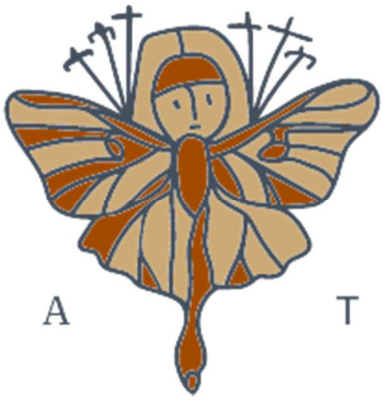
Arcana Tales

Gioco di ruolo



A R C A N A T A L E S

Gioco di ruolo

Autore: Cronkolo
Logo di: Laura Paradisi
Illustrazioni di: -

Licenza Creative Commons

Arcana Tales di Cronkolo è distribuito con Licenza Creative Commons Attribuizione – Non commerciale 4.0 Internazionale (CC BY-NC 4.0)

First Printing: xxxx

ISBN: <NUMERO ISBN>

Email: cronkolo@arcanatales.com

Sito: https://arcanatales.com/

SOMMARIO

PREFAZIONE.....vi

NOTE DELL'AUTORE.....vii

INTRODUZIONE..... 1

I. Il sistema "Arcana Tales".....1
II. Come funziona.....2
III. Esempio di funzionamento.....4
IV. Gestione del personaggio e delle sue capacità.....5

CAPITOLO 1: Creazione del personaggio..... 6

1. RAZZA.....7
2. LUOGO DI ORIGINE.....8
3. STUDI.....8
4. STATUS SOCIALE.....12
5. CARATTERISTICHE.....16
6. STATISTICHE DI BASE.....17
I. Tabella di avanzamento.....17
II. Statistiche del personaggio.....18
7. PROFESSIONE.....19
8. RICERCA.....25
9. IL DADO DA 10.....27

CAPITOLO 2: Abilità del personaggio..... 28

1. MECCANICA DELLE ABILITÀ.....29
I. Statistiche delle Abilità.....29
II. Funzionamento delle Abilità.....31
2. ELENCO ABILITÀ.....32
3. LINGUE.....43

CAPITOLO 3: Qualità del personaggio..... 45

1. ELENCO DELLE QUALITÀ.....46

CAPITOLO 4: Equipaggiamento..... 49

1. ARMI.....50
I. Funzionamento delle armi.....50
II. Elenco delle armi.....50
III. Classificazione delle armi per origine storica.....57
2. ARMATURE.....57
3. SCUDI.....58
4. EQUIPAGGIAMENTO GENERICO.....59

CAPITOLO 5: Sistema di combattimento..... 63

1. INIZIATIVA ED ORDINE DI GIOCO.....64
I. Iniziare uno scontro.....64
II. Gestire il proprio turno d'azione.....64
2. ROUND D'AZIONE ED ATTACCHI.....65
I. Attacchi di base.....65
II. Determinare gli effetti degli attacchi.....67
3. MECCANICHE DI BASE SUPPLEMENTARI.....68
4. LOTTA.....71
5. STILI DI COMBATTIMENTO.....72
I. Lotta libera.....72
II. Jujitsu.....73
III. Stile della tigre.....75
IV. Spadaccino.....76
V. Arciere di Ëar.....77

CAPITOLO 6: A spasso per il mondo.....79

1. MOVIMENTO DEL PERSONAGGIO.....80
2. ECONOMIA.....82
3. MALATTIE E VELENI.....82
I. Malattie.....82
II. Elenco delle malattie.....83
III. Veleni.....84
IV. Elenco dei veleni.....84
4. EFFETTI DI STATO.....85
5. TAGLIA.....86

CAPITOLO 7: Magia e poteri psichici.....89

1. USO DELLA MAGIA.....90
2. LA MAGIA DELLE RUNE.....93
3. LISTA DEGLI INCANTESIMI.....94
I. Elenco degli incantesimi.....95
II. Descrizione degli incantesimi.....112
III. Descrizione delle Rune Ithildin.....223

CAPITOLO 8: Inventiva e ricette di creazione.....232

1. PREPARAZIONE ALLA CREAZIONE.....233
2. ELENCO DELLE RICETTE DI ARTIGIANATO.....234
I. Forgiare Armi.....234
II. Forgiare Armature.....237
III. Alchimia.....238
IV. Creare veleni.....245
V. Lavorare il legno.....247
VI. Lavorare i metalli.....250
VII. Lavorare la pietra.....252
VIII. Lavorare i tessuti.....254
IX. Creare trappole.....255
X. Magia (dell'Ordine, di Gaia, Demoniaca, Runica).....259
XI. Artigianato runico.....259
XII. Oggetti magici.....261

CAPITOLO 9: Oggetti magici.....269

1. ARMI MAGICHE.....270
2. ARMATURE MAGICHE.....272
3. GIOIELLI MAGICI.....274

INDICE ANALITICO.....276

PREFAZIONE

Questo manuale, per me, rappresenta al tempo stesso un punto d'arrivo e di partenza.

Di arrivo perché è la sintesi delle conoscenze e esperienze che ho maturato nel mondo dei Giochi di Ruolo a partire dal 1990, quando da alcuni compagni di scuola sentii parlare per la prima volta di Dungeons & Dragons. Un nome che è diventato un pezzo di storia, per certi versi quasi mitizzato, sicuramente la pietra miliare dalla quale si è sviluppato un intero universo, contaminando anche diversi ambiti al di fuori delle sessioni tra amici al tavolo: tra le schede piene di cancellature, le discussioni sull'applicazione del regolamento, la pizza, centinaia di tiri di dado e una storia che prendeva corpo e vita sotto i nostri occhi vissuta da protagonisti.
Gli anni accumulati sono talmente tanti che guardandomi indietro mi sembra quasi un percorso di vita attraverso i cambiamenti del mondo: sono lontani i periodi dove i manuali arrivavano col contagocce dall'America, tradotti al ritmo di uno ogni chissà quanti anni, di centinaia di fotocopie, del passaparola fatto per raggruppare gli amici per giocare, della carta e le matite per scrivere su un foglio o su un quaderno le statistiche del nostro personaggio. In un mondo popolato oggi da internet, manuali in PDF, schede fatte con Excel, programmi per giocare a distanza anche al PC, si ha la netta sensazione che è passata un'era, cui a volte guardo con nostalgia per quella sorta di alchimia che si generava da tutte quelle componenti legati da una vera passione, divenuta oggi più "un interesse tra tanti", diluita nel mare di informazioni e possibilità offerte oggi. O forse a quei tempi il mondo era più bello perché guardato con gli occhi di un bambino.

Di partenza perché il primo risultato concreto da quando ho iniziato questo percorso creativo. Sono nato come giocatore, mi sono dopo poco cimentato come Master di D&D, e quando credevo che il mondo fosse tutto racchiuso in quel gioco ho scoperto che mi trovavo nel giardino di casa. Il caos generato dalla vita mi ha fatto conoscere nuove persone, dalle quali ho scoperto nuovi giochi e nuovi modi per giocare. Mi hanno offerto una visione diversa dei Giochi di Ruolo rispetto all'unica che avevo vissuto fino a quel momento con i miei amici più stretti. Esperienze che non hanno sostituito il mio modo di vedere, ma lo hanno ampliato e evoluto (se in bene o in male non saprei dirlo), verso una direzione indefinita ma, credo, ben precisa.
Guardo questo manuale, e vedo il risultato di questo lungo percorso: fatto di cose volute e di cose casuali, di litigi e riappacificazioni, di piaceri e di dolori, di bei e brutti momenti, di conoscenze ed esperienze che si intrecciano tra loro per dare vita a qualcosa di unico, che rispecchia la mia idea di gioco. Ma sono ben consapevole che fermarmi qui vorrebbe dire lasciare a metà questo progetto. Una consapevolezza che più di tutte le altre può spingermi a continuare a scrivere.

Non voglio fare troppi giri di parole: io non pretendo che questo regolamento sia di gradimento. Per dirla tutta, mi importa molto poco: quello che ho scritto, e che continuerò a scrivere, si basa sempre sulla mia passione per i Giochi di Ruolo. Era così quando scrivevo moduli di avventura o ambientazioni 20 anni fa, vale adesso per questo regolamento. Quasi tutti quelli cui ho accennato il mio progetto hanno detto: pubblicalo, facci un videogioco, chiama un editore: monetizza. Sarei ipocrita a dire che non sarei felice nel vedere questa mia opera venduta e avere successo.
Ma sono, o almeno cerco di essere, coerente con me stesso e con gli altri. Il primo pensiero è sempre stato quello di creare qualcosa che rispecchiasse la mia visione di gioco, sotto molte direzioni e sfaccettature. Non ho mai pensato di piegare le mie scelte al fine di ottenere un maggior successo di pubblico, né mi sono curato nel rendere facilmente fruibili alcune regole o impostazioni di base. E se la tecnologia non fornisse la possibilità di pubblicare in maniera piuttosto semplice e senza costi quest'opera, con la possibilità di raggiungere facilmente e rapidamente ogni parte del globo, l'avrei semplicemente tenuta per me e fatta conoscere ai miei amici. Perché sia chiara una cosa: *Arcana Tales* l'ho scritto prima di tutti per me stesso.

Il risultato ottenuto è l'ultimo di tanti embrioni regolamentari che ho ideato nel corso degli anni; da quei tentativi ho trovato alla fine un sistema di base che ho ritenuto adatto e soddisfacente per i miei parametri. Ho cercato di coniugare l'elemento statistico con quello interpretativo, cercando cioè una sorta di simbiosi tra due aspetti apparentemente sconnessi tra loro, ma che sono allo stesso tempo i pilastri sui quali si basano molti giochi di ruolo. Troppo spesso negli ultimi anni vedo una deriva verso il calcolo numerico di ogni scelta intrapresa dai giocatori, andando quindi a relegare in un angolo l'anima narrativa ed emotiva che danno colore ad una sessione di gioco. Ma al tempo le sessioni ludiche passate solo sul confronto narrativo, così come i Giochi di Ruolo dal vivo, sono come una sedia a tre zampe: si regge in piedi ma traballa. Non è mai stato facile trovare il giusto equilibrio tra numeri e recitazione, come non è mai stato facile coniugarli assieme. Io non so se con questo regolamento sono riuscito a trovare la giusta amalgama: ma so che quello che ho realizzato mi piace sotto molti punti di vista, con la natura complessa e articolata che mi soddisfa per il tempo sfruttato.

Ringrazio simbolicamente tutti coloro che leggeranno quanto ho scritto, e se nessuno lo farà pazienza. Mi scuso fin da ora per le mie pessime capacità nello scrivere… so di non saperlo fare. Ma più di ogni altra cosa, il mio pensiero va a coloro che ho conosciuto, e con i quali ho condiviso questa mia passione, che mi hanno permesso di giungere a questo risultato.

NOTE DELL'AUTORE

Il regolamento presentato in queste pagine fa parte di un progetto più ampio, composto anche da un'ambientazione e una lista di mostri correlati (con tutte le statistiche dal caso), più un manuale di spiegazioni su come utilizzare al meglio il regolamento stesso, del quale non esiste neanche una riga all'atto di questa pubblicazione. In particolare, l'ambientazione si è resa necessaria per la realizzazione di Arcana Tales, per la natura delle regole che sono pesantemente correlate dal mondo di gioco: presentarle senza questo supporto avrebbe reso estremamente complicata sia la loro spiegazione che la comprensione da parte del lettore, e soprattutto avrebbe reso impossibile la fruizione immediata del gioco.

L'ambientazione è al momento incompleta in molte sue parti e soggetta a potenziali cambiamenti nelle sue parti finora realizzate. Inoltre il progetto iniziale non prevedeva una sua pubblicazione, e la presenza di alcuni riferimenti ad altri tipi di opere (giochi di ruolo ma anche libri, film, videogiochi) potrebbe crearmi problemi per quanto riguarda i diritti d'autore, materia nella quale sono privo di esperienza e conoscenza.
Ma per via della sua importanza per la comprensione del regolamento, sarà pubblicata insieme a tutto il materiale di supporto sul sito XXXXXXXXXXXXXX, in formato amatoriale e, per il momento, senza una particolare cura per la formattazione. Assieme alle parti scritte saranno allegate anche mappe cartografiche del mondo di gioco che ho finora realizzato; sia le mappe che il testo saranno forniti in formato PDF scaricabile gratuitamente. Sebbene la speranza è di rendere disponibile da subito questo materiale, potrebbe non esserlo nel momento in cui questo manuale si potrà trovare nelle mani di qualunque potenziale lettore. Per quanto riguarda il manuale di utilizzo del regolamento e le descrizioni dei mostri, lo scopo è quello di pubblicarli anch'essi sul sito citato in formato elettronico appena possibile, ma al momento non posso fornire date né certezze a riguardo.

Il regolamento presentato in queste pagine fornisce tutto il necessario per giocare una campagna completa. Data la difficoltà a testare sul lungo periodo il gioco, è probabile che in futuro alcune regole siano aggiornate, se non eliminate o aggiunte; al tempo stesso è mia intenzione ampliare alcune sezioni aggiungendo nuovi elementi (come quella dedicata agli incantesimi o le Ricette di creazione). L'ambientazione di riferimento è fantasy, ma il gioco è stato creato per adattarsi a qualsiasi tipo di situazione. Tra i miei progetti futuri, c'è quello di utilizzare Arcana Tales applicandolo ad un altro tipo di ambientazione, prendendo a riferimento qualcosa di largamente noto a tutti.
Questo manuale è un condensato delle mie esperienze unite alle idee che negli anni ho sviluppato. In alcuni elementi potrete ritrovare riscontri con altri giochi o regole, che sicuramente mi hanno influenzato durante la mia "carriera ludica", ma la base di funzionamento del regolamento è del tutto originale e più complicata a livello di calcoli numerici. È bene sottolineare che questo vale per il processo di creazione della scheda del personaggio, e del suo aggiornamento, ma durante lo svolgimento del gioco vero e proprio l funzionamento segue dei canoni più comuni e facilmente gestibili. Per via di questo, ho creato a supporto un file excel, anch'esso liberamente scaricabile dal sito. Il file ingloba in tutte le sue funzioni tutto il regolamento presentato in queste pagine, permettendo ai giocatori (e al Master) di compilarla in maniera semplice e immediata. I fogli sono tutti stampabili su carta, ma è anche possibile usare direttamente il formato elettronico tramite tablet o portatili, a scelta.

Si tratta di un'opera personale, ma non per questo completamente chiusa al mondo esterno. Sempre usando il sito segnalato, chiunque può riportare le proprie esperienze, idee in merito al regolamento, proporre nuove cose o modifiche a quelle già esistenti. Questo non vuol dire che le ascolterò, ma prometto che ne terrò conto, valutando se rientrano nello spirito che ho voluto infondere.

Auguro a tutti buona lettura.

INTRODUZIONE

I. Il sistema "Arcana Tales"

Il sistema di gioco *Arcana Tales* è la concretizzazione del mio personale progetto di realizzare un regolamento di Gioco di Ruolo (GdR), applicabile a qualunque tipo d'ambientazione venga proposto. Questo sistema si basa su alcuni assunti specifici, che richiamano le origini concettuali del GdR stesso e che nel corso degli anni hanno visto un ridimensionamento a favore dell'aspetto che più comunemente viene attribuito a questo tipo di gioco, ovvero le statistiche. Quest'affermazione (oltre ad essere fuorviante per certi aspetti) è ovviamente una semplificazione di un argomento articolato e di non facile esposizione, considerato che in ogni caso un GdR vive delle statistiche in quasi tutte le sue accezioni; ma si tratta di una semplificazione voluta per far comprendere al meglio la filosofia di fondo di questo sistema.
L'attuale accezione di *Arcana Tales* è in realtà l'ultima di una serie di idee, sviluppate nel corso degli anni e tutte quante "cestinate", ma dalle quali il regolamento descritto di seguito prende alcuni concetti, rielaborandoli per uniformare il tutto in un unico prodotto finito. Tutti i concetti che danno vita a questo regolamento si basano sui miei anni di esperienza nel mondo dei giochi di ruolo, influenzato dai diversi punti di vista che mi sono stati offerti dalle persone con le quali ho passato dei bei momenti ludici, e "amalgamati" tra loro sulla traccia del mio modo di vedere questo mondo, con qualche compromesso che avrei voluto evitare ma che, evidentemente, non sono stato in grado di superare. Alcuni elementi di gioco nascono direttamente dalle conoscenze accumulate giocando con diversi sistemi, altri sono del tutto originali e non nascondo il timore che delle idee personali che reputo uniche non siano già presenti in altri regolamenti per pura coincidenza, che non conosco e forse non conoscerò mai. Gli spunti non nascono solo dai classici giochi di ruolo, ma ho attinto per quanto possibile anche ad altri prodotti ludici (videogiochi, giochi da tavolo, persino spunti nati dalla lettura di un romanzo), al fine di ottenere il risultato desiderato.
Lo scopo ultimo di questa creazione non è necessariamente quella di renderlo disponibile a quante più persone possibili, o magari di avere la gioia di vederlo pubblicato da qualche parte (e chissà, guadagnarci qualcosa), fermo restando che non mi dispiacerebbe. Pur partendo dal progetto di pubblicarlo su internet, sfruttando canali consoni alla finalità di un prodotto del genere, lo scopo principale è, e rimane, puramente personale. Poi, senza ipocrisia di fondo, sarei il primo ad essere felice se questo regolamento diventasse famoso e giocato, fermo restando che la reputo un'utopia per tanti motivi. Ma a questo punto, basta tergiversare.

Il sistema *Arcana Tales* nasce con l'intento di riequilibrare le dinamiche che esistono all'interno di un regolamento GdR, tutte quante basate su elementi tipici e che vengono correlati tra loro secondo una modalità comune ma che passa sottotraccia, senza risultare evidente. L'idea di fondo è quella di fornire al Master e ai Giocatori degli strumenti che permettano loro di indirizzare queste dinamiche lungo un percorso ben preciso, ma questo non deve indurre che verrà lasciamo meno spazio di manovra a chi si siede al tavolo. Lo scopo è in realtà quello di favorire il potere discrezionale del Master all'intero di quelle dinamiche, ponendo delle basi che impediscano la deriva verso situazioni di gioco poco "ruolistiche" e più dettate dalle mere statistiche. Essendo un sistema di gioco con regole ben precise, *Arcana Tales* non si prefigge lo scopo di essere un GdR puramente interpretativo, che per sua natura non possiede per nulla o quasi un regolamento, bensì quello di formare una struttura alle fondamenta di ogni personaggio per restituire un ambiente di gioco che lasci più spazio all'immaginazione e l'interpretazione. *Arcana Tales* si incasella come un classico GdR, con i giocatori che si siedono ad un tavolo con i loro dadi e la scheda del proprio personaggio, ma che al contempo si pone l'obiettivo di cambiare la natura del rapporto che esiste alla base tra la parte interpretativa e quella statistica, e più precisamente il rapporto causa-effetto.

Al mondo esistono migliaia di regolamenti GdR e non posso certo dire di conoscerli tutti quanti; per esperienza posso dire che si delineano due approcci di base. Il primo, quello che mi sento di dire più comune, è quello della Professione o Classe del personaggio, ovvero una sorta di archetipo che viene scelto dal giocatore e definisce le capacità che lo delineano, e in seguito determinano come si svilupperà. Per dirla in maniera molto semplicistica: scegliere un guerriero vuol dire creare un personaggio abile nell'uso delle armi, anziché un mago capace di lanciare incantesimi devastanti. Col passare del livelli, verranno imparate nuove capacità che sono correlate a quella scelta iniziale, ma le caratteristiche generali saranno definite dalla classe scelta inizialmente. Questo non vuol dire che il personaggio non può essere personalizzato secondo i propri desideri ed esigenze, ma è chiaro che un guerriero non sarà mai in grado di lanciare incantesimi, mentre un mago non sarà capace di maneggiare armi e armature pesanti in maniera adeguata.
Il secondo approccio tende a non fornire direttamente una Classe da scegliere inizialmente, fornendo la sensazione di avere un approccio più libero, ma spesso presenta altri elementi regolamentari, non necessariamente molte volte correlati all'ambientazione (esempio piuttosto tipico: la razza o un casato/famiglia di appartenenza) che comunque determinano alcune peculiarità e aspetti che giocoforza impongono già in partenza un percorso da seguire al giocatore, per lo meno per alcuni aspetti specifici del personaggio, lungo il quale se ne aggiungono altri che sono di carattere generale e accessibili a chiunque, sebbene anche per questi alcuni regolamenti propongono delle vie preferenziali (ad esempio la presenza di alcune capacità/abilità che influenzano, direttamente o meno, quelle specifiche possedute dal nostro personaggio). In mezzo a questi due approcci di base si possono trovare regolamenti in zone "grigie", cioè che mescolano secondo una propria interpretazione questi due approcci, e senza considerare casi particolari che potrebbero esistere fuori da questi schemi (e non dubito possano esistere: come detto, non posso certo conoscere tutti i regolamenti GdR al mondo). Sia chiaro: con questa premessa non voglio far passare il messaggio che ho una visione negativa di questi sistemi, anzi. Più semplicemente, si tratta di quanto ho osservato nel corso dei miei anni passati a giocare, e ogni regolamento va giustamente valutato nel suo specifico, non certo da un discorso estremamente generalizzato come quello che ho appena fatto. Mettendo le mani avanti: in qualunque tipo di regolamento potrete individuare questa caratteristica, anche in *Arcana Tales*. Lo scopo di questo regolamento da un lato è quello di minimizzare le conseguenze che questo approccio di solito porta con se, dall'altro quello di porsi in modo differente al momento di creare, e poi sviluppare, il proprio personaggio.

Ne consegue che il problema di fondo con il quale mi sono confrontato non è principalmente sui vincoli in se e per se, sebbene sia comunque un ostacolo da considerare e che *Arcana Tales* cerca di rendere marginale (tramite un sistema che sia quanto più libero possibile, ma che al tempo stesso consenta di specializzarsi in specifici campi in base alle scelte operate dal giocatore). Le **scelte obbligate** poste fin dalla fase di creazione del personaggio, cioè quelle decisioni iniziali che indirizzano subito in una certa direzione l'evoluzione stessa e di conseguenza il ruolo che andremo a svolgere nel corso della campagna di gioco e del nostro gruppo (e che in un certo senso ci "incasella" in precise categorie subito identificabili), determinano poi un legame ben preciso con le **scelte numeriche** che andremo ad effettuare nel corso del gioco. Questo di per se è un legame naturale, ma il tipo di relazione che esiste tra questi due aspetti fanno sì che all'interno del gioco il giocatore sia portato a ragionare molto più sui numeri che sull'interpretazione, quando invece i numeri dovrebbero essere una diretta conseguenza. Badate bene: non all'interno del **sistema** di gioco, ma del gioco stesso. Si crea cioè quella tipica relazione, che passa sottotraccia ma che è evidente, dove l'**interpretazione** del nostro personaggio viene adattata alle scelte numeriche. Con questo non voglio dire che sia un approccio seguito da chiunque, né che un qualunque regolamento imponga (di fatto non esiste tale imposizione), ma che la struttura di questi giochi consenta questo tipo di ragionamento; e dato che i molti giocatori sono portati a massimizzare le potenzialità dei propri personaggi, ecco che un gioco di interpretazione si snatura, verso una deriva fatta di incastri statistici resi possibili dal regolamento stesso.
Questo modo di approcciarsi a sua volta spinge sempre più ad approfondire in maniera maniacale il regolamento, alla ricerca di tutti i

cavilli situazionali per sfruttare al meglio la propria creazione, e a mio parere ha spinto alcuni produttori, principalmente quelli più mainstream, a dare vita a sistemi molto complessi ed articolati, dove ogni singola situazione di gioco viene contemplata da una regola scritta. In conseguenza a ciò, si svilisce il ruolo del Master che sempre più diventa un mero esecutore della regola scritta, laddove una degli aspetti più affascinanti dei GdR è proprio la libera interpretazione data in un determinato contesto, che di conseguenza non si proporrà mai uguale a se stesso, per lo meno nei minimi dettagli, dando quindi vita ogni volta ad una nuova situazione di gioco. Il buon senso e la necessaria direzione a storia e personaggi data dal Master vengono sostituiti da regole che vanno prese alla lettera. Questo modus operandi genera tutta una serie di conseguenze, alcune delle quali piuttosto pericolose per l'economia stessa del gioco, con situazioni poco funzionali o logiche anche durante lo svolgimento del gioco stesso: personaggi con scarsa coerenza al loro interno e nei confronti dell'ambientazione, scontri tra giocatori sul regolamento, andamento lento e farraginoso della sessione di gioco.

Questa problematica di fondo non nasce certo negli ultimi anni, ma è anzi insita all'interno dei GdR stessi. Poi è evidente che sta ai giocatori e al Master decidere se mantenere lo spirito dal quale nasce questo tipo di giochi, oppure partire dalla base numerica per ottenere i migliori risultati possibili e dimenticando che, in fondo, a differenza di altri giochi non c'è qualcuno che vince o perde. Si tratta di un problema "indotto", presente nella misura in cui noi stessi decidiamo di affrontarlo. Non va dimenticato che il capostipite (Dungeons & Dragons) è pur sempre un derivato dei Wargames, cioè di giochi con precise regole su come utilizzare il proprio schieramento, normalmente posizionato su delle plance di gioco, per sconfiggere quello avversario. Partendo da questa convinzione, la mia idea è stata quella di creare un regolamento che in determinate situazioni risultasse comunque piuttosto tattico (principalmente durante gli scontri), ma che al tempo stesso cercasse di restituire sui piatti della bilancia un peso maggiore alla natura interpretativa del gioco, dalla quale vengono poi estrapolati i valori numerici da assegnare al personaggio. Come vedremo, molte delle tabelle usate per la creazione del nostro personaggio e presenti in queste pagine sono delle linee guida, esempi di riferimento sebbene totalmente utilizzabili, ma partendo da questi la creazione del personaggio passa attraverso un confronto tra il giocatore (che delinea gli aspetti principali del suo personaggio) e il Master (che definisce nello specifico se e come adattare le statistiche di base, anche in relazione all'ambientazione di gioco).
Più nello specifico, il problema principale che ho affrontato è la tipica "scollatura" che si genera tra le statistiche e la (passatemi il termine) *"Caratterizzazione interpretativa"*. Cioè la situazione per cui un giocatore, nel tentativo di sfruttare il regolamento a suo vantaggio per ottenere il massimo dal proprio personaggio in termini di efficacia, dà vita a forzature o situazioni del tutto incoerenti all'interno dell'ambientazione e dell'interpretazione stessa; problema che paradossalmente si accentua quando un GdR è molto articolato e ricco di regole. Per spiegare meglio questo mio punto di vista, propongo ora un esempio basato sul regolamento di Dungeons & Dragons della 3.5 (il d20 System), che è quello che conosco meglio ma soprattutto è quello più noto e giocato. Si tratta di un'estremizzazione, utile a far capire il concetto di fondo. Vogliamo creare un mago umano, fornendo due caratterizzazioni ben distinte tra loro.
Nel primo caso il nostro personaggio vive in una città importante come Waterdeep, e discende da una famiglia facoltosa che ha sempre potuto assecondare i suoi desideri; il padre è un vecchio mago in pensione che si è dedicato al commercio su larga scala di oggetti magici di piccolo/medio valore, ed il nostro personaggio decide di seguire le orme del genitore. Passa i suoi primi anni sempre rinchiuso nella biblioteca del padre a studiare i suoi trattati magici, il quale gli insegna le basi della magia, ed al raggiungimento dei 10 anni viene inviato in una scuola di magia nella quale ha modo di migliorare notevolmente le sue capacità, apprendere nuovi incantesimi e studiare dai migliori incantatori della zona. Nel secondo caso abbiamo il figlio di un nomade del deserto, che in seguito ad una tempesta di sabbia perde i suoi genitori, ritrovandosi all'età di 2 anni solo. Vicino alla morte, viene trovato e raccolto da un nomade, che lo prende in custodia. L'uomo viaggia lungo il deserto, alla ricerca di manufatti antichi che poi rivende nei pochi e rari insediamenti che ci sono nella zona e, non potendo lasciare in custodia il bambino, decide di portarlo con se. E cresce, imparando a vivere nel deserto ed a confrontarsi con i suoi pericoli, applicando i metodi di sopravvivenza che gli insegna il suo nuovo padre ed imparando a come trovare luoghi sicuri ed oasi in cui dissetarsi. Apprende della conoscenza della magia all'età di 12 anni, da un documento trovato in alcune rovine, che però spiega solo alcuni concetti di base che all'epoca del manufatto dovevano essere scoperte eccezionali. Quando oramai raggiunge la maggiore età, decide che è il momento di trovare la propria strada, fuori dal deserto in direzione di una città nella quale trovare qualcuno che possa insegnargli le vie della magia.
A livello di regolamento, non esiste alcuna reale differenza tra i due maghi. Nel senso che, tirati i dati per le caratteristiche, possiamo creare un personaggio con la professione *Mago*, e in entrambi i casi avremmo le stesse identiche qualità di fondo: dal numero di Punti Ferita, ai Tiri Salvezza, ai Tiri per Colpire, al numero di incantesimi presenti sul nostro libro. Al di là di personalizzazioni derivanti da alcuni talenti (ne esistono alcuni che hanno dei prerequisiti che dipendono anche dalla regione di provenienza) a livello statistico non esiste alcuna differenza. Anzi, in base ai dadi tirati per le caratteristiche, il mago del deserto potrebbe avere un punteggio di Intelligenza superiore a quello di città, ed essere quindi conseguentemente migliore (o più potente), dato che la capacità di usare la magia è strettamente correlato a quella singola caratteristica (e quest'ultimo è un concetto applicabile anche ad altre situazioni). Questa situazione, ovviamente, non vale solo per la creazione iniziale del personaggio, ma anche nel suo sviluppo, livello dopo livello. Quello che emerge da quest'esempio, ed è questo il nodo di fondo che ho estrapolato da tutti i miei ragionamenti, è che **non esiste in realtà una correlazione diretta tra regole, interpretazione**. Per questo il rapporto tra questi due aspetti può ribaltarsi, ovvero con le regole (quindi i valori statistici) che dall'effetto diventano la causa e l'interpretazione un effetto. Da qui le incongruenze nell'ambito della stessa ambientazione.

Badate bene: questo a livello di puro regolamento. Nel bene e nel male, chi governa una campagna di gioco è sempre il Master, che potrebbe intervenire e porre delle condizioni; ad esempio dire che il mago del deserto parte senza alcun incantesimo, o che sia costretto a prendere di base un talento che non centra nulla con la magia, oppure ancora vietare l'acquisizione automatica del talento *Scrivere pergamene*. Il tutto tenendo conto che il sistema ha dei vincoli regolamentari molto precisi e specifici, che da un lato non si possono stravolgere e dall'altro non possono creare situazioni che penalizzano gli altri giocatori proprio su questo piano. Poi chiaramente ogni gruppo di gioco fa storia a se. Ma escludendo l'intervento del Master, a termini di regolamento non esiste alcun tipo di impedimento per dare vita ad un mago in entrambe le situazioni senza sostanziali differenze tra i due; anzi, con il rischio che il mago del deserto sia superiore a quello di città, pur non avendo mai neanche visto nulla di magico. Potremmo creare decine di maghi con esperienze, possibilità, insegnamenti e conoscenze diverse in ogni singolo caso, ma equivalenti tra loro in termini di regolamento. È qui, in questo processo di creazione, che si inserisce il fulcro concettuale di *Arcana Tales*.

II. Come funziona

Arcana Tales non nasce per essere di facile accessibilità, o per meglio dire di applicazione immediata. In fase di progettazione e creazione della scheda risulta in realtà non poco complicato e con diversi calcoli, ed in alcuni casi non si tratta di sole addizioni. D'altro canto lo scopo non è quello di creare un regolamento di facile fruizione o rapido da applicare; tale difficoltà, anzi, è perfino voluta, allo scopo di scoraggiare ulteriormente certe pratiche di gioco che mirano più ad ottenere questo o quel vantaggio numerico, piuttosto che focalizzarsi sull'interpretazione del personaggio.
La costruzione di fondo del regolamento, che poi si è evoluta in maniera articolata, parte da due aspetti di base: *Elementi di Background* ed *Abilità del personaggio*. Accanto a questi, in particolare per quanto riguarda le Abilità (che, come vedremo, sono il risultato finale delle nostre scelte e saranno poi l'elemento principale che sfrutteremo quando ci troveremo a tirare i dadi), si inserisce un elemento che da una parte fa da collante tra i due citati, dall'altro definisce tutte le statistiche di base comuni a tutti i personaggi ed indipendenti dalle scelte fatte nella creazione e strutturazione del personaggio: le *Caratteristiche*.

ELEMENTI DI BACKGROUND

Per **Elementi di Background** si fa riferimento a tutti gli elementi che puntano a caratterizzare la storia del personaggio; il Background per l'appunto. Si tratta di un aspetto fondamentale per la generazione della scheda: *Arcana Tales* prevede che **la creazione del personaggio inizi proprio dalla creazione del background**, e più questo è dettagliato meglio si potranno definire i valori numerici associati. Sarà poi il Master, in base a come ha costruito la campagna e a come è strutturata l'ambientazione, a decidere se bocciare la proposta, approvarla o (in maniera più auspicabile) avviare una discussione per aggiungere o togliere elementi, apportare correzioni, particolareggiare alcuni aspetti.
È ovvio che in questo processo è molto importante l'ambientazione stessa, che funge da base e fornisce tutti gli elementi necessari per dare vita alle proprie idee. L'ambientazione diventa quindi il fulcro dal quale dipendono sia le scelte del giocatore in fase di creazione del personaggio, sia quelle del Master nella determinazioni delle variabili numeriche che poi andranno a comporre la scheda definitiva. La sua impronta è più marcata rispetto ad altri GdR, dove è possibile dare vita a creazioni che non ne sono necessariamente correlate, basandosi su elementi o riferimenti generici (ad esempio la presenza in un'ambientazione fantasy di alcune classi tipiche quali quella del mago, del guerriero, del ladro e del chierico; ma anche con la definizione di alcune strutture di base che si ripetono. Si pensi, ad esempio, alle sequenze standardizzate dei Tiri per Colpire e dei Tiri Salvezza nel d20 System, che seguono rispettivamente una progressione fissa di tre e due tabelle, che vengono di volta in volta associate alle varie classi). Il legame è tale che durante la stesura del regolamento non ho trovato solamente utile avere un'ambientazione di riferimento, ma addirittura necessario; e come vedremo, i parametri numerici associati rappresenteranno situazioni tipiche per quel dato mondo di gioco, ma non vincolanti e soggetti a creazioni personalizzate per ogni singolo personaggio. Gli stessi valori numerici riportati in questo manuale non si possono considerare scolpiti nella pietra, ma è bene che siano "addomesticati" in base alla specifica situazione che si presenta.

Andiamo però per gradi. Il primo ostacolo che mi sono posto è stato quello di creare un legame diretto tra descrizione scritta del background (ripeto: il primo passo da compiere quando si crea il personaggio) ed i valori numerici da utilizzare per il gioco. *Arcana Tales* prevede la definizione di alcuni elementi, detti per l'appunto **Elementi di Background**, i cui parametri vengono estrapolati dal Master (coadiuvato anche dal giocatore, che però non ha mai l'ultima parola) per determinare dei valori di riferimento. Potenzialmente il numero di questi elementi può essere variabile: maggiore è il loro numero, più grande è il livello di precisione che si riesce ad ottenere. Non è però un discorso così semplice: aumentare troppo gli elementi crea due problemi di fondo. Il primo complicare eccessivamente i calcoli, il secondo far tendere i valori numerici finali in un campo più stretto, col rischio di avere personaggi troppo "uguali" tra loro (a meno, in questo caso, di non variare i limiti numerici associati, ma creando al contempo ulteriori problematiche). Va inoltre considerato che tali elementi non necessariamente possono essere sempre gli stessi: in base all'ambientazione di riferimento potrebbe essere necessario usarne degli altri od in numero diverso. Esempio banale: uno degli elementi proposto qui è la Razza, ma in un'ambientazione dove si possono esistono esclusivamente umani (per esempio) ha ben poco senso. In linea generale, per questioni di equilibrio l'importante è che siano in numero di quattro o, in alternativa se ritenuto necessario, tre.
Per la creazione di questo regolamento ho creato ad hoc un'ambientazione, che verrà spiegata dettagliatamente in un altro manuale. In questo manuale si troveranno quindi riferimenti specifici, ma senza entrare troppo nei particolari. Inizialmente avevo pensato ad un mondo Sci-Fi, che mi consentiva di spiegare approfonditamente tutte le possibili meccaniche applicabili previste da *Arcana Tales*. In seguito, sia per esperienza di fondo che per piacere personale, ho virato sulla creazione di un'ambientazione fantasy che ho chiamato **Ethran**. Gli Elementi di Background previsti sono quattro:

RAZZA - LUOGO DI ORIGINE - STUDI - STATUS SOCIALE

Come vedremo in seguito, sono nomi indicativi che però non vanno presi alla lettera. Il background scritto dal personaggio, ed eventualmente revisionato dal Master ed insieme al Master, deve contenere riferimenti ad ognuno di questi quattro elementi; in altre parole gli aspetti "interpretativi" di base che definiscono il personaggio vengono correlati a dei valori numerici. Più precisamente, ogni singolo elemento fornirà per ogni campo d'applicazione del personaggio dei valori di riferimento, definiti con il termine di **Coefficienti di Abilità**, e che possiamo considerarli come il "potenziale" che possiede in ogni singola attività che svolge, di qualunque cosa si tratti. Come accennato in precedenza, tutti i valori numerici presentati in questo manuale sugli **Elementi di Background**, così come quelli che saranno presenti nel manuale dell'ambientazione, non sono esaustivi né necessariamente da prendere alla lettera: è il Master che decide in ultima istanza come gestire i singoli valori, e il background stesso potrebbe contenere aspetti non contemplati dalle tabelle proposte in seguito, né è intenzione del regolamento fornire tutte le situazioni possibili. Sta al Master in questo caso, considerando anche l'ambientazione e prendendo spunto dalle tabelle già presenti, creare i giusti coefficienti e al contempo cercare di mantenere un certo equilibrio, al fine di non avvantaggiare o sfavorire troppo il giocatore.
Per esempio, per un personaggio cui viene associato lo Status Sociale di *Contadino* (delineato poco più avanti nel regolamento) il Master può benissimo decidere di riprendere integralmente i coefficienti che sono riportati. Ma in base alla fattoria nel quale è nato e vissuto il personaggio, al luogo in cui si trova, ai pericoli affrontati, alle esperienze possibili avuti, alle possibilità offerte dalla famiglia e a tutti gli altri aspetti considerati importanti, si possono tranquillamente modificare i coefficienti o aggiungere dei particolari. Così, se il proprio padre è finito in disgrazia dopo aver lavorato per decenni come scrivano di un mago, i coefficienti relativi alle *Conoscenze* e alla *Magia di Gaia* potranno essere più alti, o più alti in alcuni specifici campi, ma al contempo avere coefficienti più bassi in *Fede nella Trinità* o in alcuni *Mestieri*.

ABILITÀ DEL PERSONAGGIO

Per **Abilità del Personaggio** si intende esattamente quello che dice il termine. Si tratta di un concetto molto più ampio rispetto a molti GdR, e per certi versi è associabile ad alcuni videogiochi. Ovvero, per *Abilità* si intende qualunque cosa decida di fare il personaggio. Per esempio, nel regolamento del d20 System (D&D) la gestione degli incantesimi o dei tiri per colpire seguono una progressione fissa che è strettamente correlata alla classe del personaggio; molte capacità sono inoltre specifiche per alcune classi (gli Attacchi Furtivi del ladro, la capacità di Scacciare i non-morti dei chierici, l'Ira del Barbaro e così via; concetto poi estremizzato con le Classi di Prestigio). Nel regolamento di *Arcana Tales* tutte, o quasi, queste capacità sono considerate come Abilità, al pari di quelle per Osservare, Cercare, le varie Conoscenze, il Nascondersi e così via. Data l'assenza di una Classe di Personaggio in questo regolamento, tendenzialmente questo vuol dire che non esistono reali impedimenti nel miscelare in un personaggio capacità che in un regolamento come D&D sono incompatibili (pensate, per fare un esempio lampante, ad un guerriero con la capacità di lanciare gli incantesimi di un mago) sebbene, come vedremo, la cosa non è così semplice, cercando al contempo di mantenere coerenza complessiva tra caratterizzazione, ambientazione, interpretazione e tempi di gioco.

Arcana Tales prevede un numero molto elevato di Abilità (ed Abilità differenti a seconda dell'Ambientazione) che, per questioni pratiche, vengono suddivise in gruppi, ognuno dei quali contiene Abilità che sono correlate tra loro. Questi vengono chiamati **Gruppi d'Appartenenza**. Per esempio, nel Gruppo d'Appartenenza delle Conoscenze è possibile trovare tutte le Abilità che fanno riferimento al sapere del personaggio (Geografia, Storia, Natura e così via). Di norma, quando ci si riferisce ad un'Abilità, si nomina sempre anche il Gruppo d'Appartenenza, ad esempio **Conoscenze [Geografia]**. La suddivisione in Gruppi d'Appartenenza è fondamentale, perché altrimenti il sistema di gioco risulterebbe molto più complesso e di difficile applicazione.
I Gruppi sono strettamente correlati con gli Elementi di Background; per la precisione, ogni Elemento indica un Coefficiente per ogni Gruppo. Quindi, la nostra Abilità **Conoscenze [Geografia]** avrà un Coefficiente derivante dalla Razza, dal Luogo di Nascita, dagli Studi e dallo Status Sociale. I Coefficienti possiedono un valore che va da *0,7* a *1,3* (per la precisione i

valori dei Coefficienti vengono preceduti dal simbolo "x"; ad esempio *x0,7*). In parole più semplici, ogni Elemento di Background definisce per ogni singolo Gruppo d'Appartenenza il potenziale, od il talento, che il personaggio possiede. Più il Coefficiente è alto, più il personaggio è abile nell'apprendere (quindi nel diventare più capace) quello specifico Gruppo. Sta poi al giocatore decidere se e come sfruttare tale potenziale.

CARATTERISTICHE

Le **Caratteristiche** sono l'equivalente presente nel d20 System, quindi rappresentano i punteggi di base che caratterizzano le capacità fisiche e mentali del personaggio; sono intrinseche e fungono per definire numericamente molti valori di base del personaggio, oltre che influenzare esse stesse le Abilità. Però, a differenza di altri regolamenti, il loro peso è più limitato. Per fare un esempio indicativo: su D&D, per un guerriero che vuole migliorare le sue capacità d'attacco la via migliore è quella di aumentare la Forza il più possibile, perché permette di aumentare maggiormente tutti i punteggi associati ai Tiri per Colpire ed ai danni in maniera relativamente rapida e lineare; questo senza considerare che lo stesso avviene nelle Abilità correlate alla Forza. Su *Arcana Tales*, aumentare la Forza porta certamente dei benefici, ma se si vuole migliorare le proprie capacità nell'uso delle armi il mezzo più adatto passa attraverso l'aumento del punteggio dell'Abilità relativa. È sempre bene tenere a mente che tutto lo sfruttamento in gioco del regolamento ruota attorno all'uso delle Abilità.
Le Caratteristiche presenti qui sono 11:

FORZA - AGILITÀ - RIFLESSI - MANUALITÀ - INTELLIGENZA - MEMORIA - INTUITO - COSTITUZIONE - CARISMA - SPIRITO - EMPATIA

Di base, i punteggi iniziali vanno da 7 a 14 (1d8 + 6). Sebbene sia prevista di base la possibilità di ottenere questi valori con il tiro del dado, il consiglio è quello di deciderli in comune accordo tra il Master ed il Giocatore, al fine di riflettere al meglio la caratterizzazione stessa che si vuole dare al personaggio, cercando ovviamente di mantenere un equilibrio di fondo. Esistono comunque diversi metodi di base previsti dal regolamento per generare i punteggi di partenza. A questi valori vengono poi applicati dei possibili modificatori che dipendono dalla razza, ma che in ogni caso devono essere compresi singolarmente tra -3 e +3, e complessivamente i modificatori totali di tutte le Caratteristiche dovrebbe tendere a 0 (per questioni di equilibrio, sebbene si tratti di un consiglio e non di una regola). Ad ogni Caratteristica, come gli Elementi di Background, sono associati dei Coefficienti, che a loro volta vanno ad influire sul potenziale dei Gruppi d'Appartenenza (e quindi delle singole Abilità). Come vedremo, ad ogni Gruppo sono associate due Caratteristiche, una Primaria ed una Secondaria: in altre parole, ogni Abilità è influenzata da due Caratteristiche.

III. Esempio di funzionamento

Per iniziare a comprendere meglio il funzionamento, facciamo un esempio pratico partendo da un'ambientazione famosa come quella di *Forgotten Realms* di D&D, applicando il sistema di *Arcana Tales*.

Decidiamo di creare un Elfo del Sole, la cui esistenza inizialmente è segnata dalle difficoltà di nascere e vivere in una grande città come Waterdeep ai margini della società, da una famiglia povera che spesso si trova ad essere sfruttata con lavori faticosi e malpagati, se non a mendicare o perfino rubare per cercare di sopravvivere. Il nostro personaggio cresce in un ambiente povero, sporco e seppur buono d'animo spesso e costretto a fare di necessità virtù, spesso nascondendosi dalle guardie ed imparando qualche trucchetto per non farsi prendere. Sfruttando un lavoro che gli rende un buon guadagno ed un paio di conoscenze giuste, riesce a trovare il modo per andare via dalla città sfruttando una carovana per giungere a Silverymoon, dove un amico di un suo contatto gli offre un lavoro ed una nuova vita.
Giunto a Silverymoon inizia a lavorare come apprendista di un alchimista che un tempo faceva il mago in un piccolo gruppo d'avventurieri. Il nostro elfo si dimostra molto volenteroso, e subito si appassiona alle arti magiche ed alle loro incredibili possibilità. L'alchimista non ha tempo per insegnargli, ma dopo un anno di duro lavoro e l'aiuto del suo datore di lavoro ottiene abbastanza denaro per iscriversi alla famosa scuola di magia della città. I soldi sono tali per fargli frequentare solo un anno di lezioni, ma grazie alle capacità dimostrate cade nelle grazie di uno degli insegnanti, che decide di diventarne il mecenate e di aiutarlo a proseguire e concludere gli studi, in cambio di diventare alla fine il suo apprendista.

In base a quanto detto finora, il background funge da base per la definizione dei parametri degli Elementi di Background. È il Master che ha il compito di definirli, in collaborazione con il giocatore che cerca di spiegargli nel dettaglio i vari aspetti della sua storia o cerca di dare risalto a questo o quell'elemento. La Razza è evidente, Elfo del Sole; le razze sono l'aspetto più semplice da gestire, perché per ognuna di esse sono presenti specifiche sequenze di valori. Anche il Luogo di Origine (Waterdeep) è facilmente individuabile; è bene precisare che non necessariamente questo corrisponde al luogo di nascita vero e proprio, quanto piuttosto al luogo nel quale il personaggio fa le sue prime esperienze di vita e ne assimila quella che potremmo definire la cultura di base. Ad esempio, se si nasce a Waterdeep ma si vive fin da bambini a Silverymoon, ai fini dell'Elemento di Background e quindi dei Coefficienti relativi si considera valido come luogo quest'ultimo; nel nostro esempio, il nostro elfo passa la sua prima giovinezza (diversi anni) a Waterdeep, ed il Master decide che è questo luogo che ha la maggior influenza sul suo modo di essere, oltre che sulle prime esperienze di vita che ne formano il carattere, le passioni, le prime dimostrazioni delle sue capacità.
Gli altri due elementi sono di più difficile inquadratura, per il semplice fatto che possono mostrarsi in diverse sfaccettature; il regolamento presenta successivamente delle situazioni comuni, che possono essere direttamente usate o fungere da base per la creazione di Coefficienti che si adattino alle situazioni specifiche, come già accennato. Lo Status Sociale rappresenta le condizioni in cui ha vissuto per anni il nostro personaggio, quindi in povertà costretto a lottare in una grande città per cercare di sopravvivere, vivendo nei bassifondi ed a scappare dalle guardie. Gli Studi invece rappresentano le fasi di apprendimento principali che formano il nostro personaggio; in questo caso il Master, pur sapendo che molti anni sono stati passati a Waterdeep (sebbene il termine possa fuorviare, per "Studi" non si intende specificatamente l'affiliazione ad una scuola od ad un maestro specifico) ritiene che il momento fondamentale riguarda la scoperta della magia, la passione dimostrata per essa ed il successivo ingresso alla scuola di magia di Silverymoon.

Il passo successivo della creazione del nostro personaggio è la determinazione delle Caratteristiche. Dopo aver seguito uno dei metodi proposti per l'ottenimento dei valori, ci troviamo nella seguente situazione: Forza 12, Agilità 8, Riflessi 12, Manualità 13, Intelligenza 12, Memoria 12, Intuito 10, Costituzione 11, Carisma 9, Spirito 14, Empatia 7. A questo punto, avendo definito gli Elementi di Background e le Caratteristiche, possiamo andare a vedere quali Coefficienti abbiamo per ogni singola Abilità, e calcolare il reale potenziale del nostro personaggio in ognuna di esse.

GRADO DI ATTINENZA

Il **Grado di Attinenza (GA)** rappresenta il potenziale che possiede il personaggio in un'Abilità; più questo valore è alto, maggiore sarà la facilità di incrementare il valore finale nell'Abilità stessa, od addirittura di raggiungere valori tali che non sono ottenibili da altri che non hanno un valore sufficientemente alto nel GA. Il GA si ottiene moltiplicando tutti i Coefficienti relativi agli Elementi di Background e delle due Caratteristiche correlate alle Abilità. Escludendo aumenti di valori delle Caratteristiche previsti nel regolamento, il GA di ogni singola Abilità è un valore che rimarrà costate per tutta l'esistenza del nostro personaggio. Gli stessi aumenti appena citati delle Caratteristiche influiscono in minima parte sul GA, portando quindi a benefici comunque di poco conto alle Abilità, comunque presenti (come vedremo, l'aumento delle Caratteristiche è soprattutto utile per tutte le statistiche di base comuni a tutti i personaggi e presenti indipendentemente dalle scelte fatte sulle Abilità). Il nostro futuro mago elfo avrà anche lui dei valori di GA per ogni specifica Abilità, nel nostro esempio prenderemo in considerazione 3 al fine di capire il funzionamento di base: Armi da taglio (che rappresenta l'abilità nell'uso di armi che producono danni da taglio, come ad esempio la classica spada lunga), Sopravvivenza (che racchiude tutte le capacità per cavarsela in

ambienti selvaggi ed ostili) e Magia arcana (che permette l'uso degli incantesimi dei maghi e delle arti magiche ad essi associate).

Per ognuna di queste 3 Abilità il Master ricava partendo dalle tabelle già presenti e, più in generale, dalle considerazioni sullo specifico background, i Coefficienti per ognuno degli elementi da considerare; il tutto tenendo presente l'ambientazione usata per la campagna. Il primo è quello della Razza, e gli elfi possiedono indubbie qualità in tutti e tre i campi, almeno stando a quanto riportato nella loro descrizione: in particolare hanno dei bonus nell'uso di armi come la spada, gran parte delle loro comunità vivono in territori selvaggi o in simbiosi con la natura e sono rinomati per la loro intelligenza e l'uso di particolari forme di magia. Il secondo è il luogo di nascita, o per meglio dire il luogo dove si forma la sua base culturale; come detto sopra, il Master decide di considerare tale luogo la città di Waterdeep, considerando che il tempo di permanenza a Silverymoon inizia in un periodo troppo avanzato della sua esistenza. Waterdeep è la città più grande del mondo conosciuto, multietnica e multiculturale: nascere e vivere in questo luogo non permette di acquisire abilità particolari nel campo della sopravvivenza dei luoghi selvaggi. La magia è presente e nota, ma non è un'attività predominante o vista in maniera particolare, mentre si ha una conoscenza e un uso di un certo tipo di armi come le spade leggermente superiore alla media, ed il nostro elfo ne entra in contatto ed ha modo di utilizzarle.
Gli altri due elementi in diverse situazioni possono fornire dei Coefficienti similari tra loro, ma non in questo caso. Lo Status Sociale è quello della famiglia povera che vive in una grande città, e questo rappresenta un grosso ostacolo per il nostro mago perché non gli offre alcun tipo di possibilità di apprendere e migliorare nessuna delle Abilità che abbiamo preso in considerazione; la vita nella situazione in cui si trova trascorre nel tentativo di procurarsi ogni giorno il cibo, abitare in un luogo stretto ed angusto, a volte rubare e scappare dalle guardie. Una vita che sicuramente ha permesso al nostro personaggio un certo potenziale in alcune specifiche Abilità, che però non sono quelle considerate in quest'esempio. Infine gli Studi, elemento per il quale il Master ha deciso che è fondamentale il periodo passato alla scuola di magia dei Silverymoon, dove ovviamente le possibilità di migliorare le proprie conoscenze e capacità magiche sono enormi, a discapito di altri tipi di Abilità che non trovano spazio d'apprendimento in un luogo del genere.

Tradotto in termini numerici, ognuna di queste considerazioni viene riassunta nella seguente tabella:

Tabella 0.1 – Esempio Coefficienti di Abilità

	Armi da taglio	Sopravvivenza	Magia arcana
Razza (Elfo)	x1,2	x1,1	x1,2
Luogo di nascita (Waterdeep)	x1,1	x0,7	x1,0
Status sociale (Famiglia povera)	x0,8	x0,8	x0,7
Studi (Scuola magia di Silverymoon)	x0,7	x0,7	x1,3

A questi Coefficienti vanno aggiunti quelli derivanti dai punteggi delle Caratteristiche. Come accennato, ogni singola Abilità è associata a due Caratteristiche, una Primaria ed una Secondaria; si tratta di una differenza fondamentale, perché sul calcolo dei Coefficienti la Secondaria ha un peso minore; hanno cioè un campo più ristretto di Coefficienti disponibili, quindi per Coefficienti da tabella superiori a x1,0 si somma un -0,1 mentre per valori inferiori a x1,0 si somma un +0,1. La tabella di riferimento è la seguente:

Tabella 0.2 – Coefficienti di Abilità dalle Caratteristiche

Punteggio di Caratteristica	Coefficiente (primario)	Coefficiente (secondario)
Meno di 5	x0,7	x0,8
6-7	x0,8	x0,9
8-9	x0,9	x1,0
10-11	x1,0	x1,0
12-13	x1,1	x1,0
14-15	x1,2	x1,1
16 o piú	x,13	x1,2

Per quanto riguarda le Abilità considerate nel nostro esempio, le Caratteristiche di riferimento sono le seguenti: Armi da Taglio (*Forza, Riflessi*), Sopravvivenza (*Manualità, Intelligenza*), Magia arcana (*Spirito, Memoria*). Finalmente, abbiamo tutti i valori di riferimento per il calcolo di GA per le Abilità del nostro personaggio:

- **Armi da taglio:** 1,2 (Elfo) x 1,1 (Waterdeep) x 0,8 (Status) x 0,7 (Studi) x 1,1 (Forza) x (1,1-0,1) (Riflessi) = **0,81**
- **Sopravvivenza:** 1,1 x 0,7 x 0,8 x 0,7 x 1,1 (Manualità) x (1,1-0,1) (Intelligenza) = **0,47**
- **Magia arcana:** 1,2 x 1,0 x 0,7 x 1,3 x 1,2 (Spirito) x (1,1-0,1) (Memoria) = **1,31**

Questo sistema, applicato a tutte le Abilità a disposizione del personaggio, rappresenta la struttura portante di base per poi definire il livello effettivo in ognuna di esse. Indicativamente, più il GA è alto, più sarà possibile per il personaggio aumentare il punteggio in una data Abilità, e con una spesa minore.

IV. Gestione del personaggio e delle sue capacità

Il GA è quindi la statistica di base al corpo principale di *Arcana Tales*, nonché quella di collegamento tra aspetto interpretativo del personaggio (nello specifico il background) e dettagli numerici, e quantifica il potenziale, o talento, che si possiede in ogni singola Abilità. Quando entreremo nel dettaglio, vedremo che il GA ci permetterà di quantificare in maniera precisa quanto le nostre esperienze in gioco come personaggio vale in termini numerici; in altre parole, a parità di esperienza fatta, avere un'Abilità con un GA superiore alle altre, ci permette di migliorarla con minore spesa (o maggiore rapidità) rispetto alle altre. Non solo: l'accesso ai punteggi più alti possibili da regolamento sono fattibili solo in presenza di un GA sufficientemente elevato.

Arcana Tales presenta inoltre meccaniche aggiuntive a completamento della base, che il giocatore deve poter sfruttare per ottenere i migliori risultati possibili in talune capacità: in altre parole, un alto punteggio di GA è condizione necessaria ma non sufficiente. La finalità è sempre la stessa di partenza che anima in regolamento: in altre parole, una volta creata la scheda di partenza, non basta assegnare dei punti per aumentare il livello delle proprie Abilità, ma è necessario raggiungere determinati risultati che si determinano con lo svolgimento delle sessioni di gioco attraverso le azioni compiute dai personaggi. Anche questo elemento prende forma nelle fattezze di statistiche specifiche, e come il GA rappresenta il collegamento tra i due aspetti del gioco. Tutto questo, cercando di concedere la massima libertà al giocatore nelle sue scelte: una volta scelto un percorso non avrà una rosa limitata di possibilità con tutte le altre escluse in quanto esclusive di determinate classi o professioni, ma un'ampia serie di possibilità determinate principalmente dal background prima e dall'interpretazione (e le azioni) del personaggio, dove le scelte del giocatore saranno più o meno vantaggiose in base ai valori statistici che fungono da base del regolamento.

Attorno alla base di gioco così costituita, si inseriscono diverse altre meccaniche e valori di riferimento che permettono al giocatore di definire i parametri base del personaggio. Si tratta per lo più di punteggi presenti per ogni personaggio, il cui valore dipende principalmente dai punteggi delle Caratteristiche e dal livello del personaggio. In alcuni casi influiscono sulla possibilità di sfruttare le stesse Abilità. Come è possibile immaginare, sono tutte statistiche che possono essere influenzate anche dal nostro equipaggiamento, dalla presenza di oggetti particolari, da specifiche condizioni od effetti che sono presenti sul personaggio, da condizioni specifiche dell'ambiente e così via. Con queste ultime considerazioni, è tempo di entrare nel dettaglio del regolamento, partendo dalla creazione del personaggio fino spiegare tutti gli altri aspetti.

CAPITOLO 1: CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

La prima fase in qualunque GdR per iniziare una campagna, è la creazione dei personaggi giocanti. Questo, ovviamente, considerando che siano già noti gli elementi di base del regolamento ed ovviamente l'ambientazione. Come abbiamo detto nell'introduzione, la particolarità di *Arcana Tales* è quello di essere profondamente legato all'ambientazione per la generazione di tutte le statistiche, in maniera più profonda rispetto a qualunque altro regolamento. Quindi, anche aspetti che normalmente presentano dei punti di riferimento fissi che sono applicabili a qualunque situazione, qui non sono presenti. La scelta che mi si è presentata è stata semplice: optare tra una già esistente oppure crearne una nuova. La scelta è ricaduta sulla seconda, e senza entrare nel merito del motivo di tale scelta tengo a precisare esclusivamente che questo ha comportato una mole di lavoro aggiuntiva non indifferente. Come accennato, il nome del mondo di gioco è Ethran, e ad esso è dedicato un manuale a parte. Nel regolamento vero e proprio ci saranno precisi riferimenti ad Ethran per poter presentare tutti gli strumenti necessari per creare il proprio personaggio e gestirlo nelle varie situazioni di gioco.

Il primo passo della creazione è quello della definizione del background, che dovrà contenere tutti gli Elementi di Background già citati oltre a tutti gli aspetti a completamento del personaggio. Più dettagli saranno presenti, maggiore saranno le possibilità offerte al Master per definire al meglio tutti i valori di riferimento che devono essere estrapolati. L'applicazione di *Arcana Tales* ad altre ambientazioni, che siano note o meno, è sempre possibile ma richiede un lavoro di fondo non indifferente per creare tutti gli adattamenti. Come è facile intuire, più l'ambientazione è descritta approfonditamente, maggiore sarà il livello di dettaglio che è possibile fornire al fine di creare i propri personaggi (oltre che a creare possibilità di gioco), ma al contempo implica un lavoro molto più vasto e faticoso da parte del Master per tutti gli adattamenti del caso.

1. RAZZA

La scelta della razza è uno degli aspetti tipici di quasi tutti i GdR, ed è forse una delle prime che viene fatta dal giocatore. Normalmente questo comporta la presenza di specifici bonus e penalità alle Caratteristiche di base e la presenza di particolari capacità che sono tipiche della razza; *Arcana Tales* sotto questo punto di vista non fa eccezione, fermo restando che tale situazione dipende direttamente dall'ambientazione. L'ambientazione di Ethran presenta 7 razze di base disponibili ai giocatori più un'ottava la cui "giocabilità" viene lasciata alla discrezionalità del Master (di base NON è tra le razze giocabili, quindi non viene nominata in queste pagine); alcune di queste presentano poi delle sottorazze, cosa che amplia le scelte in mano al giocatore.
La loro descrizione viene presentata nel manuale dell'ambientazione, insieme a tutti i loro Coefficienti relativi alle varie Abilità; nel manuale del regolamento ci limiteremo a riportare le principali statistiche per una singola sottorazza di ognuna, al fine di comprendere tutti i concetti che andremo a mostrare e spiegare. Di norma, ogni razza è caratterizzata da: caratteristiche fisiche, Taglia, Capacità particolari che la contraddistinguono, modificatori alle Caratteristiche, le Resistenze, il Movimento di base.

UMANO (Teariano)

- **Modifiche caratteristiche:** Nessuna
- **Coefficienti abilità:** Armi ad asta x1,0 - Armi contundenti x1,0 (Contundenti grandi x0,8) - Armi da lancio x0,9 (Generico x1,0) - Armi da tiro x1,1 - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x1,2 - Asce x0,9 - Artigianato x1,0 (Forgiare Armature x1,1, Forgiare Armi x1,1) - Artigianato runico x1,1 - Capacità fisiche x1,0 - Conoscenze x1,1 (Dimensioni x1,0, Magia dell'Ordine x1,2, Magia Demoniaca x0,8, Magia Runica x0,7, Mostri x1,2, Storia x0,8) - Deduzione x0,9 - Esploratore x1,1 - Fede nella Trinità x1,1 - Furtività x1,0 (Manolesta x1,1) - Inventiva x1,2 - Magia dell'Ordine x1,1 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,0 (Addestrare animali x1,1, Cavalcare x1,1, Musicista x0,9) - Socializzazione x1,1 - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Resistenze:** Fisico 10, Fuoco 4, Freddo 6, Elettrico 8, Acido 4, Magico 4, Psichico 4.
- **Movimento base:** 9

OMINUS (Di superficie)

- **Modifiche caratteristiche:** Nessuna
- **Coefficienti abilità:** Armi ad asta x0,8 - Armi contundenti x1,0 (Contundenti piccole x1,1) - Armi da lancio x0,9 - Armi da tiro x1,1 (Balestra x1,2) - Armi esotiche x1,1 (Mano artigliata x0,8, Scudo chiodato x0,9) - Armi taglienti x1,0 (Spadoni x0,8) - Asce x1,1 - Artigianato x1,2 (Creare trappole x0,9, Lavorare il legno x1,1) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x0,9 (Equilibrio x1,2, Scalare x1,1) - Conoscenze x1,2 (Magia dell'Ordine x0,7, Magia di Gaia x1,3) - Deduzione x1,2 - Esploratore x0,9 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,1 (Falsificare x1,2) - Inventiva x0,9 - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,2 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,2 (Cavalcare x0,8, Traduttore x1,3) - Socializzazione x0,9 (Comprendere intenzioni x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x0,8, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Resistenze:** Fisico 11, Fuoco 4, Freddo 6, Elettrico 8, Acido 4, Magico 4, Psichico 4.
- **Movimento base:** 8

MEZZO-DEMONE (Purosangue)

- **Modifiche caratteristiche:** Forza +1, Spirito +1, Intuito -1, Carisma -1
- **Coefficienti abilità:** Armi ad asta x1,1 (Lancia da cavaliere x0,9) - Armi contundenti x1,1 - Armi da lancio x1,2 (Generico x1,3) - Armi da tiro x0,9 - Armi esotiche x1,1 (Frusta x1,2) - Armi taglienti x1,0 - Asce x1,2 - Artigianato x0,9 (Alchimia x1,1, Creare veleni x1,2) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,2 (Lotta x1,3) - Conoscenze x0,9 (Dimensioni x1,1, Magia demoniaca x1,2, Mostri x1,2) - Deduzione x1,1 (Trovare trappole x1,2) - Esploratore x0,8 (Seguire tracce x1,0) - Fede nella Trinità x0,9 - Furtività x0,9 (Falsificare x0,7) - Inventiva x0,8 - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x1,3 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,2 (Addestrare animali x1,0, Musicista x0,8) - Socializzazione x1,1 (Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Resistenze:** Fisico 8, Fuoco 12, Freddo 2, Elettrico 7, Acido 5, Magico 7, Psichico 5.
- **Movimento base:** 10

ELFO SCURO

- **Modifiche caratteristiche:** Agilità +1, Riflessi +1, Manualità +1, Empatia +1, Forza -1, Costituzione -1, Spirito -2
- **Coefficienti abilità:** Armi ad asta x1,0 (Alabarda x1,1) - Armi contundenti x0,7 - Armi da lancio x0,9 - Armi da tiro x1,2 (Archi x1,3) - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x1,1 (Spade x1,2) - Asce x0,7 - Artigianato x1,1 (Forgiare armi x1,2, Lavorare i metalli x1,2) - Artigianato runico x0,9 - Capacità fisiche x1,0 (Acrobazia x1,2, Equilibrio x1,2) - Conoscenze x1,2 (Magia dell'Ordine x0,9, Magia demoniaca x1,0) - Deduzione x1,2 (Valutare x1,0) - Esploratore x1,1 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,3 (Falsificare x1,1, Manomettere congegni x1,1) - Inventiva x0,8 (Inventare Magia di Gaia x1,1) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,2 (Magia della Necromanzia x1,1) - Magia Runica x1,0 (Magia del sapere x1,1) - Mestieri x1,0 (Giocoliere x0,7, Guaritore x1,2, Marinaio x0,8, Traduttore x1,2) - Socializzazione x1,0 (Condottiero x1,1) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Resistenze:** Fisico 8, Fuoco 3, Freddo 9, Elettrico 7, Acido 4, Magico 8, Psichico 3.
- **Movimento base:** 12

SILVANO (Lótë)

- **Modifiche caratteristiche:** Carisma +1, Agilità +1, Spirito +1, Intuito -1, Forza -1, Memoria -1
- **Coefficienti abilità:** Armi ad asta x1,0 (Bastone ferrato x1,2, Falce x0,7) - Armi contundenti x1,0 (Contundenti grandi x1,2) - Armi da lancio x1,1 (Boomerang x1,2) - Armi da tiro x0,8 (Fionda x1,1) - Armi esotiche x1,0 - Armi taglienti x0,7 - Asce x0,7 - Artigianato x1,1 (Alchimia x1,2, Creare veleni x1,3, Lavorare i metalli x0,7) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x1,1 (Acrobazia x1,2) - Conoscenze x1,1 (Magia demoniaca x0,7, Natura x1,3) - Deduzione x1,0 (Cercare x1,2, Valutare x0,8) - Esploratore x1,2 (Seguire tracce x1,1) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,1 (Manolesta x0,8) - Inventiva x1,1 (Inventare magie dell'ordine x0,9, Inventare magie demoniache x0,9) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,2 - Magia Runica x1,0 - Mestieri x1,1 (Musicista x1,3, Scrivano x0,9) - Socializzazione x0,8 (Camuffare x1,1) - Speciale (Manipolare sogni x1,2, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Resistenze:** Fisico 10, Fuoco 0, Freddo 4, Elettrico 15, Acido 4, Magico 6, Psichico 6.
- **Movimento base:** 12

DAMPIRO (Atan)

- **Modifiche caratteristiche:** Riflessi +2, Forza +1, Spirito -2, Empatia -1
- **Coefficienti abilità:** Armi ad asta x1,0 (Falce x1,2, Tridente x1,1) - Armi contundenti x0,8 (Contundenti piccole x1,1) - Armi da lancio x1,1 - Armi da tiro x1,2 - Armi esotiche x1,3 (Catena chiodata x1,1) - Armi taglienti x1,1 (Perforanti x1,2) - Asce x0,8 - Artigianato x1,0 (Alchimia x0,8, Creare veleni x1,1, Forgiare armi x1,2, Lavorare i tessuti x1,1) - Artigianato runico x0,8 - Capacità fisiche x1,2 (Equilibrio x1,3, Nuotare x0,8) - Conoscenze x1,1 (Magia demoniaca x0,7, Magia di Gaia x1,0, Magia runica x0,7, Mostri x1,2, Trinità x0,9) - Deduzione x1,1 (Ascoltare x1,2, Osservare x1,2) - Esploratore x0,7 (Seguire tracce x1,1) - Fede nella Trinità x0,9 - Furtività x1,2 (Falsificare x1,0) - Inventiva x1,0 (Inventare armi x1,2) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,0 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,8 - Socializzazione x0,9 (Camuffare x1,1, Comprendere intenzioni x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x1,0, Distruttore demoniaco x0,7)

- **Resistenze:** Fisico 12, Fuoco 2, Freddo 8, Elettrico 5, Acido 1, Magico 4, Psichico 5.
- **Movimento base:** 12

ASURA

- **Modifiche caratteristiche:** Intelligenza +2, Memoria +1, Manualità +1, Forza -2 (-1 dal modificatore di Taglia), Costituzione -2, Carisma -1
- **Coefficienti abilità:** Armi ad asta x1,1 - Armi contundenti x0,8 - Armi da lancio x0,9 (Bolas x1,1, Giavellotto x1,0) - Armi da tiro x0,8 (Balestre x1,1) - Armi esotiche x1,1 (Mano artigliata x0,9, Scudo chiodato x1,2) - Armi taglienti x0,8 (Perforanti x1,0) - Asce x1,1 - Artigianato x1,2 (Lavorare il legno x1,0, Lavorare i tessuti x0,8) - Artigianato runico x1,2 - Capacità fisiche x0,7 (Equilibrio x1,1, Scalare x1,2) - Conoscenze x1,3 (Magia dell'Ordine x0,8, Mostri x0,9) - Deduzione x0,8 (Trovare trappole x1,0, Valutare x1,1) - Esploratore x0,9 - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x1,2 (Manolesta x1,0, Manomettere congegni x1,3) - Inventiva x1,3 - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x1,2 (Rune Ithildin x1,0) - Mestieri x1,0 (Chirurgo x1,3, Guaritore x1,1, Traduttore x1,2) - Socializzazione x0,8 (Ingannare x1,0) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Resistenze:** Fisico 7, Fuoco 5, Freddo 6, Elettrico 7, Acido 3, Magico 3, Psichico 8.
- **Movimento base:** 6

Tra tutti gli Elementi di Background, si tratta quello su cui il Master ha meno potere decisionale, e più in generale quello che va definito in maniera univoca nell'ambito di un'ambientazione. In altre parole, ovviamente nessuno impedisce al Master di modificare alcuni aspetti, creare nuove sottorazze o introdurre nuove razze nell'ambientazione (che sia del tutto ideata dal gruppo di gioco o faccia riferimento a qualcosa di già esistente), ma è bene ricordare che gli individui di tutte le razze sono "attori attivi" nella creazione passata, presente e futura degli eventi che caratterizzano un'ambientazione, e che tutte le modifiche/aggiunte create per scelte personali o per venire incontro a precise esigenze del giocatore poi si devono riflettere su tutte le creature all'interno del mondo di gioco. E una volta fissate, è bene non modificarle più.

2. LUOGO DI ORIGINE

Come per la Razza, il Luogo di Origine è strettamente legato all'ambientazione proposta per la campagna di gioco. Questo Elemento di Background identifica il luogo nel quale si forma il carattere del personaggio, o più precisamente identifica il luogo dal quale, attraverso le prime esperienze di vita, si acquisiscono quegli aspetti identificativi che derivano dal viverci. Per fare un paragone stereotipato, è come vivere in Italia e crescendo imparando la lingua italiana, giocando ed appassionandosi al calcio ed essere molti vicini alla religione cattolica. Questo, ovviamente, non vuol dire che un personaggio nato in Italia decida per forza di fare scelte che si conformano a questo contesto, ma sicuramente la sua formazione giovanile sarà influenzata da tali aspetti, che permeano la società italiana. Per sua natura il Luogo di Origine non sempre coincide con il luogo di nascita (ad esempio se si nasce in una città ma poi fin da quel momento si vive in un'altra) ed in alcune situazioni specifiche potrebbe richiedere l'intervento del Master per la modifica ad hoc, o la creazione, di valori che meglio rappresentino la situazione proposta dal background. Esempio: come Luogo di Origine viene identificato il territorio di un ducato del quale sono specificati da ambientazione i Coefficienti di riferimento; il personaggio però è costretto a vivere tutta la sua adolescenza in un piccolo villaggio in una vallata nascosta all'interno di questo territorio, creato dal gruppo di gioco per una sua specifica campagna. In questo caso, il Master decide che i valori di riferimento del ducato non si adattano al meglio per la situazione del personaggio, e quindi decide di modificare alcuni Coefficienti per meglio rappresentare la situazione.

A livello pratico, il regolamento prevede la suddivisione del mondo di gioco in aree facilmente riconoscibili (i confini di stato sono la cosa più banale e immediata, ma si possono usare altri criteri), all'interno delle quali si possono identificare aree specifiche dove si utilizzano Coefficienti analoghi ma con delle differenze sostanziali; un esempio tipico sono centri cittadini di grosse dimensioni nei quali la vita si sviluppa con un certo distacco rispetto alle zone più selvagge che dominano il resto del regno, o regioni geografiche (un bosco, una catena montuosa, un deserto) in cui per tutta una serie di motivi di ambientazione si creano differenze sostanziali nell'esistenza degli abitanti. Sebbene questo elemento possa apparire "granitico" come quello della Razza, in realtà il Master ha sicuramente più spazio di manovra. Il personaggio può essere cresciuto in un piccolo villaggio (magari neanche indicato nell'ambientazione) o in una zona particolare, e il suo background può riportare aspetti ed influenze di quel luogo che possono fornire degli spunti per gestire in maniera più fine i Coefficienti del Luogo di Origine, pur partendo da quelli di riferimento forniti dall'ambientazione.
Essendo questo Elemento di Background legato strettamente al mondo di gioco, per tutti i valori di riferimento si rimanda al Manuale dell'Ambientazione.

3. STUDI

Gli Studi sono le esperienze formative attive che il personaggio affronta durante il suo periodo di crescita. Nella sua accezione più banale corrispondono a veri corsi di studi che si tengono in una scuola, un istituto o con un insegnante specifico; quest'elemento ha però una valenza più ampia, perché non necessariamente un personaggio ha modo, o voglia, di avere esperienze di questo tipo. Non per questo il personaggio non ha la possibilità di fare un certo corso d'apprendimento che lo porta ad avere una propensione e delle capacità verso determinate Abilità. Imparare a lavorare la terra all'interno di una famiglia contadina fin da piccolo, appassionarsi al mestiere del padre od essere costretto ad apprendere come sopravvivere in un territorio selvaggio nel quale si è stati abbandonati: sono tutti esempi la cui sfera di influenza riguarda direttamente questo Elemento di Background.
Gli Studi offrono un campo d'applicazione molto vasto: si passa da quelli di carattere più generico applicabili a qualunque ambientazione (come imparare a fare il contadino, un mestiere d'artigianato quale l'intagliatore o il vasaio, o entrare in un'accademia militare) fino a giungere a quelli specifici per quel mondo di gioco. Nel caso di quelli generici, il Master ha il compito di modellare al meglio la tabella per adattarla al meglio per il personaggio, correlando il suo background all'ambiente nel quale svolge le sue esperienze di apprendimento: per farsi capire, fare il contadino o l'artigiano può differire sotto diversi aspetti a seconda del luogo nel quale viene svolto tale lavoro, delle persone cui dobbiamo sottostare, delle problematiche ambientali e di tutti gli aspetti che possono influenzarlo. Nel caso di Studi che si legano ad alcuni aspetti specifici dell'ambientazione (ad esempio: *Accademia delle torri dell'Ordine*) si hanno meno margini di manovra, ma non per questo assenti.

Il Master e il giocatore devono fare attenzione: è facile confondere gli Studi con lo Status Sociale, spiegato nel paragrafo successivo. Spesso i due aspetti sono legati l'un l'altro (ad esempio, è normale che il figlio di un contadino abbia gli Studi di Contadino e lo Status Sociale di Agricoltore, due aspetti ovviamente molto simili tra loro), ma non è detto che sia così, e quando ciò accade bisogna fare attenzione a non confondere le due cose. Di seguito vengono presentati alcuni Studi di esempio, alcuni generici e altri specifici dell'ambientazione di **Ethran**.

ACCADEMIA DELLE TORRI DELL'ORDINE

Background: L'Ordine è un gruppo presente su Ethran formato esclusivamente da donne umane definite come Depositarie, abili nell'uso di un certo tipo di magia. Nel manuale dell'ambientazione vengono riportare tutte le informazioni necessarie (le informazioni riportate di seguito prevedono la loro conoscenza).
Le Accademie delle Torri dell'Ordine sono speciali corsi di studio istituiti dall'Ordine delle Depositarie, allo scopo di insegnare alle Depositarie non ancora a conoscenza del loro potere (o non in grado di controllarlo), per poi farle entrare nell'Ordine stesso. Esclusi casi estremamente rari, tutte le Depositarie Senzienti (cioè quelle in grado di usare il Fuoco Primordiale) sono tutte appartenenti all'Ordine. L'accesso alle Accademie dell'Ordine

viene riservato dalle Depositarie stesse che scoprono chi è in grado di manipolare il Fuoco Primordiale. Sebbene il termine "Depositaria" ha un'accezione molto ampia, è uso comune riferire con il termine di Iniziate coloro che entrano nel corso di studi delle Accademie.
2Quale sia il termine usato per indicarle, le ragazze che iniziano il loro percorso di studi vengono assoldate dalle Depositarie in tenera età, generalmente intorno ai 3-4 anni, e non di rado anche prima (perfino dopo pochi mesi dalla nascita); a quest'età ancora il carattere deve essere formato pienamente e le Depositarie che scoprono delle possibili manipolatrici del Fuoco Primordiale possono cercare di indirizzarlo verso una specifica direzione, generalmente quella della propria Cerchia. Ma anche per istruirle fin da subito verso alcuni concetti di base che regolano l'Ordine delle Depositarie, nel quale esiste la pretesa che le nuove leve non tradiscano mai l'Ordine stesso o decidano semplicemente di abbandonarlo in futuro. Esistono casi di Iniziate introdotte allo studio della Magia dell''Ordine con età maggiori, ma oltre i 12 anni le Depositarie non accennato nessuno, anche in caso di ragazze molto dotate.
Il periodo di noviziato dura diversi anni ed è condotto in strutture dell'Ordine che si trovano sparse per il mondo. I primi due anni il corso di studio è sugli aspetti generali dell'Ordine, ed in questa fase le Iniziate più promettenti vengono seguite dalle Depositarie che le hanno scoperte per formare il loro carattere verso la direzione da loro voluta (normalmente per farle entrare nel loro Ordine). Negli anni successivi, quando diviene più chiaro quale sarà il loro percorso, le Iniziate vengono indirizzate verso studi più specifici che le introdurranno alla loro futura Cerchia. Il percorso di studio, che è di carattere sia fisico che mentale, si conclude tra i 18 ed i 21 anni ed è coronato da una prova finale che, se superata, fa diventare Depositarie Elette a tutti gli effetti, col rango di Accolite. Ogni indirizzo verso una specifica Cerchia fornisce un diverso set di Coefficienti di Abilità. Chi ha avuto acceso all'Accademia dell'Ordine ed ha superato il test finale, impara gli incantesimi *Sigillo identificativo* e *Percepire Depositaria.*

- **Coefficienti di Abilità *(Cerchia dell'Alterazione)*:** Armi ad asta x0,8 - Armi contundenti x0,9 (Contundenti piccole x1,0) - Armi da lancio x0,9 (Generico x1,1) - Armi da tiro x0,8 - Armi esotiche x1,1 (Mano artigliata x0,8) - Armi taglienti x0,8 (Perforanti x1,0) - Asce x0,8 - Artigianato x0,7 (Alchimia x1,1, Creare veleni x1,1, Lavorare i tessuti x1,0) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,0 (Equilibrio x1,1, Saltare x1,2) - Conoscenze x1,2 (Magia di Gaia x0,9, Magia Runica x0,8, Trinità x0,7) - Deduzione x1,2 (Osservare x1,3) - Esploratore x1,1 (Orientamento x0,7) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,0 (Falsificare x1,2, Manolesta x1,1) - Inventiva x1,3 (Inventare Magie di ogni tipo ad eccezione di Magie dell'Ordine x0,7) - Magia dell'Ordine x1,3 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,9 (Magia della Mente x1,1) - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,8 (Cavalcare x1,0) - Socializzazione x1,1 (Condottiero x0,7, Ingannare x1,3) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Coefficienti di Abilità *(Cerchia degli Animali)*:** Armi ad asta x0,8 - Armi contundenti x0,9 - Armi da lancio x1,0 (Boomerang x1,2) - Armi da tiro x0,7 - Armi esotiche x0,8 (Mano artigliata x1,1, Rete x1,1) - Armi taglienti x0,8 - Asce x0,9 - Artigianato x1,0 (Creare trappole x1,2, Lavorare i tessuti x1,1) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,2 (Lotta x1,3) - Conoscenze x1,1 (Animali x1,3, Magia Runica x0,7, Mostri x1,2, Trinità 0,7) - Deduzione x1,0 (Ascoltare x1,2, Osservare x1,2) - Esploratore x1,3 (Naturalista x1,0, Orientamento x1,2) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,9 (Muoversi silenziosamente x1,2) - Inventiva x1,1 (Inventare Magie di ogni tipo ad eccezione di Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie dell'Ordine x1,3) - Magia dell'Ordine x1,3 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,9 (Magia del Potere x1,0) - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,9 (Addestrare animali x1,2, Cavalcare x1,2) - Socializzazione x0,9 (Comprendere intenzioni x1,1) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Coefficienti di Abilità *(Cerchia della Divinazione)*:** Armi ad asta x0,9 - Armi contundenti x0,7 - Armi da lancio x1,1 (Bolas x1,2) - Armi da tiro x1,1 (Archi x1,2, Balestre x1,2) - Armi esotiche x0,7 - Armi taglienti x0,8 (Perforanti x1,0) - Asce x0,7 - Artigianato x0,7 (Alchimia x1,1, Creare veleni x1,0) - Artigianato runico x0,8 - Capacità fisiche x1,0 - Conoscenze x1,2 (Magia Runica x1,0, Trinità x1,0) - Deduzione x1,1 (Cercare x1,2) - Esploratore x1,0 (Orientamento x1,1) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,9 (Falsificare x1,0, Manomettere congegni x1,1) - Inventiva x1,2 (Inventare Magie di ogni tipo ad eccezione di Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie dell'Ordine x1,3) - Magia dell'Ordine x1,3 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,0 - Magia Runica x0,9 - Mestieri x0,8 (Cavalcare x1,1, Chirurgo x1,2, Traduttore x1,3) - Socializzazione x1,1 (Condottiero x0,8) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Coefficienti di Abilità *(Cerchia degli Elementi)*:** Armi ad asta x1,0 - Armi contundenti x0,9 - Armi da lancio x0,9 (Generico x1,2) - Armi da tiro x0,9 (Fionda x1,0) - Armi esotiche x1,0 (Frusta x1,1) - Armi taglienti x0,9 (Perforanti x1,1, Pugnali x1,1) - Asce x0,9 - Artigianato x0,7 (Alchimia x1,1) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,1 (Acrobazia x1,2, Lotta x1,2) - Conoscenze x1,1 (Animali x0,8, Trinità x0,7) - Deduzione x0,9 (Ascoltare x1,1) - Esploratore x1,1 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 - Inventiva x1,0 (Inventare Magie di ogni tipo ad eccezione di Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie dell'Ordine x1,3) - Magia dell'Ordine x1,3 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,0 (Cavalcare x1,1, Chirurgo x0,7, Musicista x0,9) - Socializzazione x1,1 (Camuffare x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Coefficienti di Abilità *(Cerchia della Guerra)*:** Armi ad asta x1,1 - Armi contundenti x1,1 - Armi da lancio x1,0 (Bolas x1,1, Giavellotto x1,2) - Armi da tiro x1,2 - Armi esotiche x1,1 - Armi taglienti x1,2 - Asce x1,1 - Artigianato x0,7 (Creare trappole x1,0, Forgiare armi x1,2) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,0 (Lotta x1,2) - Conoscenze x0,8 (Magia dell'Ordine x1,1, Storia [Guerre storiche] x1,2, Trinità x0,7) - Deduzione x1,0 (Trovare trappole x1,2) - Esploratore x0,8 (Orientamento x1,1, Seguire tracce x1,0) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 (Manomettere congegni x1,2, Scassinare x1,1) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie di ogni tipo ad eccezione di Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie dell'Ordine x1,2) - Magia dell'Ordine x1,3 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,7 (Rune Ithildin x1,0) - Mestieri x0,9 (Cavalcare x1,2, Guaritore x1,1, Scrivano x0,7) - Socializzazione x0,7 - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Coefficienti di Abilità *(Cerchia della Morte)*:** Armi ad asta x0,9 (Falce x1,2) - Armi contundenti x0,9 (Contundenti piccole x0,7) - Armi da lancio x1,1 (Boomerang x0,8, Dardi x1,2) - Armi da tiro x0,9 - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x0,8 (Perforanti x1,0) - Asce x0,7 - Artigianato x1,1 (Alchimia x1,2, Creare veleni x1,2) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,0 - Conoscenze x1,2 (Geografia x0,8, Magia Runica x0,9, Trinità x0,7) - Deduzione x1,1 (Cercare x1,3) - Esploratore x1,1 (Seguire tracce x0,9) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 (Muoversi silenziosamente x1,1, Nascondersi x1,2) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie di ogni tipo ad eccezione di Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie dell'Ordine x1,3, Inventare veleni x1,2) - Magia dell'Ordine x1,3 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,8 (Cavalcare x1,1, Chirurgo x1,3, Guaritore x1,2) - Socializzazione x1,1 (Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Coefficienti di Abilità *(Cerchia della Natura)*:** Armi ad asta x0,8 (Bastone ferrato x1,0) - Armi contundenti x1,1 - Armi da lancio x0,9 (Giavellotto x1,1) - Armi da tiro x0,8 - Armi esotiche x0,9 (Mazzafrusto x1,1, Scudo chiodato x0,7) - Armi taglienti x0,9 (Spade x1,0) - Asce x0,7 - Artigianato x0,9 (Alchimia x1,3, Creare veleni x1,0, Lavorare il legno x1,1) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,0 (Equilibrio x1,2, Saltare x1,2) - Conoscenze x1,1 (Magia Runica x0,7, Natura x1,3, Trinità x0,7) - Deduzione x1,1 (Cercare x1,2, Osservare x1,2) - Esploratore x1,1 (Naturalista x1,3) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 - Inventiva x1,1 (Inventare Magie di ogni tipo ad eccezione di Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie dell'Ordine x1,3, Inventare preparati alchemici x1,3) - Magia dell'Ordine x1,3 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,9 (Agricoltore x1,2, Cavalcare x1,1, Guaritore x1,1) - Socializzazione x1,2 (Camuffare x1,0, Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Coefficienti di Abilità *(Cerchia delle Ombre)*:** Armi ad asta x0,7 - Armi contundenti x0,9 (Contundenti piccole x1,2) - Armi da lancio x0,8 (Shuriken x1,2) - Armi da tiro x1,0 (Balestre x1,2) - Armi esotiche x0,9 (Rete x1,1) - Armi taglienti x0,9 (Pugnali x1,2) - Asce x0,7 -

Artigianato x0,7 (Creare trappole x1,2, Creare veleni x1,1, Lavorare i tessuti x1,1) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,1 (Acrobazia x1,3, Equilibrio x1,3) - Conoscenze x0,9 (Dimensioni x1,0, Locali x1,2, Magia dell'Ordine x1,2, Trinità x0,7) - Deduzione x1,3 (Valutare x1,1) - Esploratore x1,0 (Seguire tracce x1,3) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,2 (Muoversi silenziosamente x1,3, Nascondersi x1,3) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie di ogni tipo ad eccezione di Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie dell'Ordine x1,3) - Magia dell'Ordine x1,3 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,9 (Magia dell'Illusione x1,0) - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,8 (Cavalcare x1,1, Giocoliere x1,1, Traduttore x1,2) - Socializzazione x1,3 - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

- **Coefficienti di Abilità *(Cerchia della Protezione)*:** Armi ad asta x1,2 (Falce x1,0) - Armi contundenti x1,0 (Contundenti grandi x0,7) - Armi da lancio x0,8 - Armi da tiro x1,1 - Armi esotiche x0,8 (Scudo chiodato x1,1) - Armi taglienti x0,9 (Spade x1,2) - Asce x0,8 - Artigianato x0,7 (Forgiare armature x1,1, Lavorare i metalli x1,0) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,1 (Acrobazia x0,9, Equilibrio x0,9) - Conoscenze x1,1 (Animali x1,0, Magia dell'Ordine x1,2, Natura x0,8, Trinità x0,7) - Deduzione x1,1 (Trovare trappole x0,9, Valutare x1,3) - Esploratore x0,9 (Orientamento x1,3) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,0 (Falsificare x1,2, Manolesta x0,8) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie di ogni tipo ad eccezione di Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie dell'Ordine x1,2) - Magia dell'Ordine x1,3 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,9 (Magia del Potere x1,0) - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,7 (Addestrare animali x1,0, Cavalcare x1,2, Scrivano x1,2) - Socializzazione x1,1 (Condottiero x1,3) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Coefficienti di Abilità *(Cerchia dello Spirito)*:** Armi ad asta x0,8 - Armi contundenti x0,8 - Armi da lancio x0,7 - Armi da tiro x0,8 (Balestra x1,0) - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x0,8 (Perforanti x1,0) - Asce x0,8 - Artigianato x1,0 (Alchimia x1,2) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x0,9 (Equilibrio x1,2, Lotta x0,7) - Conoscenze x1,3 - Deduzione x1,1 (Cercare x1,3, Osservare x1,3) - Esploratore x1,2 (Orientamento x1,3) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,1 (Manolesta x0,7) - Inventiva x1,2 (Inventare Magie di ogni tipo ad eccezione di Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie dell'Ordine x1,3) - Magia dell'Ordine x1,3 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,0 - Magia Runica x0,7 (Magia del Sapere x0,9) - Mestieri x0,8 (Cavalcare x1,1, Guaritore x1,1, Traduttore x1,3) - Socializzazione x1,2 (Ingannare x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)
- **Coefficienti di Abilità *(Cerchia della Vita)*:** Armi ad asta x1,1 (Bastone ferrato x1,3) - Armi contundenti x0,9 (Contundenti piccole x1,1) - Armi da lancio x0,8 (Bolas x1,0) - Armi da tiro x0,8 - Armi esotiche x0,8 (Rete x1,2) - Armi taglienti x0,8 (Perforanti x1,0) - Asce x0,7 - Artigianato x1,0 (Alchimia x1,3) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,0 (Saltare x1,1, Scalare x1,1) - Conoscenze x1,1 (Magia dell'Ordine x1,2, Magia Runica x0,8, Natura x1,2, Trinità x0,7) - Deduzione x1,2 (Trovare trappole x0,8) - Esploratore x1,2 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 (Muoversi silenziosamente x1,1, Nascondersi x1,0) - Inventiva x1,1 (Inventare Magie di ogni tipo ad eccezione di Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie dell'Ordine x1,3, Inventare preparati alchemici x1,2) - Magia dell'Ordine x1,3 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,9 (Cavalcare x1,1, Chirurgo x1,3, Guaritore x1,3) - Socializzazione x1,2 (Comprendere intenzioni x0,8, Ingannare x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

ACCADEMIA MILITARE

Background: Con il termine Accademia Militare si fa riferimento a tutte quelle strutture in cui un giovane viene addestrato all'arte del combattimento; normalmente questi Studi non si applicano a casi in cui un ragazzo/a vengono addestrati singolarmente da una sola persona od un tutore (situazione nella quale è più opportuno creare una tabella specifica dei Coefficienti). L'esempio più comune di applicazione di questo campo di Studi riguarda quei regni che possiedono un esercito regolare professionale, i quali oltre a richiedere leve obbligatorie per un certo periodo di anni e fornire stipendi regolari, mettono a disposizione tutte le risorse necessarie (strutture, istruttori, strumenti, armi) per addestrare chi entra a far parte dell'esercito, per periodi più o meno lunghi ed articolati secondo criteri che possono variare in base a diversi aspetti (tattiche comuni di combattimento, cultura del luogo, capacità individuali, richieste particolari). Altra situazione tipo riguarda gruppi di mercenari combattenti od associazioni di guerrieri che vendono i loro servizi al miglior prezzo, che introducono nuove leve nel loro gruppo insegnando loro tutto il necessario per diventare membri effettivi.
Per applicare questo tipo di Studi, il personaggio deve passare un certo numero di anni all'interno di questi gruppi, di norma sui 5 anni sebbene questo tempo può variare in base a specifiche situazioni. Questo periodo non comprende esclusivamente passare il tempo nei centri d'addestramento, ma anche le prime esperienze quando si è nei ranghi più bassi; l'assegnazione come servitore ai comandi di una persona di rango superiore, le guardie più osteggiate e riservate alle reclute, la possibilità di far parte di spedizioni per missioni di piccolo conto in qualità di riserva per avere le prime esperienze sul campo, lo svolgimento dei compiti considerati più umili e così via. Molti sfruttano il tempo libero concesso da questi primi incarichi continuando ad allenarsi nel combattimento.
I Coefficienti riportati qui di seguito hanno carattere generale; il Master può apportare delle modifiche che derivano da aspetti quali la cultura del luogo, le tattiche di combattimento usate normalmente, la conformazione del territorio che porta a preferire certi tipi di armi e così via. In linea generale, per quei luoghi d'addestramento dove ci si focalizza sull'uso di una specifica arma, il Coefficiente relativo viene portato a x1,3 e quello delle armi degli altri GA abbassato di uno x0,1. Le Accademie specifiche per coloro che intendono diventare cavalieri hanno un Coefficiente di *Mestieri [Cavalcare]* di x1.3.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x1,2 - Armi contundenti x1,2 - Armi da lancio x1,1 (Giavellotto x1,2) - Armi da tiro x1,2 - Armi esotiche x1,1 (Mazzafrusto x1,2) - Armi taglienti x1,2 - Asce x1,1 - Artigianato x0,7 (Creare trappole x1,1, Lavorare la pietra x1,0) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,2 (Acrobazia x1,0, Nuotare x1,1, Scalare x1,1) - Conoscenze x0,8 (Locali x1,1, Tutti i tipi di Magia x0,7, Mostri x1,1) - Deduzione x1,0 (Cercare x1,2, Trovare trappole x1,1) - Esploratore x1,2 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 (Manomettere congegni x1,1, Scassinare x1,0) - Inventiva x0,9 (Inventare tutti i tipi di Magia x0,7) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,7 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,1 (Scrivano x0,7, Traduttore x1,0) - Socializzazione x1,0 (Condottiero x1,2) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

AGRICOLTORE

Background: Escludendo casi particolari, questo campo di Studi fa riferimento a chi nel corso della sua giovinezza impara a coltivare la terra ed a gestire una fattoria. Si tratta di un tipo di Studi che spesso va a braccetto con lo Status Sociale di Contadino (di norma chi impara a lavorare la terra vive in famiglie contadine, il più delle volte sotto dei proprietari della loro terra, dove tutti i componenti portano avanti quell'attività per poter continuare a portare avanti la loro esistenza).

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x1,2 (Lancia da cavaliere x0,7, Tridente x1,0) - Armi contundenti x0,9 (Contundenti media x1,1) - Armi da lancio x0,8 - Armi da tiro x0,7 (Archi x0,9, Fionda x1,0) - Armi esotiche x0,8 (Frusta x1,0, Rete x1,0) - Armi taglienti x0,9 (Spade x1,0) - Asce x1,0 - Artigianato x1,1 (Alchimia x0,9, Creare veleni x0,8, Forgiare armature x0,8, Forgiare armi x0,8) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x1,0 (Nuotare x1,1) - Conoscenze x0,7 (Animali x1,1, Natura x1,1, Trinità x0,9) - Deduzione x1,0 (Trovare trappole x1,1) - Esploratore x1,1 (Naturalista x1,2) - Fede nella Trinità x0,9 - Furtività x0,8 (Scassinare x0,9) - Inventiva x1,1 (Tutti i tipi di Magia x0,7, Inventare veleni x0,8) - Magia dell''Ordine x0,8 - Magia demoniaca x0,9 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,1 (Agricoltore x1,3, Chirurgo x0,9, Marinaio x0,7, Traduttore x0,7, Scrivano x0,7) - Socializzazione x1,0 (Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

ARTIGIANO RUNICO

Background: Sebbene gli Artigiani Runici (vedi il manuale dell'ambientazione per ulteriori informazioni) siano tutti membri di una gilda che porta avanti i loro interessi ed i rapporti con le Depositarie, quasi sempre lavorano da soli e sfruttano mezzi propri per portare avanti la loro attività; non di rado, infatti, le stesse Depositarie prendono contatti con i singoli Artigiani Runici, e spesso ognuna di loro commercia sempre con lo stesso, arrivando a vere e proprie forme di collaborazione.
Il loro modo di portare avanti l'attività così solitario rende la loro arte molto rara, e normalmente viene tramandata solo a poche persone che ritengono degni. Tradizionalmente, un Artigiano Runico è molto geloso del suo lavoro e non mostra a nessuno il suo lavoro se non alle stesse Depositarie; tramandano la loro arte solo a coloro che reputano più degni e capaci, di norma prendendo sotto la loro custodia una sola persona alla volta. Chi ha questa fortuna di essere scelto e decide di affrontare questo cammino, ricade sotto gli Studi di Artigianato Runico. Per un Artigiano Runico questa scelta può richiedere molto tempo una volta presa la decisione di fare l'insegnante, in quanto generalmente vivono in luoghi isolati oppure viaggiano di città in città. Il più delle volte sono le stesse Depositarie, sfruttando la loro rete di informatori, che indicano potenziali studenti agli Artigiani; più raramente tramite colleghi con i quali sono in qualche modo in contatto. Di norma, un Artigiano Runico prende sotto la sua guida solo un apprendista nel corso della sua vita, sebbene ci siano casi con un numero maggiore.
L'apprendistato dura diversi anni, durante i quali si alternano sessioni di teoria ad altre di pratica; lo studente passa diverse ore al giorno con il suo insegnante, ed alcuni di loro decidono di abbandonare la loro vita per andare a vivere con l'Artigiano Runico. Non esiste alcun tipo di obbligo che viene imposto, e l'Artigiano lascia volutamente ampia libertà per poter valutare al meglio al ragazzo soprattutto sul lato dell'impegno e della passione. Le prime settimane sono cruciali: se non ci si dimostra adatti all'insegnamento, si viene scartati senza alcun tentennamento. Non di rado capita che gli Artigiani tramandino la loro arte ai propri figli, se ne hanno avuti; si tratta di un evento comune, tanto che comunemente viene descritta come una professione che si tramanda di generazione in generazione.
Chi diventa Artigiano Runico deve scegliere a quale Cerchia di riferimento appartenere, o se scegliere di essere un Artigiano Runico Universale. In base alla sua scelta, i Coefficienti saranno di x1,1 in tutte le Abilità, tranne per quella che ha scelto che sarà di x1,3.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x0,9 (Bastone ferrato x1,1) - Armi contundenti x1,0 (Contundenti grandi x0,8) - Armi da lancio x1,0 (Boomerang x0,8, Shuriken x0,7) - Armi da tiro x0,8 (Archi x1,1) - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x1,0 (Pugnali x1,1) - Asce x0,9 - Artigianato x1,1 (Forgiare armature x0,8, Forgiare armi x0,8, Lavorare la pietra x1,3) - Artigianato runico x1,1 (x1,3 nella specifica Abilità scelta) - Capacità fisiche x0,8 - Conoscenze x1,1 (Animali x0,9, Dimensioni x0,8, Magia dell'Ordine x1,2, Magia demoniaca x0,7, Magia di Gaia x0,8, Magia Runica x0,9) - Deduzione x0,9 (Osservare x1,1, Valutare x1,2) - Esploratore x1,0 (Naturalista x1,1) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 - Inventiva x1,2 (Tutti i tipi di Magia x0,7, Inventare Pietre Runiche x1,3, Creare veleni x0,9) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,7 - Magia Runica x0,8 - Mestieri x1,0 (Addestrare animali x0,7, Chirurgo x0,8, Marinaio x0,7) - Socializzazione x1,0 (Camuffare x0,8) - Speciale (Manipolare sogni x0,8, Distruttore demoniaco x0,7)

CACCIATORE

Background: Per Cacciatore si intende una persona che ha appreso l'arte di cacciare per merito di una persona (un esperto cacciatore) che gli ha insegnato il mestiere, oppure attraverso l'esperienza personale per via delle circostanze nelle quali è vissuto (ad esempio una persona solitaria che per diverse vicissitudini ha dovuto imparare a sopravvivere in luoghi selvaggi). In rari casi di può trattare di una persona che vive in un villaggio rinomato per l'arte della caccia da parte dei suoi abitanti, o che ha accesso ad associazioni che praticano assiduamente la caccia. Va precisato che per "caccia" si intende ad ampio respiro, non solamente quella che riguarda specificatamente gli animali (e non necessariamente per ucciderli).
Si tratta di un campo di studi piuttosto specifico, focalizzato su abilità ben precise. Il personaggio impara come individuare le tracce lasciate dalla sua preda, come seguirle, come comportarsi quando la individua e cosa fare per catturarla o ucciderla. Astuzia, silenziosità, prontezza di riflessi e scelte rapide sono alla base di un cacciatore.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x0,8 - Armi contundenti x1,0 - Armi da lancio x1,0 - Armi da tiro x1,2 (Archi x1,3) - Armi esotiche x0,9 (Frusta x1,1, Rete x1,2) - Armi taglienti x1,0 (Pugnali x1,2, Spade x1,1) - Asce x1,0 - Artigianato x1,1 (Creare trappole x1,3, Lavorare il legno x1,2) - Artigianato runico x0,8 - Capacità fisiche x1,1 (Lotta x1,0, Scalare x1,2) - Conoscenze x0,8 (Animali x1,2, Geografia x1,2, Natura x1,1) - Deduzione x1,1 - Esploratore x1,3 - Fede nella Trinità x0,8 (Elemento terra x1,0) - Furtività x0,7 (Muoversi silenziosamente x1,2, Nascondersi x1,2) - Inventiva x1,0 (Inventare oggetti in legno x1,2) - Magia dell'Ordine x0,7 (Magia degli Animali x1,0) - Magia demoniaca x0,8 - Magia di Gaia x0,9 (Magia del Potere x1,2) - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,8 (Addestrare animali x1,1, Cavalcare x1,1, Guaritore x1,0) - Socializzazione x0,7 (Camuffare x1,1) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

LADRO DI STRADA

Background: Questo campo di Studi riguarda un personaggio che ha passato diversi anni della sua giovane vita nei bassifondi cittadini, senza fissa dimora e vivendo di furti ed inganni. Fuggire dalle guardie, sapere come e dove nascondersi, acquisire abilità manuali per compiere scippi ed introdursi in altre abitazioni… il Ladro di Strada si trova di fronte (per scelta o perché costretto) ad affrontare queste sfide continuamente, trovandosi quasi sempre solo di fronte ad esse e potendo contare solo sulle sue forze. Questo profilo si adatta in particolare per coloro che vivono in centri abitati di medie e grandi dimensioni, anche se è applicabile anche in altre situazioni, e si basa sull'autoapprendimento. Con opportune modifiche, è possibile utilizzarlo per coloro che hanno la fortuna di apprendere l'arte del furto da un mentore od una persona di fiducia; al limite anche da gilde di ladri che si occupano di allevare e far crescere nuove leve, sebbene sia fenomeno piuttosto raro. In queste ultime situazioni, può essere necessario da parte del Master apportare delle modifiche mirate ai Coefficienti riportati di seguito.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x0,7 (Bastone ferrato x1,0) - Armi contundenti x1,1 – Armi da lancio x0,8 – Armi da tiro x0,9 (Balestre x1,1) – Armi esotiche x0,7 – Armi taglienti x1,0 (Pugnali x1,2, Spade x1,1) – Asce x0,8 – Artigianato x1,0 (Creare trappole x1,1, Forgiare armature x0,8, Forgiare armi x0,8) – Artigianato runico x0,7 – Capacità fisiche x1,1 (Lotta x0,9, Nuotare x0,8) – Conoscenze x0,7 (Locali [Città in cui vive] x1,2) – Deduzione x1,2 – Esploratore x0,8 – Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x1,3 - Inventiva x1,1 (Inventare preparati alchemici x1,0, Tutte le abilità di Magia x0,7) – Magia dell'Ordine x0,7 – Magia demoniaca x1,0 – Magia di Gaia x0,9 – Magia Runica x0,7 – Mestieri x0,8 – Socializzazione x1,2 (Condottiero x0,8) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

SELVAGGIO

Background: Questo campo d'apprendimento è applicabile su coloro che hanno dovuto vivere fin da piccolissimi in territori selvaggi, lontano dalla civiltà, spesso lottando con la natura per la propria sopravvivenza. Si tratta di un profilo particolare, che prevede un completo livello di solitudine e può avere delle piccole e mirate modifiche da parte del Master in base al tipo di territorio nel quale si è costretti a convivere. Il profilo risultante è molto squilibrato, con diverse Abilità con alti Coefficienti affiancante ad altre con valori molto bassi.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x0,7 (Bastone ferrato x1,1) - Armi contundenti x1,2 - Armi da lancio x1,2 (Shuriken x0,7) - Armi da tiro x0,7 (Cerbottana x1,0) - Armi esotiche x0,7 - Armi taglienti x0,7 - Asce x0,8 - Artigianato x1,1 (Alchimia x0,7, Creare veleni x0,7, Forgiare armature x0,8, Forgiare armi x0,8) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,2 (Acrobazia x1,3, Lotta x1,3) - Conoscenze x0,7 (Animali x1,0, Locali [Luogo in cui ha vissuto] x1,3, Natura x1,0) -

Deduzione x1,2 (Cercare x1,3, Valutare x0,7) - Esploratore x1,3 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,1 (Manomettere congegni x0,7, Scassinare x0,7) - Inventiva x1,1 (Tutti i tipi di Magia x0,7) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,7 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,7 - Socializzazione x1,3 (Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x1,0, Distruttore demoniaco x0,7)

STUDENTE DEL CIRCOLO DRUIDICO SILVANO

Background: Il Circolo Druidico Silvano (vedi il manuale dell'ambientazione per ulteriori informazioni) è un gruppo formato da un numero fisso di esponenti la cui carica è a vita. Quando per qualunque motivo si hanno delle defezioni (morte di un componente, scelta volontaria di lasciare il Circolo o qualunque altro motivo) si necessita di trovare nuove leve da inserire. Normalmente i nuovi affiliati vengono scelti tra i Silvani più giovani, che ancora devono decidere come sviluppare il proprio percorso di vita. Essere ammessi al Circolo Druidico Silvano è un grande onore e per questo le richieste superano di gran lunga la domanda. Chiunque decida di far parte del Circolo Druidico Silvano quando si cercano nuove leve, viene data una possibilità: tutti i pretendenti vengono inseriti in un corso di studi specifico, sotto la guida di uno dei Druidi. Il suo compito è di addestrarli, sottoporli a prove fisiche e mentali, seguirli passo passo per valutarli. Il periodo di studi non ha tempistiche precise, e dipendono da molti aspetti, ma normalmente si protraggono per 20 anni, al termine dei quali vengono scelti coloro che entreranno nel Circolo Druidico. Coloro che non riescono ad entrare normalmente non vengono ammessi successivamente se il Circolo fa di nuovo richiesta, preferendo iniziare da nuove leve giovani. Normalmente i nuovi studenti vengono scelti tra Silvani che non hanno più di 20 anni di vita, quindi normalmente i nuovi affiliati hanno sui 40 anni al momento del loro ingresso nel Circolo Druidico. L'ingresso è, ovviamente, riservato ai soli Silvani.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x1,0 (Bastone ferrato x1,1, Falce x0,7) - Armi contundenti x1,2 - Armi da lancio x1,1 (Dardi x0,7, Shuriken x0,7) - Armi da tiro x0,8 (Fionda x1,1) - Armi esotiche x0,7 (Frusta x0,9) - Armi taglienti x0,7 - Asce x0,7 - Artigianato x0,8 (Alchimia x1,1, Creare veleni x1,1, Lavorare la pietra x1,1) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,1 (Acrobazia x0,8, Saltare x0,7) - Conoscenze x1,0 (Magia dell'Ordine x0,7, Magia Demoniaca x0,7, Natura x1,3, Storia x0,8, Trinità x0,8) - Deduzione x1,2 (Trovare trappole x1,1, Valutare x0,8) - Esploratore x1,2 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,0 (Falsificare x0,7, Scassinare x0,8) - Inventiva x1,0 (Tutti i tipi di Magia tranne Magia di Gaia x0,7, Inventare Magie di Gaia x1,1) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia Demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,0 (Magia della Natura* x1,3) - Magia Runica x0,9 (Magia della Terra x1,2, Magia della Difesa x1,2) - Mestieri x0,8 (Chirurgo x0,7, Musicista x1,1, Pastore x0,7) - Socializzazione x0,9 (Comprendere intenzioni x1,3) - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

**I Silvani usano la Magia della Natura come appartenente al gruppo della Magia di Gaia. Vedi la loro descrizione sul manuale dell'Ambientazione.*

STUDENTE DI MAGIA

Background: Lo Studente di Magia è una persona che ha avuto modo di apprendere la Magia di Gaia da un maestro. Dato che la magia è una pratica poco conosciuta e praticata, non esistono scuole o corsi d'apprendimento per questa specifica arte (con l'esclusione dei territori degli elfi scuri), e quindi sono normalmente i maghi stessi che prendono sotto la loro ala protettiva nuovi apprendisti, per i motivi più disparati (il più comune è avere dei maghi a supporto dei loro esperimenti). Normalmente, il termine "Mago" è riferito proprio a coloro che usano la Magia di Gaia. Purtroppo, i maggiori conoscitori della Magia di Gaia sono i Senz'anima (vedi il manuale dell'ambientazione per ulteriori informazioni); nella remota ipotesi che uno di loro insegni ad un nuovo apprendista, il Coefficiente per *Magia di Gaia [Tutte le Abilità]* e per *Conoscenze [Magia di Gaia]* è di x1,3. Ad esclusione dei Senz'anima, i maggiori esperti nel campo della Magia di Gaia sono gli ominus, che però mantengono segrete le loro conoscenze.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x0,9 (Alabarda x0,7, Bastone Ferrato x1,0, Lancia da cavaliere x0,7) - Armi contundenti x0,8 (Contundenti piccole x1,0) - Armi da lancio x0,9 (Dardi x1,1) - Armi da tiro x0,7 (Balestre x1,0) - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x0,8 (Pugnali x1,0) - Asce x0,7 - Artigianato x1,1 (Alchimia x1,3, Forgiare armature x0,8, Forgiare armi x0,7) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x0,8 (Equilibrio x1,1) - Conoscenze x1,2 (Tutti i tipi di Magia ad esclusione di Magia di Gaia x0,7, Natura x1,3, Trinità x0,9) - Deduzione x1,0 (Cercare x1,2, Valutare x1,2) - Esploratore x1,0 (Naturalista x1,2) - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x0,7 (Falsificare x1,1, Manomettere congegni x1,0) - Inventiva x1,2 (Inventare tutti i tipi di Magia ac eccezione di Magia di Gaia x0,7, Inventare Magie di Gaia x1,3) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,1 (x1,2 in una Abilità a scelta) - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,8 (Scrivano x1,2, Traduttore x1,2) - Socializzazione x0,8 - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

STUDENTE DI MAGIA DROW

Background: I drow sono l'unica razza che ha sviluppato un metodo di insegnamento sistematico per la Magia di Gaia e sono considerati i più esperti e sapienti. Questo ha portato alla formazione in diverse loro comunità di vere accademie magiche, spesso di piccole dimensioni, dove esperti di Magia di Gaia insegnano a lanciare incantesimi ed ad imparare le basi. Non esiste un metodo d'apprendimento standardizzato, ogni istituto porta avanti percorsi di studio ed apprendimento specifici; in ogni caso, si tratta di periodi che durano non meno di 4-5 anni. Di norma questi istituti sono riservati ai soli drow, ma esistono alcuni casi in cui umani, mezzo-demoni e silvani sono stati ammessi, in genere dopo aver dimostrato di possedere un particolare talento e passione per questo tipo di studi. Ci sono rare scuole che insegnano anche un poco la Magia Runica. In questo caso si applicano le seguenti modifiche ai Coefficienti: *Conoscenze [Magia Runica]* x1,0, *Conoscenze [Natura]* x1,1, *Magia Runica* x1,0.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x0,8 (Bastone Ferrato x0,9) - Armi contundenti x0,7 (Contundenti piccole x1,0) - Armi da lancio x0,8 (Dardi x1,1) - Armi da tiro x0,9 (Archi x1,0) - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x0,9 (Pugnali x1,0, Spade x1,0) - Asce x0,7 - Artigianato x1,1 (Alchimia x1,3, Forgiare armature x0,7, Forgiare armi x0,9) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x0,9 (Equilibrio x1,2) - Conoscenze x1,2 (Tutti i tipi di Magia ad esclusione di Magia di Gaia x0,7, Natura x1,3, Trinità x0,7) - Deduzione x1,0 (Cercare x1,2, Valutare x1,2) - Esploratore x1,0 (Naturalista x1,2) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 (Falsificare x1,1, Manomettere congegni x1,0) - Inventiva x1,2 (Inventare tutti i tipi di Magia ad eccezione di Magia di Gaia x0,7, Inventare Magie di Gaia x1,3) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,2 - Magia Runica x0,8 - Mestieri x0,8 (Scrivano x1,2, Traduttore x1,2) - Socializzazione x0,8 - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

4. STATUS SOCIALE

Lo Status Sociale rappresenta quello che il termine stesso intende, ma in una forma più allargata. Fa quindi riferimento all'estrazione sociale nella quale nasce e vive, ma è anche legato al modo di vivere della sua famiglia e di come impartisce gli insegnamenti. Essere figlio di un mendicante, di un ricco proprietario terriero, di un nobile, di un commerciante, discendente di una famiglia composta tutta da guerrieri; sono tutti esempi tipici nella quale ricade l'Elemento di Background dello Status Sociale. In altre parole, riflette l'ambiente nel quale il personaggio vive i suoi primi anni di vita, fornendo una prospettiva ben precisa sul modo di vedere le cose e di viverle, oltre che a fornire un certo tipo di esperienze che plasmeranno il suo carattere e le sue potenzialità.
Come per gli Studi ed il Luogo di Origine, il Master deve applicare il parametro che ritenga abbia più influenzato il personaggio (in base al background proposto) nel caso durante la sua giovinezza viva più esperienze che si rifanno a questo elemento, o trovare una via di mezzo. Come per gli Studi, questo Elemento di Background presenta alcuni elementi di carattere generico e altri più specifici riguardanti l'ambientazione. Vale quanto detto nel paragrafo precedente riguardo a

come il Master può intervenire sui valori proposti, oltre ovviamente alla possibilità di creare nuove tabelle di riferimento, sia per i propri scopi che per caratterizzare background specifici. Questo Elemento di Background si trova spesso correlato a quello degli Studi; un esempio tipico è quello del profilo dell'Agricoltore (Studi) con il profilo del Contadino (Status Sociale), dove il tipo di vita associato rende spesso inevitabile la presenza di entrambi.

Questo perché nell'ambito di un'ambientazione di tipo fantasy medievale difficilmente il figlio di un contadino può avere altri tipi di possibilità professionali, e la conseguenza sarà la presenza di GA con dei Coefficienti molto sbilanciati tra loro. Ovviamente poi dipende dallo specifico background creato per il personaggio: il figlio di un agricoltore (Status sociale: Contadino) può diventare apprendista di un commerciante amico di famiglia (Studi: Commerciante), oppure un giovane nobile (Status sociale: Nobile) finire in disgrazia a lavorare nei campi (Studi: Agricoltore). Come sempre, spetta poi al Master l'ultima parola. L'importante è riuscire a mantenere ben distinti questi due Elementi di Background, sui quali è facile confondersi e fare confusione su dove finisce uno e inizia l'altro. Di seguito vengono presentati alcuni Status Sociale di esempio, alcuni generici e altri specifici dell'ambientazione di **Ethran**.

ADOTTATO

Background: Non si tratta di un vero e proprio Status Sociale, quando di un'indicazione supplementare sulle origini del personaggio. Si applica a coloro che vengono adottati in età molto giovane, quando ancora si devono formare il carattere, i desideri, le propensioni e così via. Il termine "Adottato" si affianca a quello che sarà il reale Status Sociale definitivo. Esempio: un bambino proveniente da una famiglia di contadini viene abbandonato, e vive i primi due anni in un orfanotrofio. Viene quindi adottato da una famiglia nobile, che lo cresce come fosse suo figlio. In questo caso lo Status Sociale di riferimento è quello di "Nobile", cioè quello relativo alla famiglia nel quale cresce ed ha tutte le sue prime esperienze di vita.

ARTIGIANO

Background: Il personaggio vive all'interno di una famiglia che svolge a tempo pieno una specifica attività di artigianato, o è alle continue dipendenze di un maestro o tutore che svolge tale tipo di attività, in una bottega o un luogo che permette di svolgere tale tipo di attività; di solito questo avviene all'interno di un centro abitato. Si viene quindi influenzati indirettamente da tali attività, e in taluni casi il personaggio può dover svolgere piccoli e specifici incarichi nell'ambito di tale attività. Non necessariamente questo porterà il personaggio a svolgere tale attività, per la quale potrà rimanere indifferente o cercare altre strade da percorrere, ma sarà comunque fortemente influenzato da un mondo col quale rimarrà a stretto contatto per molti dei suoi primi anni di vita, portandono ad acquisire conoscenze specifiche e capacità manuali ben definite.
Quando si crea un personaggio con questo profilo, si prende una singola Abilità di Artigianato e si aumenta il suo Coefficiente fino a x1,2.

Coefficienti di Abilità: Armi ad asta x0,8 - Armi contundenti x0,9 (Contundenti piccole x1,1) - Armi da lancio x1,0 (Boomerang x0,7, Shuriken x0,7) - Armi da tiro x0,7 - Armi esotiche x1,0 (Mazzafrusto x0,8, Scudo chiodato x0,7) - Armi taglienti x0,8 (Perforanti x1,0, Pugnali x1,1) - Asce x0,7 - Artigianato x1,1 (Su una specifica Abilità a scelta x1,2) - Artigianato runico x0,9 (x1,1 se l'Abilità di Artigianato scelta è Lavorare la Pietra) - Capacità fisiche x0,8 - Conoscenze x1,0 (Locali x1,2, Tutte le Abilità di Magia x0,7, Pietre e metalli x1,2 [se l'Abilità di Artigianato scelta è una tra: Forgiare Armature, Forgiare Armi, Lavorare i metalli], Trinità x0,9) - Deduzione x1,0 (Osservare x1,1, Valutare x1,3) - Esploratore x0,8 - Fede nella Trinità x1,0 - Furtività x0,7 (Manomettere congegni x1,1, Scassinare x1,1) - Inventiva x1,2 (Tutte le Abilità di Magia x0,7) - Magia dell'Ordine x0,9 - Magia demoniaca x0,9 - Magia di Gaia x0,7 - Magia Runica x0,7 (x0,8 se l'Abilità di Artigianato scelta è Lavorare la Pietra) - Mestieri x1,0 (Chirurgo x0,8, Guaritore x0,8, Marinaio x0,7) - Socializzazione x1,2 (Camuffare x0,9, Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

ALTO MEMBRO DEL CASATO DROW

Background: La struttura sociale dei drow si basa sull'appartenenza ad una delle 12 Famiglie fondatrici per quanto riguarda le linee di sangue, e sui Casati per il governo e il potere sul territorio. Un Casato di solito è formato interamente, o quasi, da drow di un'unica famiglia fondatrice, e può essere formato anche da poche decine fino a molte migliaia di elementi. Ogni Casato è sotto il controllo di un gruppo ristretto di drow: a capo di trova la Matrona (i drow sono una società matriarcale, cioè dove i posti di potere sono tradizionalmente assegnati alle femmine) che esercita il suo potere con la sua famiglia diretta. Per famiglia diretta si intende il marito, i figli, i nipoti e alcuni drow altamente selezionati che entrano nella sua ristretta cerchia per diverse motivazioni: grandi capacità militari, esperienza politica, potenziale talento in alcuni campi ben precisi. Ci sono anche casi in cui drow molto giovani di Casati decaduti sono adottati direttamente dalla Matrona, entrando quindi in questa stretta cerchia.
Chiunque fa parte di questo gruppo selezionato rientra nei canoni dell'Alto Membro del Casato Drow: vivono quindi in un mondo agiato, hanno un certo prestigio, la loro istruzione viene curata attentamente tramite insegnati di alto profilo, possiedono un certo tipo di privilegi, hanno dei servitori che eseguono compiti per loro. Di norma questo Status Sociale si applica solo ai drow, sebbene in linea del tutto teorica sia possibile anche per altre razze (la via più praticabile è l'adozione), anche se non si hanno notizie di un evento del genere.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x1,1 - Armi contundenti x0,7 - Armi da lancio x0,7 (Shuriken x1,1) - Armi da tiro x1,2 - Armi esotiche x0,8 (Frusta x1,2) - Armi taglienti x1,1 (Spadoni x0,9) - Asce x0,7 - Artigianato x0,8 (Alchimia x1,2, Creare veleni x1,2, Lavorare i tessuti x1,1) - Artigianato runico x1,1 - Capacità fisiche x1,1 (Nuotare x0,8, Scalare x0,8) - Conoscenze x1,2 (Animali x0,9, Locali [luogo in cui vie] x1,3 Magia dell'Ordine x0,7, Magia Demoniaca x0,7, Mostri x0,7, Trinità x0,9) - Deduzione x1,0 (Valutare x1,3) - Esploratore x0,7 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,1 (Falsificare x1,3, Manolesta x1,2) - Inventiva x0,9 (Inventare Magie dell'Ordine x0,7, Inventare Magie Demoniache x0,7) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,1 (Magia della Mente x1,3, Magia del Potere x1,2) - Magia Runica x1,0 - Mestieri x1,1 (Agricoltore x0,7, Marinaio x0,7, Musicista x1,3, Pastore x0,7) - Socializzazione x1,2 (Condottiero x1,3) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

COMMERCIANTE

Background: Il personaggio proviene da una famiglia agiata o benestante, dedita al commercio. Ha accesso ad una discreta istruzione e può permettersi una vita più che dignitosa; il più delle volte viene indirizzato per apprendere il mestiere della famiglia e prendere le redini dell'azienda. Si può trattare sia di una famiglia con un'attività fissa (e generalmente una struttura nella quale vendere i propri beni) o di un mercante itinerante, che viaggia da un luogo all'altro per vendere i suoi prodotti in luoghi dove sono più richiesti. In alcuni casi la famiglia di provenienza può essere anche molto ricca, o più raramente essere in uno stato di crisi economica, o finire anche in bancarotta, situazioni che possono influenzare il background del personaggio. Questo Status Sociale si applica anche agli intermediari, cioè persone che comprano beni per poi rivenderli ad altri commercianti in grosse quantità o tramite contratti di un certo, tipo, i quali a loro volta venderanno il bene al cliente finale.
In alcuni casi i prodotti venduti possono essere di uno specifico tipo (alimenti, armi, tessuti e via dicendo), nel cui caso la famiglia probabilmente ha acquisito nel corso degli anni una certa esperienza che, a discrezione del Master, si può riflettere in positivo (+0,1 o +0,2) sui Coefficienti di Abilità dei GA di *Artigianato* e *Conoscenze*.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x1,0 (Lancia da cavaliere x0,7, Picca x0,7) - Armi contundenti x1,1 (Contundenti grandi x0,8) - Armi da lancio x0,8 - Armi da tiro x0,9 (Balestre x1,2) - Armi esotiche x1,1 - Armi taglienti x1,0 (Perforanti x1,2, Pugnali x1,1) - Asce x1,0 - Artigianato x0,8 (Creare trappole x1,2) - Artigianato runico x0,8 - Capacità fisiche x0,8 - Conoscenze x1,1 (Geografia x1,2, Locali x1,3, Magia di qualunque tipo x0,7, Pietre e metalli x1,2) - Deduzione x1,0 (Osservare x1,1, Valutare x1,3) - Esploratore x0,7 - Fede nella Trinità x0,9 - Furtività x0,9 (Falsificare x1,2) - Inventiva x1,1 - Magia dell''Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,7 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,2 (Agricoltore x0,8, PAstore x0,8) -

Socializzazione x1,2 - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

CONTADINO

Background: Si tratta di uno degli Status Sociali più poveri con meno aspettative future. In pratica il personaggio vive in una famiglia di contadini, probabilmente sotto le dipendenze di un proprietario terriero. Non necessariamente aiuta la famiglia per portare avanti la fattoria, sebbene sia un caso non comune, ma trascorre una vita fatta di fatica e sudore. Questo profilo è comunque associabile anche a situazioni più agiate, ad esempio se si vive in una famiglia che è proprietaria del proprio terreno e che, per un motivo o per un altro, riesce ad avere buoni profitti e riuscendo anche ad avere dei servitori pagati per lavorare la terra.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x1,1 (Lancia da cavaliere x0,7, Tridente x1,0) - Armi contundenti x0,9 (Contundenti media x1,0) - Armi da lancio x0,8 (Generico x1,0) - Armi da tiro x0,7 (Archi x0,9, Fionda x1,0) - Armi esotiche x0,8 (Frusta x1,0, Rete x1,0) - Armi taglienti x0,9 (Spade x1,0) - Asce x1,0 - Artigianato x1,1 (Alchimia x1,0, Creare veleni x0,7, Forgiare armature x0,8, Forgiare armi x0,8) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x1,0 - Conoscenze x0,8 (Animali x1,1, Locali [luogo in cui ha vissuto] x1,1, Natura x1,1) - Deduzione x1,1 - Esploratore x1,0 (Naturalista x1,2) - Fede nella Trinità x1,0 - Furtività x0,9 (Nascondersi x1,1, Scassinare x1,0) - Inventiva x1,1 (Tutti i tipi di Magia x0,7, Inventare veleni x0,8) - Magia dell"Ordine x0,8 - Magia demoniaca x0,9 - Magia di Gaia x0,7 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,1 (Agricoltore x1,3, Chirurgo x0,9, Marinaio x0,7, Traduttore x0,7, Scrivano x0,7) - Socializzazione x1,0 (Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x1,1, Distruttore demoniaco x0,7)

CRIMINALE

Background: Questo profilo di base si applica a coloro che sono malviventi comuni all'interno di una società; Fa riferimento quindi a ladri, assassini, ricattatori, protettori, estorsori e così via. Il personaggio è cresciuto in un ambiente di questo tipo, a contatto con una persona del "mestieri", all'interno di una vera e propria associazione criminale o gilda di ladri, o più semplicemente lavorando in proprio fin da piccolo. Il Master può apportare delle modifiche mirate, in particolare in base alla situazione specifica nella quale ci si trova ed alla società di riferimento. Ad esempio, essere un membro di una banda di truffatori può fornire dei Coefficienti più elevati sulle Abilità di Socializzazione [Ingannare] e Furtività [Falsificare], oppure dei valori diversi su specifiche Abilità di armi che sono tipiche in uso in una certa organizzazione o città. Data la grande varietà possibile in questo specifico profilo, i Coefficienti riportati di seguito rappresentano, più per ogni altro Status Sociale, dei valori di partenza da modificare opportunamente in base allo specifico background.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x0,7 - Armi contundenti x0,8 (Contundenti piccole x1,2) - Armi da lancio x0,9 (Dardi x1,2, Shuriken x1,1) - Armi da tiro x1,1 (Balestre x1,2) - Armi esotiche x1,0 (Rete x1,1) - Armi taglienti x1,1 (Perforanti x1,2) - Asce x0,7 - Artigianato x0,8 (Creare trappole x1,2 Creare veleni x1,1) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,1 (Acrobazia x1,2, Equilibrio x1,2) - Conoscenze x0,7 (Geografia x1,0, Locali [Luogo in cui vive] x1,2) - Deduzione x1,1 (Ascoltare x1,2, Osservare x1,2) - Esploratore x0,8 - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x1,1 (Manolesta x1,2, Muoversi silenziosamente x1,3, Nascondersi x1,3) - Inventiva x0,9 (Tutti i tipi di Magia x0,7, Inventare veleni x1,0) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,9 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,1 (Chirurgo x0,9, Scrivano x0,8, Traduttore x0,7) - Socializzazione x1,2 (Condottiero x0,9) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

FIGLIO DI UN MAGO

Background: Questo profilo si adatta a coloro che hanno uno, od entrambi, i genitori che sono abili incantatori (normalmente ci si riferisce ad utilizzatori della Magia di Gaia); è applicabile anche nei casi in cui a badare al ragazzo è un tutore od un genitore adottivo. Si ottiene questo Status Sociale se il personaggio vive spesso a contatto con le attività di coloro con i quali vive, o nei casi in cui i genitori (o chi per loro) cercano in qualche modo di insegnargli la loro arte. Il profilo si adatta sia per i drow, per i quali lo studio della magia è una cosa più comune ed elemento costituente la loro stessa società, sia per altre razze per le quali notoriamente lo studio della Magia di Gaia è vista con accezione negativa, è poco conosciuta e coloro che la praticano in genere vivono isolati dalla civiltà o ben nascosti per non rivelare la loro natura. In diversi casi, questo Status Sociale porta poi a degli Studi che sono correlati, ma non si tratta di un regola che viene sempre rispettata, ed in alcuni casi si creano addirittura contrasti che portano il personaggio a fare scelte di vita completamente opposte.
Il profilo è ideato per la Magia di Gaia, ma si adatta facilmente anche a tutti gli altri tipi di magia. In questi casi, semplicemente il Coefficiente di Magia di Gaia viene portato a x0,8 e quello del tipo di magia interessata viene portato a x1,3. Volendo, il Master può applicare questo profilo anche nel caso di una donna umana che insegna la Magia dell'Ordine alla figlia, od allieva prediletta. Di norma, coloro che diventano Depositarie vengono prese quando sono giovanissime e perdono qualunque contatto con la loro famiglia, od i loro tutori; tuttavia possono generarsi situazioni particolari, legate a background specifici, in cui è possibile creare un profilo con questa caratteristica. In questo caso, però, il Coefficiente di Magia dell'Ordine viene portato a x1,2.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x0,8 (Bastone ferrato x0,9) - Armi contundenti x0,8 - Armi da lancio x0,9 - Armi da tiro x0,7 (Balestra x0,9) - Armi esotiche x0,7 - Armi taglienti x0,8 (Perforanti x1,1, Pugnali x1,0) - Asce x0,7 - Artigianato x0,9 (Alchimia x1,1, Creare veleni x1,1) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x0,8 - Conoscenze x1,2 [x1,3 nell'abilità di Conoscenza del tipo di Magia principale praticata dal genitore]) (Animali x1,1, Mostri x1,1, Trinità x1,0) - Deduzione x1,1 (Cercare x1,3, Valutare x1,2) - Esploratore x0,8 - Fede nella Trinità x0,8 - Furtività x0,9 (Manolesta x1,1) - Inventiva x1,2 - Magia dell'Ordine x0,8 - Magia demoniaca x0,8 - Magia di Gaia x1,3 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,9 (Addestrare animali x0,8, Scrivano x1,1, Traduttore x1,1) - Socializzazione x0,8 - Speciale (Manipolare sogni x0,9, Distruttore demoniaco x0,9)

INIZIATA DELLE DEPOSITARIE

Background: Questo profilo si applica a tutte le donne umane che vengono prese in giovanissima età (in genere quando hanno 3 anni, in alcuni casi anche prima) dall'Ordine per avviarle agli studi della Magia dell'Ordine e per entrare nella loro organizzazione. Essere Iniziata delle Depositarie va di pari passo con il tipo di Studi Accademia delle Torri dell'Ordine: le giovani vengono inserite in apposite strutture, che funzionano similarmente ad un collegio. Qui studiano, fanno allenamenti sia fisici che di magia, mangiano, dormono e conducono la loro vita quotidiana. Normalmente queste strutture si trovano in centri abitati, e durante il Giro (equivalente della settimana ma di 9 giorni; vedi il manuale dell'ambientazione per maggiori informazioni) è concesso loro un giorno di libertà al di fuori della struttura, oltre ad un paio di ore prima della cena nei restanti giorni.
A differenza del profilo di Studi, in questo caso è presente una tabella unica per i Coefficienti: questo Status Sociale rappresenta la formazione che subisce il personaggio vivendo all'interno dell'Ordine in quanto tale, indipendentemente dal tipo di Cerchia nella quale si ricade. Prende quindi contatto con quello che simboleggia come organizzazione, e di riflesso con il tipo di relazione che esiste con il resto della popolazione.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x0,8 (Bastone ferrato x0,9) - Armi contundenti x0,7 - Armi da lancio x0,8 - Armi da tiro x0,8 (Balestra x1,1) - Armi esotiche x1,0 - Armi taglienti x0,9 (Perforanti x1,0) - Asce x0,7 - Artigianato x0,8 (Alchimia x1,1) - Artigianato runico x0,9 - Capacità fisiche x1,1 (Equilibrio x1,2) - Conoscenze x1,0 (Locali x0,8, Magia dell'Ordine x1,3, Trinità x0,7) - Deduzione x1,2 - Esploratore x0,7 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,9 - Inventiva x1,1 - Magia dell"Ordine x1,2 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,8 - Mestieri x0,8 (Cavalcare x1,0, Guaritore x1,0, Scrivano x1,1, Traduttore x1,1) - Socializzazione x1,2 - Speciale (Manipolare sogni x1,0, Distruttore demoniaco x0,7)

MENDICANTE

Background: Questo profilo si applica a tutti coloro che vivono poveri ai margini della società, all'interno di grossi centri abitati, che non hanno

nulla con cui sostentarsi e passano l'esistenza a mendicare qualche moneta per mangiare un tozzo di pane, dormono sotto i ponti od in case abbandonate, si ingegnano per sopravvivere tra i vicoli, lo sporco e gli ambienti malfamati e cercano tra i rifiuti qualunque cosa possa loro servire.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x0,7 (Bastone ferrato x0,9) - Armi contundenti x0,8 - Armi da lancio x0,9 (Generico x1,1) - Armi da tiro x0,7 (Fionda x0,8) - Armi esotiche x0,9 (Mano artigliata x0,7, Mazzafrusto x0,7) - Armi taglienti x0,8 (Pugnali x0,9) - Asce x0,7 - Artigianato x0,8 (Lavorare il legno x0,9, Lavorare la pietra x0,9) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x0,9 (Scalare x1,1) - Conoscenze x0,7 (Geografia [Luogo in cui vive] x1,3, Locali [Luogo in cui vive] x1,3, Storia [Luogo in cui vive] x1,2, Trinità x1,0) - Deduzione x1,3 (Trovare trappole x1,0) - Esploratore x0,7 (Seguire tracce x1,3) - Fede nella Trinità x1,0 - Furtività x1,0 (Falsificare x0,7, Manomettere congegni x0,7, Nascondersi x1,2) - Inventiva x1,3 (Inventare Magie di ogni tipo x0,7, Inventare Pietre runiche x0,7) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,8 - Magia di Gaia x0,9 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,7 (Guaritore x1,0) - Socializzazione x1,3 (Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x0,9, Distruttore demoniaco x0,7)

NOBILE

Background: Il nome in questo caso spiega tutto: il personaggio fa parte di una famiglia nobiliare, e quindi impara a vivere in un mondo di agii, servitori, ricchezza. Il profilo si adatta sia a chi nasce da genitori nobili, ma può essere adattato anche da chi viene adottato ma viene fatto vivere come se fosse un figlio di quei nobili, e trattato come tale. Normalmente chi ha questo Status Sociale passa gran parte dei suoi primi anni di vita all'interno delle mura della sua abitazione (probabilmente un castello, od un grosso possedimento), protetto dalle guardie, in genere addestrato in varie arti da diversi insegnanti, servito continuamente. I Coefficienti proposti di seguito sono generici, ed il Master può apportare dei cambiamenti mirati in base al tipo specifico di società e regno nel quale ci si trova, o per necessità particolari legate a background o campagne di gioco particolari.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x0,8 (Alabarda x1,1) - Armi contundenti x0,7 - Armi da lancio x0,9 - Armi da tiro x1,2 (Cerbottana x0,7) - Armi esotiche x0,7 (Mazzafrusto x1,0) - Armi taglienti x1,2 (Pugnali x0,9) - Asce x0,8 - Artigianato x0,7 - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,1 (Acrobazia x0,9, Lotta x1,0) - Conoscenze x1,1 (Magie di ogni tipo tranne Magia dell'Ordine x0,7, Magia dell'Ordine x1,0, Trinità x0,7) - Deduzione x0,9 (Ascoltare x1,2) - Esploratore x0,8 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 (Falsificare x1,2) - Inventiva x1,0 (Inventare Magie di ogni tipo x0,7) - Magia dell'Ordine x1,1 - Magia demoniaca x1,0 - Magia di Gaia x0,8 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x0,8 (Cavalcare x1,1, Musicista x1,0, Traduttore x1,1) - Socializzazione x1,2 (Camuffare x0,7, Condottiero x1,3) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

RICERCATO

Background: Questo profilo si applica a chi è spesso inseguito da qualcuno (possono essere le guardie perchè considerato un criminale, o da bande di malviventi per aver avuto a che fare con loro). Quale che sia il motivo specifico, il personaggio fin da giovane ha dovuto abbandonare la casa in cui viveva per vivere nei bassifondi, cercando continuamente di non farsi notare, sfruttando tutti i contatti e le amicizie fidate per sfuggire ai propri inseguitori e nel contempo sopravvivere nell'ombra. Questo profilo è adatto a chi vive in un centro abitato, non in zone selvagge, e non si applica a coloro che sono fuggitivi da qualcuno ma che continuano a vivere una vita più o meno "normale" rispetto a prima, od a quella che sarebbe senza il problema di essere inseguiti. Infine, non si applica ai ladri veri e propri: un Ricercato è un vero e proprio fuggitivo, che passa il suo tempo a nascondersi per non essere trovano, non a cercare il modo per derubare qualcuno.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x0,7 - Armi contundenti x0,9 (Contundenti piccole x1,1) - Armi da lancio x0,8 (Dardi x1,1, Shuriken x1,0) - Armi da tiro x0,8 (Cerbottana x1,1) - Armi esotiche x0,9 (Frusta x1,0) - Armi taglienti x1,0 (Pugnali x1,2) - Asce x0,8 - Artigianato x1,1 (Alchimia x0,7, Creare trappole x1,2, Creare veleni x0,7, Forgiare armature x0,8) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x1,1 (Nuotare x1,2, Saltare x1,3, Scalare x1,2) - Conoscenze x1,0 (Geografia [Luogo in cui vive] x1,2, Tutti i tipi di Magia x0,7, Locali [Luogo in cui vive] x1,3) - Deduzione x1,2 (Cercare x1,0, Valutare x0,8) - Esploratore x0,8 (Seguire tracce x1,1) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,2 (Falsificare x1,0, Manolesta x0,7) - Inventiva x1,1 (Inventare tutti i tipi di Magia x0,7, Inventare veleni x0,8) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x1,0 - Magia di Gaia x1,0 (x0,8 se è un mezzo-demone) - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,1 - Socializzazione x1,2 (Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x1,1)

RICERCATORE ASURA

Background: Di norma le coppie Asura si formano quando due individui (un maschio e una femmina) possiedono delle idee e progetti che li accomunano, e questo li conduce a vivere insieme lungo un percorso di vita che li vede collaborare in maniera paritetica tra loro per lo sviluppo di una ricerca comune. Quasi tutti gli asura nascono da questo tipo di rapporti; i giovani, una volta svezzati, possono poi essere affidati a centri di studio specifici delle loro città, avviare delle esperienze di studio e scoperta personale oppure vivere a stretto contatto con i loro genitori mentre portano avanti le loro ricerche.
Il profilo di Ricercatore Asura si applica inn quest'ultimo caso: il giovane asura acquisisce competenze che sono specifiche del lavoro portato avanti dai loro genitori, vive in un ambiente piuttosto protetto (sia dai pericoli esterni che dalle sfide offerte dal resto della società asura) e vive fin da subito le tipiche esperienze che si hanno lavorando con dei Gruppi di Lavoro nell'ambito di un progetto a più ampio respiro. Si tratta di uno Status Sociale molto specifico per gli asura, ma non preclude del tutto la possibilità di essere applicato su personaggi di altre razze che hanno background particolari.
Quando si crea questo profilo, il Coefficiente di un'Abilità di Artigianato va aumentato di +0,2 oppure due Abilità di +0,1; lo stesso vale per il Coefficiente di una (o due) Abilità di Conoscenze e di Inventiva. Questi aumenti devono essere relativi al campo di ricerca portato avanti dai due genitori asura.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x1,0 - Armi contundenti x0,7 - Armi da lancio x0,9 (Bolas x1,1) - Armi da tiro x0,8 (Balestra x1,1) - Armi esotiche x1,0 - Armi taglienti x1,0 - Asce x1,0 - Artigianato x1,1 - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x0,7 (Scalare x1,0) - Conoscenze x1,1 (Locali x1,0) - Deduzione x0,9 (Valutare x1,3) - Esploratore x0,9 - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x1,0 (Falsificare x1,3) - Inventiva x1,1 - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x1,1 - Magia Runica x1,2 - Mestieri x0,9 (Scrivano x1,3, Traduttore x1,3) - Socializzazione x0,7 (Ingannare x1,1) - Speciale (Manipolare sogni x0,7, Distruttore demoniaco x0,7)

SCHIAVO

Background: Come nel caso del Nobile, anche in questo caso il nome spiega esplicitamente di quale Status Sociale stiamo parlando. Il tipo di schiavitù può differire nei modi e nello sfruttamento, ma in ogni caso si basa sull'assenza di libertà personale e possessione da parte di un'altra persona, od un'entità specifica, che la sfrutta per le proprie esigenze o semplicemente per i propri capricci. Il personaggio può arrivare a subire punizioni, torture ed umiliazione personale, ma vivere anche situazioni più tranquille dove gli vengono affidati degli incarichi tutto sommato normali e vivere in maniera tranquilla fintanto che esegue le proprie mansioni. Come sempre, il Master è libero di apportare modifiche mirate ai Coefficienti per meglio rappresentare situazioni specifiche.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x1,0 - Armi contundenti x0,9 (Contundenti medie x1,2) - Armi da lancio x0,8 (Generico x1,0) - Armi da tiro x0,7 - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x0,7 - Asce x0,8 (Asce medie x0,9) - Artigianato x0,9 (Alchimia x0,7, Creare veleni x0,7, x1,2 in Abilità che sono particolarmente richieste dallo schiavista) - Artigianato runico x0,7 - Capacità fisiche x0,9 (Lotta x1,0) - Conoscenze x0,7 - Deduzione x1,2 - Esploratore x0,8 - Fede nella Trinità x1,1 - Furtività x1,0 (Manolesta x1,1, Nascondersi x1,2)

- Inventiva x1,1 (Inventare tutti i tipi di Magia x0,7) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,7 - Magia Runica x0,7 - Mestieri x1,0 (x1,2 in Abilità che sono particolarmente richieste dallo schiavista) - Socializzazione x1,1 (Condottiero x0,7) - Speciale (Manipolare sogni x1,0, Distruttore demoniaco x0,7)

SILVANO DELLA COMUNITÀ

Background: Si tratta di un profilo standard dell'ambientazione di Ethran, ed è associato a tutti i Silvani che vivono la loro esistenza nella loro comunità. I silvani vivono normalmente in comunità formate da individui che sono come un'unica entità, legati tra loro tramite la coscienza collettiva che permette di comunicare e di condividere le loro sensazioni ed emozioni (fare riferimento al manuale dell'ambientazione per maggiori informazioni). L'effettiva parità tra qualunque silvano all'interno delle loro comunità ed il forte legame con il territorio che sviluppano naturalmente, rende la loro società qualcosa di particolare, che li caratterizza più di ogni altra cosa. A meno di situazioni particolari, qualunque silvano che vive all'interno della propria comunità di nascita acquisisce questo profilo. Non esistendo reali gerarchie sociali (tranne quello del Circolo degli Anziani, che è acquisito per diritto d'anzianità) tutti i Silvani vivono sullo stesso piano, godendo quindi di uguali diritti, doveri e benefici.
Un qualunque personaggio che appartiene a questo Status Sociale deve indicare due Gruppi d'Appartenenza di abilità, ed aumentarne i valori dei Coefficienti di un +0,2 fino ad un massimo di x1,3 (possono essere aumentati i Coefficienti di due gruppi di Abilità, quelli presenti per singole Abilità non possono essere modificati, nè vengono influenzate se si aumenta il gruppo di Abilità cui fanno riferimento). Normalmente, si tratta di Abilità inerenti i compiti che vengono assegnati al personaggio, che di norma in una società Silvana sono quelli in cui ci si dimostra più abili o, se viene fatta richiesta poi accettata dagli Anziani (normalmente si, ma in situazioni particolari possono negare tale possibilità), quelli che il personaggio desidera portare avanti a prescindere dalle proprie capacità.

- **Coefficienti di Abilità:** Armi ad asta x1,0 (Falce x0,7) - Armi contundenti x1,1 (Contundenti grandi x1,2) - Armi da lancio x1,1 (Shuriken x0,7) - Armi da tiro x0,8 (Cerbottana 1,1, Fionda x1,1) - Armi esotiche x0,8 - Armi taglienti x0,7 - Asce x0,7 - Artigianato x1,0 (Alchimia x1,2, Forgiare armature x0,7, Lavorare il legno x1,2) - Artigianato runico x1,0 - Capacità fisiche x1,2 (Acrobazia x1,0) - Conoscenze x0,8 (Locali [Comunità di appartenenza] x1,3, Magia di Gaia x1,0, Natura x1,2) - Deduzione x1,0 (Ascoltare x1,1, Osservare x1,1) - Esploratore x1,1 (Animalista x0,8, Naturalista x1,3) - Fede nella Trinità x0,7 - Furtività x0,8 - Inventiva x1,1 (Inventare armature x0,7, Inventare armi x0,8, Tutti i tipi di Magia tranne Magia Runica x0,7) - Magia dell'Ordine x0,7 - Magia demoniaca x0,7 - Magia di Gaia x0,8 (Magia della Natura* x1,2) - Magia Runica x0,9 (Magia della Terra x1,1, Magia della Difesa x1,1) - Mestieri x0,9 (Addestrare animali x0,7, Chirurgo x0,7, Musicista x1,2) - Socializzazione x0,7 (Comprendere intenzioni x1,0) - Speciale (Manipolare sogni x1,0, Distruttore demoniaco x0,7)

**I Silvani usano la Magia della Natura come appartenente al gruppo della Magia di Gaia. Vedi la loro descrizione sul manuale dell'Ambientazione.*

Ulteriori esempi di Status Sociali

Orfano, Proprietario terriero, Figlio di soldato, Mercenario, Dipendente

5. CARATTERISTICHE

Le **Caratteristiche** sono, insieme ai Coefficienti di Abilità, la statistica numerica principale del personaggio. Mentre i Coefficienti sono dettati specificatamente dal background, le Caratteristiche sono le qualità intrinseche del personaggio, che non dipendono in alcun modo da fattori esterni, ma sono semplicemente dovuti dalla natura. Hanno una triplice funzione. La prima è quella di determinare tutta una serie di statistiche, dette *di Base*, che definiscono i parametri generali di ogni personaggio e sono anch'essi intrinsechi: la quantità di energia magica, la reattività, la velocità di movimento, l'abilità nell'evitare i colpi e così via. La seconda, già annunciata, quella di fornire dei Coefficienti alle varie Abilità. La terza quella di entrare in gioco in specifiche situazioni di gioco, che non richiedono l'uso di alcun tipo di Abilità ma semplicemente delle prove di tipo fisico o di puro ragionamento; ad esempio, cercare di sfondare una porta, prendere al volo un oggetto che cade all'improvviso, ricordarsi un qualcosa che si è visto o sentito.
Le Caratteristiche presenti su *Arcana Tales* sono un totale di 11. Come in altri GdR si possono individuare Caratteristiche che, per il tipo di personaggio creato, possono avere un'importanza superiore rispetto alle altre (ad esempio la Forza per chi vuole fare un combattente corpo a corpo), ma data la natura del gioco questo avviene in peso minore. Questo perché da un lato diverse statistiche secondarie, che sono influenzate da molte Caratteristiche, hanno utilità per qualunque personaggio; dall'altro perché i singoli valori influiscono in maniera complessiva blanda sulle Abilità, ed anche in questo caso abbiamo lo sfruttamento di tutti, o quasi, i punteggi presenti.

Le Caratteristiche vengono determinate all'atto di creazione del personaggio. Inizialmente, i valori calcolati sono compresi tra 7 e 14 (esclusi eventuali modificatori della Razza), e vengono indicati 3 metodi di riferimento per ottenerli.

- **Tiro del dado:** Il metodo classico di riferimento di molti GdR. In questo caso ogni valore si determina tramite 1d8+6.
- **Scelti a tavolino:** In pratica anche la scelta dei punteggi delle Caratteristiche rientra nel concetto di "caratterizzazione" del personaggio. I valori vengono cioè scelti di comune accordo tra il Master ed il giocatore (con, ovviamente, il primo che ha sempre l'ultima parola) per venire incontro a quello che è il background, con un occhio di riguardo anche per specifiche esigenze del giocatore, ovviamente tenendo conto un minimo anche il bilanciamento generale del gioco.
- **Punteggio fisso:** Al giocatore vengono affidati 120 punti complessivi da distribuire a suo piacimento. Questo sistema offre il vantaggio della massima praticità unito ad un bilanciamento di base abbastanza efficace, ma al contempo può dar vita a combinazioni incongruenti con il background o strane sotto certi punti di vista.

La determinazione di questi punteggi viene successivamente alterata da eventuali bonus o penalità che sono specifici per il tipo di razza (e più precisamente sottorazza) scelta per il personaggio. Ad esempio, un drow è mediamente più agile di un umano ma anche più fragile, e questo si riflette su un bonus di +1 sull'Agilità ed un malus di -1 sulla Costituzione. In linea generale, questi modificatori vanno da un minimo di -3 ad un massimo di +3, e (ma non è una regola) si cerca per ogni singola situazione di avere un punteggio complessivo tra tutti i modificatori tendente verso lo zero, per questioni di bilanciamento del gioco. I modificatori si applicano solo dopo il calcolo dei valori di base, e questo può determinare dei valori di partenza che superano i limiti citati.
Le Caratteristiche presenti in gioco sono le seguenti:

- **Forza:** Rappresenta la forza fisica del personaggio e la potenza che può esprimere quando svolge attività fisiche. Serve a definire alcuni aspetti come il carico massimo trasportabile, concorre a determinare (insieme all'Intelligenza e la Costituzione) il livello di Energia di un personaggio ed i danni con alcuni tipi di arma.
- **Agilità:** Rappresenta quanto i movimenti del personaggio sono precisi ed aggraziati. È un parametro fondamentale per determinare la capacità del personaggio di evitare colpi o di effettuare azioni che richiedono una certa destrezza. Serve per determinare il livello di abilità del personaggio nell'evitare gli attacchi.
- **Riflessi:** Se l'Agilità determina la qualità dei movimenti, i Riflessi indicano quando un personaggio è reattivo e veloce nel compiere tali azioni. I Riflessi sono essenziali per determinare l'Iniziativa del personaggio durante le sessioni a round (come in uno scontro), serve per determinare la Velocità di movimento del personaggio, quante azioni gli sono concesse durante un round e (insieme all'Agilità) ad evitare gli attacchi.
- **Manualità:** Indica quanto bravo è il personaggio nel compiere operazioni che richiedono una certa pratica manuale. Non va confusa con l'Agilità: mentre questa indica quanto sono aggraziati i movimenti del personaggio e la possibilità di effettuare evoluzioni con il corpo (possiamo ad esempio dire che un ballerino di danza classica od una

persona che fa ginnastica artistica sono molto agili), la Manualità invece riguarda specificatamente lo svolgimento di lavori in cui è richiesta una certa abilità. Per esempio, un artigiano che fa il vasaio e crea opere di elevata fattura ha un alto livello di Manualità, laddove magari la sua Agilità è molto bassa.

- **Intelligenza:** Come dice il nome, indica l'Intelligenza del personaggio; comprende anche la capacità di fare ragionamenti logici. Insieme a Forza e Costituzione, determina il punteggio di Energia del personaggio.
- **Memoria:** Indica quanto è bravo il personaggio a ricordare le cose.
- **Intuito:** Possiamo definirlo come il "sesto senso" del personaggio. E' la capacità di comprendere situazioni, eventi o persone da elementi che non sono elaborati a livello cosciente, ma che vengono comunque captati dai sensi del personaggio, elaborati a livello di subconscio e che producono sensazioni o ragionamenti che, a prima vista, non sembrano avere basi logiche. Determina insieme ai Riflessi quante azioni sono concesse al personaggio durante un round di gioco.
- **Costituzione:** La Costituzione rappresenta il livello di salute del personaggio. Un personaggio con alta costituzione sarà più robusto, resistente alle ferite ed alle malattie. Entra direttamente in gioco per il calcolo dei Punti-Vita e della Tempra del personaggio. È la caratteristica che meno di tutte determina il valore delle Abilità, ma è di vitale importanza per qualunque personaggio.
- **Carisma:** Indica la capacità di relazionare del personaggio. In parte è legato anche all'aspetto (un personaggio bello a vedersi ha un Carisma più alto rispetto ad un altro identico ma più brutto) ma in particolare all'atteggiamento del personaggio stesso.
- **Spirito:** Lo Spirito è la capacità del personaggio di utilizzare la magia. Determina il punteggio di Mana di un personaggio e concorre per la determinazione della Volontà Magica.
- **Empatia:** Se lo Spirito riguarda la magia, l'Empatia è correlata direttamente con le capacità Psichiche. Determina il punteggio di Mente di un personaggio e concorre per la determinazione Volontà Psichica.

6. STATISTICHE DI BASE

Le **Statistiche di Base** sono tutte quelle di riferimento di ogni personaggio, comuni a tutti e che definiscono tutti gli aspetti intrinsechi del suo essere. Quasi tutte sono determinate, od influenzate, dalla Caratteristiche, e migliorano con l'aumentare del livello del personaggio. Di seguito, dopo aver presentato la tabella relativa all'avanzamento di livello, verranno spiegate una per una.

Tabella 1.1 – Avanzamento Livello del personaggio

Livello personaggio	PA	Bonus Caratteristiche	Qualità	Ricerca	PA Max	Bonus PAz	Bonus PV	Bonus Energia	Bonus Mana/Mente
1	1000		+1	+1	85				
2	3000			+1 (+1 Ricetta)	235				
3	5000	+1		+1	460				
4	8000		+1	+1 (+1 Ricetta)	770	Si			Si
5	12000			+1	1280		Si	Si	
6	16500	+1		+1 (+1 Ricetta)	1860				
7	21500		+1	+1	2600				
8	27000			+1 (+1 Ricetta)	3500	Si			Si
9	33000	+1		+1	4850				
10	40000		+1	+1 (+1 Ricetta)	6200		Si	Si	
11	48000			+1	7780				
12	57000	+1		+1 (+1 Ricetta)	9620	Si			Si
13	67000		+1	+1	12600				
14	78000			+1 (+1 Ricetta)	15100				
15	90000	+1		+1	18000		Si	Si	
16	103000		+1	+1 (+1 Ricetta)	21230	Si			Si
17	117000			+1	26500				
18	132000	+1		+1 (+1 Ricetta)	31450				
19	148000		+1	+1	37500				
20	165000			+1 (+1 Ricetta)	44500	Si	Si	Si	Si

I. Tabella di avanzamento

LIVELLO DEL PERSONAGGIO

Indica la potenza complessiva del personaggio. Aumentando il Livello, il personaggio aumenta diverse Statistiche di Base, ha accesso a livelli superiori nelle Abilità, acquisisce capacità aggiuntive ed è in grado di usare incantesimi di potenza superiore. Il valore massimo previsto dal regolamento è il 20°, e l'aumento di Livello dipende dal numero complessivo di PA (Punti Abilità) in possesso del personaggio.

PUNTI ABILITÀ (PA)

I **Punti Abilità** (PA) rappresentano l'esperienza acquisita dai personaggi durante le sessioni di gioco. Di base hanno un significato analogo a quello dei Punti Esperienza presente in molti GdR, ma hanno anche una funzione pratica perché utilizzati per aumentare il punteggio nelle varie Abilità; un personaggio inizia dal primo livello con 1000 PA. Per una spiegazione più approfondita, si rimanda alla lettura del *Capitolo 2: Abilità del personaggio*.

BONUS CARATTERISTICHE

Ogni 3 Livelli del personaggio, si ottiene un aumento permanente di +1 ad una Caratteristica a scelta. Di norma, tutti i calcoli basati sulle Caratteristiche sono retroattivi ogni volta che aumentano.

QUALITÀ

Le **Qualità** sono capacità o bonus specifici che un personaggio ottiene al primo livello ed ad ogni 3 livelli successivi. Di norma, per acquisire una Qualità è necessario possedere dei requisiti minimi, che possono essere di varia natura. Le Qualità sono spiegate nel dettaglio nel *Capitolo 3: Qualità*.

RICERCA

Le **Ricerca** rappresenta gli studi e le ricerche personali condotti dal personaggio. È spiegata in dettaglio in questo capitolo al *Paragrafo 8: Ricerca*.

PUNTI ABILITÀ MASSIMI (PA Max)

I Punti Abilità Massimi sono il limite massimo di PA che è possibile spendere per una singola Abilità ad ogni Livello. Per una spiegazione più approfondita, si rimanda alla lettura del *Capitolo 2: Abilità del personaggio*.

II. Statistiche del personaggio

PUNTI VITA (PV)

I **Punti Vita** (PV) indicano il livello di salute del personaggio. Sono l'equivalente dei Punti Ferita di D&D, ma a differenza di quest'ultimo non si considerano globalmente (tranne che in rare e specifiche situazioni di gioco). *Arcana Tales* prevede un danno localizzato, suddiviso in 6 aree del corpo ed ognuna avente una percentuale del totale complessivo dei PV: Testa (10%), Tronco (35%), Braccio Sinistro (12,5%), Braccio Destro (12,5%), Gamba Sinistra (15%), Gamba Destra (15%). I calcoli vengono effettuati partendo dal Tronco per quanto riguarda gli arrotondamenti, e per ultimo dalla Testa; in ogni caso, sono presenti tabelle specifiche che assegnano, ad ogni punteggio complessivo di PV, i vari punteggi sulle parti del corpo.
I PV sono di base pari al punteggio di Costituzione moltiplicato per 6, ed aumentano di una volta ogni 5 livelli (COS x7 al 5°, COS x8 al 10° e così via). Esempio: con un punteggio di Costituzione pari a 13, al primo Livello il personaggio ha un numero di PV totale di 78 così suddivisi: Testa 8, Tronco 26, Braccio Sx 10, Braccio Dx 10, Gamba Sx 12, Gamba Dx 12.

Indicativamente, ogni volta che si subisce un danno si determina quale parte del corpo, o quali, sono state colpite, e si calcolano i danni riportati. Raggiungere i 0 PV in un arto comporta la perdita nell'uso, mentre raggiungere i 0 PV alla Testa od al Tronco conduce alla morte; ai fini del gioco, per "Testa" si intendono anche colpi andati a segno sul collo della vittima. In ogni caso, tutte le dinamiche che riguardano la gestione dei PV viene spiegata successivamente, in particolare nel *Capitolo 5: Sistema di Combattimento*.
I PV si recuperano con il riposo. Nell'arco di una giornata, riposando per almeno 6 ore continuate si recuperano ad ogni parte del corpo ferita un numero di PV pari a 1, +1 ogni 5 livelli del personaggio (+2 al 5°, +3 al 10° e così via).

PUNTI AZIONE (PAz)

Arcana Tales si basa su un sistema di gioco a turni in cui ogni personaggio, durante il suo turno, ha a disposizione un certo numero di punti che utilizza compiere tutte le azioni che vuole; ogni azione prevede la spesa di un certo numero di questi punti (per chi ha memoria, è lo stesso concetto di gioco presente nel videogioco *UFO: Enemy Unknown*, da noi conosciuto anche come *X-COM*, del 1993). Questi punti vengono definiti come **Punti Azione** (PAz). Il loro meccanismo entra in gioco esplicitamente durante le sezioni di gioco tattiche, quando cioè si decidono le azioni di chiunque round per round (di norma, quando ci sono degli scontri). I PAz sono usati per qualunque cosa: spostarsi di un certo numero di metri, compiere un attacco, recuperare un oggetto, bere una pozione, lanciare un incantesimo e via dicendo. Se i PAz residui sono inferiori a quelli di un'azione che si vuole intraprendere, allora non può essere fatta. Ogni volta che il turno torna in mano ad un personaggio, rigenera il numero massimo di PAz.
Il numero di Punti Azione del personaggio sono pari alla somma dei punteggi di Riflessi ed Intuito. Quindi un umano Teriano, che nell'ambientazione rappresenta la sottorazza di base perché priva di qualunque bonus o penalità iniziale alle Caratteristiche, ha un punteggio che può oscillare tra 16 e 32. Ogni 4 livelli il totale aumenta di un punteggio pari a quello di base diviso 8 (arrotondato per difetto), quindi nel nostro caso di un valore compreso tra 2 e 4. Aumenti di valore nelle due Caratteristiche di riferimento comportano un calcolo retroattivo dei PAz.

ENERGIA (ENE)

Si tratta del valore che indica quante risorse psicofisiche possiede il personaggio, ed a seconda del punteggio determina come è in grado di fare determinate azioni. In parte può essere legato al concetto di stanchezza: più il personaggio effettua azioni durante il giorno, più il suo livello totale di Energia scende e questo produce stanchezza; quando il personaggio è molto stanco, subisce delle penalità per le azioni che sta compiendo, fino a crollare svenuto quando ha esaurito tutte le sue forze: ovvero, quando raggiunge un punteggio di Energia pari a zero. L'Energia si recupera riposando, secondo uno schema presentato nel *Capitolo 5: Sistema di Combattimento*, mentre le penalità che comporta avere un punteggio troppo basso di Energia sono spiegate nel *Capitolo 6: A spasso per il mondo*.

L'Energia del personaggio al primo livello è data dalla somma dei valori di Forza, Intelligenza e Costituzione moltiplicata per 2. Ad esempio, se il mio personaggio ha Forza 11, Intelligenza 13 e Costituzione 8, l'Energia al primo livello sarà pari a: (11 + 13 + 8) x 2 = 64. Il suo punteggio aumenta con la stessa cadenza dei PV, ogni 5 livelli, di un valore pari ad ogni punto di ognuna delle Caratteristiche di riferimento che supera il valore di 10. Nel nostro esempio, al 5° livello otteniamo un bonus aggiuntivo di 4 punti al totale massimo: 1 derivante dal punteggio di Forza (11 - 10 = 1) e 3 dal punteggio di Intelligenza (13 - 10 = 3); il punteggio di Costituzione, essendo inferiore a 11, non fornisce bonus aggiuntivi.

MANA

Il **Mana** rappresenta il quantitativo di Forza Magica posseduta dal personaggio. Come tutte le altre Statistiche di Base, si tratta di un valore intrinseco al personaggio; in altre parole, lo si possiede anche se non si è capaci di lanciare incantesimi (cosa che dipende esclusivamente dall'innalzamento delle specifiche Abilità). In termini di gioco, tutte le volte che un personaggio tenta di lanciare un incantesimo, consuma un certo quantitativo di Mana. Il punteggio di base è pari a 4 volte il punteggio di Spirito, ed aumenta di un punteggio pari al valore dello Spirito ogni 4 livelli.

Il Mana si rigenera con il riposo, analogamente all'Energia: si recupera un punteggio pari a quello dello Spirito + il Livello del Personaggio per ogni ora passata a riposare (dormire) dalla quarta in poi. Ad esempio, un personaggio di 5° livello con un punteggio di Spirito pari a 12, recupera un punteggio di Mana pari a 17 dopo 4 ore di riposo, 34 dopo 5 ore e così via.

MENTE

La **Mente** rappresenta il quantitativo di Forza Mentale (Psichica) posseduta dal personaggio. Come tutte le altre Statistiche di Base, si tratta di un valore intrinseco al personaggio; in altre parole, lo si possiede anche se non si è capaci di lanciare poteri mentali (cosa che dipende esclusivamente dall'innalzamento delle specifiche Abilità). In termini di gioco, tutte le volte che un personaggio tenta di lanciare un potere mentale, consuma un certo quantitativo di Mente. Il punteggio di base è pari a 4 volte il punteggio di Empatia, ed aumenta di un punteggio pari al valore di Empatia ogni 4 livelli.

La Mente si rigenera con il riposo, analogamente all'Energia: si recupera un punteggio pari a quello di Empatia + il Livello del Personaggio per ogni ora passata a riposare (dormire) dalla quarta in poi. Ad esempio, un personaggio di 5° livello con un punteggio di Empatia pari a 12, recupera un punteggio di Mente pari a 17 dopo 4 ore di riposo, 34 dopo 5 ore e così via.

INIZIATIVA

L'**Iniziativa** è il valore che indica quanto è rapido il personaggio a reagire prima degli altri quando si inizia una fase di gioco a round. Nello specifico, quando si inizia a ragionare a round di gioco, tutti i personaggi coinvolti effettuano una prova sull'Iniziativa, ed agiscono in ordine da chi ha fatto il punteggio più alto a scendere. Il punteggio di Iniziativa è pari al punteggio di Riflessi.

MOVIMENTO

Il **Movimento** rappresenta la normale velocità di movimento di un personaggio, e permette di calcolare sia quanto impiega a compiere lunghe distanze, sia quanta strada riesce a percorrere durante le fasi di gioco a round. Il suo valore è pari a quello di un punteggio fisso per ogni razza più metà del punteggio dei Riflessi arrotondato per difetto; per un Umano Teriano, questo punteggio al primo livello oscilla tra 13 e 16. Le velocità di movimento in base al tipo di azione scelta dal personaggio sono riportate nel *Capitolo 6: A spasso per il mondo*; qui ci basta ricordare che in un round di gioco tattico, il punteggio di Movimento rappresentano i

metri che un personaggio riesce a compiere in un round alla sua velocità normale sfruttando tutti i PAz a disposizione.

La gestione del Movimento con i PAz, durante le fasi di gioco a round, può essere complicato perché richiede continui calcoli sulla spesa dei PAz e soprattutto perché si tratta dell'unico caso in cui la spesa dei PAz viene calcolata tenendo conto dei numeri decimali (i valori si arrotondano alla prima cifra decimale). Per questo motivo, il regolamento prevede una tabella la quale, incrociando il numero di PAz massimi del personaggio ed il suo punteggio di Movimento, permette di scoprire quanti PAz sono necessari per effettuare un metro di movimento (che, per ragioni tecniche, viene considerata l'unità di movimento).

DIFESE

Le **Difese** sono un gruppo di statistiche il cui scopo è quello resistere a determinati attacchi od effetti che il personaggio subisce. Si dividono in 4 valori distinti.

SCHIVATA: È la difesa che permette al personaggio di evitare i colpi. Ogni volta che un nemico cerca di colpire il personaggio (sia con un attacco fisico che con un incantesimo) deve superare il suo punteggio di Schivata per andare a segno. Il punteggio di Schivata si calcola con la seguente formula:

Schivata = ½ (Agilità + Riflessi) + ⅓ (Livello - 11)

I valori si arrotondano per difetto. La schivata può entrare in gioco anche in altre situazioni quando il personaggio cerca di evitare qualcosa; ad esempio quando cerca di non farsi colpire da un masso che cade dall'alto. Normalmente, la Schivata è un punteggio fisso, nel senso che sta a chi attacca effettuare la prova necessaria per superarne il punteggio e colpire, ma ci sono rarissimi casi (trattati singolarmente) in cui viene richiesta una *Prova di Schivata*, nel qual caso il personaggio somma 1d10 al proprio punteggio di base (come per qualunque altro tipo di prova).

VOLONTÀ: Questa Difesa in realtà si divide in due valori: *Volontà Magica* e *Volontà Psichica*. Rappresenta la capacità di un personaggio di resistere ad effetti magici o psichici che possono influenzarlo. In termini di gioco, tutte le volte che nella descrizione di un incantesimo appare la statistica *Resistere all'Incantesimo: Si*, vuol dire che l'incantatore deve superare il punteggio di Volontà (Magica o Psichica, a seconda della natura dell'incantesimo) con la sua Prova di Abilità quando lancia l'incantesimo. Più precisamente, se un incantesimo è di tipo a Bersaglio, si effettua una Prova sulla Volontà e l'incantatore con la sua Prova di Abilità deve superare questo punteggio affinché l'incantesimo abbia effetto; se l'incantesimo è definito Mirato con lo stesso punteggio nella Prova di Abilità l'incantatore deve anche superare il punteggio di Schivata del bersaglio. La Volontà del personaggio è espressa secondo la seguente formula:

Volontà = 1 + ⅓ Livello + Resistenza (Magico o Psichico)

Il valore del livello si arrotonda per difetto. A differenza della Schivata, che sotto quest'aspetto presenta una meccanica unica nel suo genere, ogni volta che un incantatore lancia un incantesimo addosso al personaggio, si effettua una Prova sulla Volontà, quindi somma al proprio punteggio il tiro di 1d10. Il personaggio può decidere di subire gli effetti dell'incantesimo: in questo caso non effettua il tiro del dado, ma in ogni caso l'incantatore deve comunque superare con la sua prova il punteggio di base della Volontà del personaggio, in quanto si tratta di un tipo di resistenza naturale, intrinseco della natura dell'essere vivente.

TEMPRA: Questa Difesa entra in gioco quando si cerca di resistere ad effetti che colpiscono il fisico; normalmente quando si cerca di resistere agli effetti delle malattie e dei veleni. La Tempra del personaggio è espressa secondo la seguente formula:

Tempra = 1 + ⅓ Livello + ½ Costituzione

Il valore del livello e della Costituzione si arrotondano per difetto. Come per la Volontà, tutte le volte che entra in gioco per resistere ad effetti nocivi, si effettua una prova con il tiro di 1d10 da sommare al punteggio di base, e per salvarsi bisogna pareggiare il punteggio della CD della malattia o del veleno.

RESISTENZE

Le **Resistenze** rappresentano la capacità del personaggio di resistere a determinati effetti che dipendono dal tipo di danno subito. In altre parole, ogni singola Resistenza pone un valore (fisso in base alla razza) di danno che, se superato, provoca degli effetti aggiuntivi. Le Resistenze previste nel regolamento di *Memento Aurora* sono 8. Escludendo la Resistenza all'Energetico (che è basata sui danni derivanti da armi energetiche, come quelle al laser od al plasma, quindi espressamente studiata per ambientazioni Sci-Fi) sono: Fisico, Fuoco, Freddo, Elettrico, Acido, Magico, Psichico (queste ultime due, come appena visto, entrano direttamente nel calcolo del valore della Volontà). Il *Capitolo 5: Sistema di Combattimento* spiega approfonditamente tutte le conseguenze nel superamento della varie Resistenze.

ARMATURA

L'**Armatura** è una statistica che dipende esclusivamente dall'equipaggiamento. Mentre la Schivata serve ad evitare i colpi, l'Armatura ha lo scopo di assorbire i colpi ricevuti. In altre parole, offre una riduzione sui danni inflitti. A meno che non venga indicato diversamente, l'Armatura riduce i danni di tipo Fisico; è possibile ridurre anche i danni di altro tipo, ma generalmente sono necessarie protezioni con materiali particolari o resi magici in qualche modo.

7. PROFESSIONE

Giunti a questo paragrafo, qualcuno potrà domandarsi: ma non si era detto che non esistevano le Classi di personaggio?
No, le Classi di personaggio, o Professioni che dir si voglia, non esistono, almeno nell'accezione tipica dei GdR. Qui per **Professione** si intende l'attività principale che viene svolta dal personaggio. Per comprendere, facciamo un esempio riprendendo ancora il regolamento di D&D. Il nostro personaggio è un ladro, che svolge a Waterdeep il lavoro di investigatore privato; la scelta della classe è stata fatta per sfruttare tutte le potenzialità della classe del ladro che si adattano molto bene al tipo di lavoro che svolge in città. Traslato nel regolamento di *Arcana Tales*, la Professione del nostro personaggio è quella dell'investigatore. In altre parole, la scelta della Professione non si lega ad alcun tipo di capacità che è possibile acquisire, né fornisce bonus particolari alle Abilità o le Statistiche di Base. L'unica funzione della Professione è quella di aumentare il LAM massimo di una serie di Abilità che sono correlate. Il LAM (Livello di Abilità Massimo) viene spiegato nel dettaglio nel *Capitolo 2: Abilità del personaggio*; qui ci limitiamo a spiegare come questa meccanica influisce statisticamente sul LAM stesso.

La Professione permette di aumentare il LAM di una singola Abilità fino ad un massimo di +5. Attenzione: il +5 per Abilità si applica per tutte le Professioni intraprese dal giocatore. Quindi, se si intraprende la Professione A che fornisce fino ad un +4 all'Abilità *Conoscenze [Natura]* e poi si intraprende una seconda che fornisce fino ad un +3 alla stessa Abilità, il personaggio non otterrà un complessivo bonus di +7, ma si fermerà a +5; quindi tutti i bonus ulteriori vanno persi (non si considerano). A livello di interpretazione, la Professione è vista come l'equivalente del lavoro ai giorni nostri. La gestione di questo aspetto del gioco, che risulta importante per il personaggio, può riguardare quindi due "facce" del gioco: da un lato può essere l'attività svolta durante i periodi di pausa, tra un'avventura ed un'altra, ed in questo caso non riveste particolare attenzione, per lo meno non in maniera diretta. Può essere, invece, una Professione che ha importanza nello svolgimento delle avventure e quindi fornire diversi spunti di gioco al Master. Essere un negoziante in una città offre una prospettiva ben diversa rispetto all'essere un Cacciatore di Taglie.

Attenzione però: il fatto che si abbia una Professione di natura "attiva" nello svolgimento della campagna di gioco, non vuol dire che il personaggio rimane nell'ozio completo quando non partecipa ad avventure. Sebbene la sua attività non gli porterà guadagni in questo momento di pausa, continuerà comunque a lavorare; nell'esempio del Cacciatore di Taglie passerà del tempo ad allenarsi, a cercare contratti di lavoro, a tenere aggiornati registri di vario tipo, ad informarsi sulla situazione dei vari ricercati, ad intrecciare rapporti di vario tipo e così via; tutti aspetti di interpretazione che non vengono giocati (o vengono giocati a parte, fuori dalle sessioni di gioco vere e proprie), al di là di situazioni specifiche. Questo perché, in quanto Professione attuale del personaggio, è l'attività che lo tiene maggiormente occupato nel suo tempo. Il Master deve soprattutto tenere conto del tempo che è concesso al personaggio, nell'ambito del gioco, perché i bonus al LAM derivanti dalla Professione si ottengono nel corso del tempo SE quella Professione viene svolta. Questo diventa un problema proprio per le Professioni che possiamo considerare "passive", cioè svolte dal personaggio solo quando non si trova in avventura; se le sessioni di gioco si prolungano molto in tempo di gioco (tipo si rimane distanti dal proprio negozio per alcuni mesi) il Master deve tenere conto della cosa, sospendendo l'avanzamento temporale nell'assegnazione dei bonus. Il problema può porsi anche per le professioni "attive", ma è molto più difficile.

Le Professioni sono accessibili in base a quella che si vuole ottenere; in alcuni casi esistono limitazioni insuperabili (non è possibile essere una *Depositaria Eletta* se non si è una donna umana con il Fuoco Primordiale), in altri potrebbero essere richieste delle prove (dimostrare le proprie capacità di combattimento per entrare in un gruppo di mercenari), in altri ancora potrebbe essere necessario prendere degli accordi (diventare aiutante del Fabbro solo dopo avergli procurato del materiale raro), oppure il personaggio potrebbe cercare di mettersi in proprio, creando una propria attività. Questi sono degli esempi, ne possono esistere molti altri, e tutti quanti concorrono a creare ulteriori situazioni di gioco che il Master può sfruttare ed evolvere a suo piacimento.
Come accennato, i bonus che la Professione concede sul LAM si acquisiscono nel tempo: concettualmente, più si fa un certo lavoro, più esperienza e conoscenza nel campo si accumula. Di base, per ogni anno nel mondo di gioco la Professione fornisce dei bonus; questo tempo è indicativo, nel senso che il Master può variarlo in funzione della propria campagna ed esigenze. In alcuni casi potrebbe decidere di creare intervalli di tempo differenti tra un livello e l'altro; si consiglia in ogni caso di non scendere sotto i 6 mesi come intervallo minimo. Intervalli troppo brevi possono favorire pratiche utilitaristiche da parte dei giocatori per cercare di massimizzare i propri punteggi di LAM. Le Professioni si sviluppato su 10 "livelli"; il personaggio può decidere di sospenderla quando vuole per dedicarsi ad altre, per poi riprenderla da dove l'aveva interrotta (i progressi, quindi, non si perdono). Non necessariamente un personaggio può decidere di abbandonare una Professione una volta raggiunto il massimo possibile dei bonus che fornisce: essendo un elemento integrato nella campagna e l'evoluzione del personaggio, può avere numerose ripercussioni nell'ambito del gioco, con vantaggi pratici ai quali non si vuole rinunciare.

Di seguito sono proposti alcuni esempi di professione; come nel caso degli Elementi di Background, alcuni sono generici ed applicabili in altri tipi di ambientazione, mentre altri sono specifici per il mondo di Ethran. Per ogni livello, le tabelle riportano quali Abilità hanno un aumento di LAM; ogni aumento è sempre di un +1.

DEPOSITARIA ELETTA

La Depositaria Eletta è una donna umana che fa parte dell'Ordine delle Depositarie che non detiene cariche particolari all'interno dell'organizzazione. Di fatto è uno dei ranghi più bassi, con tutte le conseguenze a livello di influenza all'interno dell'Ordine e di comando gerarchico, dove sono quasi sempre chiamate ad eseguire gli ordini delle superiori o ad incarichi di minore importanza. In genere, chi entra nell'Ordine vi rimane per il resto della sua vita; in questo caso il cambio di Professione è possibile, ma limitatamente a quelle disponibili all'interno dell'Ordine. Far parte di questa organizzazione permette di acquisire esperienza e conoscenza nell'uso della Magia dell'Ordine, nell'uso di specifiche armi e nella conoscenza di Abilità correlate alle Cerchie ed all'ordine stesso, alcune delle quali diventano poi tratti distintivi delle Depositarie. A seconda della Cerchia di appartenenza, la progressione nella Professione ha alcune piccole differenze.

Tabella 1.2 – Professione di Depositaria Eletta

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Magia dell'Ordine [Magia della Cerchia di appartenenza], Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare], Deduzione [Cercare]	Apprendimento di due incantesimi delle propria cerchia di rarità *Comune*.
2	Arma (Dipendente dalla Cerchia, vedi sotto), Mestieri [Cavalcare], Socializzazione [Comprendere intenzioni]	Apprendimento di due incantesimi delle propria cerchia di rarità *Comune*.
3	Magia dell'Ordine [Magia della Cerchia di appartenenza], Socializzazione [Ingannare], Conoscenze [Storia], Conoscenze [Geografia]	Apprendimento di due incantesimi delle propria cerchia di rarità *Comune*.
4	Conoscenze [Magia dell'Ordine], Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare], Deduzione [Cercare]	Apprendimento di due incantesimi delle propria cerchia di rarità *Comune*.
5	Magia dell'Ordine [Magia della Cerchia di appartenenza], Socializzazione [Ingannare]	Apprendimento di due incantesimi delle propria cerchia di rarità *Comune*.
6	Arma (Dipendente dalla Cerchia, vedi sotto), Mestieri [Cavalcare] , Socializzazione [Comprendere intenzioni]	Apprendimento di due incantesimi delle propria cerchia di rarità *Comune* o *Non Comune*.
7	Magia dell'Ordine [Magia della Cerchia di appartenenza], Socializzazione [Ingannare], Conoscenze [Storia], Conoscenze [Geografia]	Apprendimento di due incantesimi delle propria cerchia di rarità *Comune* o *Non Comune*.
8	Conoscenze [Magia dell'Ordine], Conoscenze [Magia Demoniaca] , Socializzazione [Comprendere intenzioni]	Apprendimento di un incantesimo delle propria cerchia di rarità *Comune* o *Non Comune*.
9	Magia dell'Ordine [Magia della Cerchia di appartenenza], Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare], Deduzione [Cercare]	Apprendimento di un incantesimo delle propria cerchia di rarità *Comune* o *Non Comune*.
10	Arma (Dipendente dalla Cerchia, vedi sotto), Conoscenze [Magia dell'Ordine], Conoscenze [Magia Demoniaca]	Apprendimento di un incantesimo delle propria cerchia di rarità *Rara*.

Le abilità nelle Armi dipendono dalla Cerchia cui si appartiene: Alterazione (*Armi Contundenti [Contundenti medie]*), Animali (*Capacità fisiche [Lotta]*), Divinazione (*Armi da tiro [Archi]*), Elementi (*Armi esotiche [Una a scelta]*), Guerra (Si può scegliere una qualunque abilità dai Gruppi d'Appartenenza di *Armi taglienti, Asce, Armi da tiro, Armi da lancio*), Morte (A scelta tra *Armi ad asta [Falce]* o *Armi da lancio [Giavellotto]*), Natura (*Armi ad asta [Bastone ferrato]*), Ombre (A scelta tra *Armi da lancio [Shuriken]* o *Armi taglienti [Pugnali]*), Protezione (*Armi ad Asta* [Una a scelta, generalmente l'Alabarda]), Spirito (*Armi contundenti [Contundenti piccole]*), Vita (*Armi ad asta [Bastone ferrato]*). Le Depositarie dalle Cerchia della Vita sostituiscono l'aumento di LAM di *Conoscenze [Magia dell'Ordine]* con *Mestieri [Guaritore]*.

Dopo il decimo anno, se continua nella professione la Depositaria continua ad apprendere nuovi incantesimi a al ritmo di un uno all'anno, di rarità *Comune* o *Non Comune*. Ogni 10 anni (al ventesimo, al trentesimo e così via) è possibile apprendere un incantesimo di rarità *Rara*.

DEPOSITARIA MAESTRA DEL SAPERE

Il rango di Maestra del Sapere è uno dei più ambiti ed importanti all'interno dell'Ordine delle Depositarie, e per alcuni versi più vantaggioso rispetto alle cariche di Custode e Luce Guida; di fatto, è la seconda carica

per importanza all'interno di una Cerchia. Il suo ruolo permette l'accesso alle conoscenze meglio custodite della Cerchia, cui solo lei ha il diritto d'accesso, e concede rispetto ed autorità sulle Depositarie. Nella sua posizione collabora a stretto contatto con la Custode, fornendo consigli e linee d'azione. Questo le permette di conoscere tutto all'interno della propria Cerchia, ma rimanendo nell'ombra senza esporsi mai direttamente; non di rado capita che sfrutti questo vantaggio per indirizzare decisioni e consensi.

Tabella 1.3 – Professione di Depositaria Maestra del Sapere

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Conoscenze [Magia dell'Ordine], Conoscenze [Geografia], Conoscenze [Storia]	Apprendimento di un incantesimo delle propria cerchia di rarità *Rara*.
2	Abilità della Cerchia (vedi sotto), Mestieri [Scrivano], Mestieri [Traduttore]	Apprendimento di due incantesimi delle propria cerchia di rarità *Comune* o *Non Comune*.
3	Inventiva [Inventare Magie dell'Ordine], Conoscenze [Geografia], Conoscenze [Storia]	Apprendimento di due incantesimi delle propria cerchia di rarità *Comune* o *Non Comune*.
4	Abilità della Cerchia (vedi sotto), Mestieri [Scrivano], Mestieri [Traduttore]	Apprendimento di un incantesimo delle propria cerchia di rarità *Rara*.
5	Conoscenze [Magia dell'Ordine], Artigianato [Alchimia]	Apprendimento di un incantesimo delle propria cerchia di rarità *Comune* o *Non Comune*.
6	Inventiva [Inventare Magie dell'Ordine]	Apprendimento di un incantesimo delle propria cerchia di rarità *Comune* o *Non Comune*.
7	Abilità della Cerchia (vedi sotto), Artigianato [Alchimia]	Apprendimento di un incantesimo delle propria cerchia di rarità *Rara*.
8	Conoscenze [Magia Demoniaca], Mestieri [Scrivano], Mestieri [Traduttore]	Apprendimento di un incantesimo delle propria cerchia di rarità *Comune* o *Non Comune*.
9	Inventiva [Inventare Magie dell'Ordine], Artigianato [Alchimia]	Apprendimento di un incantesimo delle propria cerchia di rarità *Comune* o *Non Comune*.
10	Abilità della Cerchia (vedi sotto), Conoscenze [Magia Demoniaca]	Apprendimento di un incantesimo delle propria cerchia di rarità *Rara*.

Per *Abilità della Cerchia* si intende un'Abilità cui le Depositarie di quella Cerchia sono tenute ad averne una conoscenza di base, e dipende dalla Cerchia cui si appartiene: Alterazione (*Socializzazione [Comprendere intenzioni]*), Animali (*Conoscenze [Animali]*), Divinazione (*Socializzazione [Comprendere intenzioni]*), Elementi (*Capacità fisiche [Acrobazia]*), Guerra (Si può scegliere una qualunque abilità dai Gruppi d'Appartenenza di *Armi taglienti, Asce, Armi da tiro, Armi da lancio*), Morte (*Mestieri [Chirurgo]*), Natura (*Conoscenze [Natura]*), Ombre (*Furtività [Muoversi silenziosamente]* e *Furtività [Nascondersi]*), Protezione (*Armi ad Asta* [Una a scelta, generalmente l'Alabarda]), Spirito (*Socializzazione [Comprendere intenzioni]*), Vita (*Mestieri [Guaritore]*).

La Maestra del Sapere è colei che gestisce gli archivi delle Torri delle Depositarie, dove sono custodite le conoscenze deli incantesimi tra i più rari e potenti tra quelli noti all'Ordine. Per questo motivo nel corso degli anni acquisiscono la conoscenza di incantesimi di rarità Rara. Dopo il decimo anno, se continuano a mantenere la carica apprendono un incantesimo di rarità *Comune*, *Non Comune* o *Rara* al ritmo di uno ogni due anni. Ogni volta che imparano un incantesimo, hanno la facoltà di insegnarlo anche alle sue collaboratrici più strette, fino ad un massimo di 3.

DRUIDO COMBATTENTE DEL CIRCOLO DRUIDICO SILVANO

Questa carica è riservata ai Silvani che fanno parte del Circolo Druidico Silvano (per maggiori informazioni consultare il manuale dell'ambientazione di Ethran). Il Druido Combattente è il braccio armato del Circolo, specializzato nel combattimento corpo a corpo con armi contundenti.

Tabella 1.4 – Professione di Druido Combattente del Circolo Druidico Silvano

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Armi contundenti [Contundenti medie], Armi contundenti [Contundenti grandi], Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare]	
2	Magia di Gaia [Magia della Natura], Armi da tiro [Archi], Artigianato [Creare trappole], Furtività [Muoversi Silenziosamente], Furtività [Nascondersi]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia [Magia della Natura] di rarità *Comune*
3	Armi contundenti [Contundenti medie], Armi contundenti [Contundenti grandi], Capacità fisiche [Lotta], Esploratore [Seguire tracce]	
4	Artigianato [Creare trappole], Furtività [Muoversi Silenziosamente], Furtività [Nascondersi]	
5	Armi contundenti [Contundenti medie], Armi contundenti [Contundenti grandi], Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia [Magia della Natura] di rarità *Comune*
6	Magia di Gaia [Magia della Natura], Armi da tiro [Archi], Capacità fisiche [Lotta], Esploratore [Seguire tracce]	
7	Armi contundenti [Contundenti medie], Armi contundenti [Contundenti grandi], Artigianato [Creare trappole]	
8	Armi da tiro [Archi], Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare], Esploratore [Seguire tracce]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia [Magia della Natura] di rarità *Non comune*
9	Armi contundenti [Contundenti medie], Armi contundenti [Contundenti grandi], Capacità fisiche [Lotta]	
10	Armi da tiro [Archi], Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia [Magia della Natura] di rarità *Non comune*

Dopo il decimo anno, un personaggio che prosegue in questa Professione continua ad apprendere nuovi incantesimi in *Magia di Gaia [Magia della Natura]* al ritmo di un uno ogni cinque anni, di rarità *Comune* o *Non Comune*. Ogni 30 anni è possibile apprendere un incantesimo di rarità *Rara* sempre della stessa abilità.

DRUIDO SCIAMANO DEL CIRCOLO DRUIDICO SILVANO

Questa carica è riservata ai Silvani che fanno parte del Circolo Druidico Silvano (per maggiori informazioni consultare il manuale dell'ambientazione di Ethran). Lo Sciamano è l'esperto di magia del Circolo, ed ha funzioni organizzative e di comando.

Tabella 1.5 – Professione di Druido Sciamano del Circolo Druidico Silvano

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Magia di Gaia [Magia della Natura], Artigianato [Alchimia], Conoscenze [Natura], Conoscenze [Locali, del proprio Bosco]	Apprendimento di due incantesimi di Magia di Gaia [Magia della Natura] di rarità *Comune*
2	Magia Runica [Magia della terra]. Magia Runica [Magia della Difesa], Conoscenze [Magia di Gaia], I Esploratore [Naturalista]	Apprendimento di due incantesimi di Magia Runica [Magia della Terra] di rarità *Comune*
3	Magia di Gaia [Magia della Natura], Armi contundenti [Contundenti medie], Artigianato [Alchimia], Socializzazione [Condottiero]	Apprendimento di due incantesimi di Magia Runica [Magia della Difesa] di rarità *Comune*
4	Magia Runica [Magia della terra]. Magia Runica [Magia della Difesa], Conoscenze [Natura], Conoscenze [Locali, del proprio Bosco]	Apprendimento di due incantesimi di Magia di Gaia [Magia della Natura] di rarità *Non comune*
5	Magia di Gaia [Magia della Natura], Artigianato [Alchimia], Conoscenze [Magia di Gaia], Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare]	Apprendimento di un incantesimo di Magia Runica [Magia della Terra] di rarità *Non comune* e di un incantesimo di Magia Runica [Magia della Difesa] di rarità *Non comune*
6	Armi contundenti [Contundenti medie], Conoscenze [Locali, del proprio Bosco], Mestieri [Guaritore], Socializzazione [Condottiero]	Apprendimento di due incantesimi di Magia di Gaia [Magia della Natura] di rarità *Comune* o *Non comune*
7	Magia di Gaia [Magia della Natura] Artigianato [Alchimia], Conoscenze [Natura], Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare]	Apprendimento di due incantesimi di Magia Runica [Magia della Terra] di rarità *Comune* o *Non comune*
8	Magia Runica [Magia della terra]. Magia Runica [Magia della Difesa], Conoscenze [Magia di Gaia], Esploratore [Naturalista]	Apprendimento di due incantesimi di Magia Runica [Magia della Difesa] di rarità *Comune* o *Non comune*
9	Magia di Gaia [Magia della Natura], Armi contundenti [Contundenti medie]	Apprendimento di due incantesimi di Magia di Gaia [Magia della Natura] di rarità *Non comune* o *Rara*
10	Artigianato [Alchimia], Conoscenze [Natura], Mestieri [Guaritore], Esploratore [Naturalista]	Apprendimento di un incantesimo di Magia Runica [Magia della Terra] di rarità *Non comune* o *Rara* e di un incantesimo di Magia Runica [Magia della Difesa] di rarità *Non comune* o *Rara*

Dopo il decimo anno, se continua nella professione il Druido Combattente continua ad apprendere nuovi incantesimi in *Magia di Gaia [Magia della Natura]* al ritmo di un uno ogni due anni, di rarità *Comune* o *Non Comune*, ed uno a scelta tra *Magia Runica [Magia della Terra]* e *Magia Runica [Magia della Difesa]* ogni cinque anni di rarità *Comune* o *Non Comune*.
Ogni 15 anni è possibile apprendere un incantesimo di rarità *Rara* in *Magia di Gaia [Magia della Natura]*, mentre ogni 20 anni è possibile apprendere un incantesimo di rarità *Rara* a scelta tra *Magia Runica [Magia della Terra]* e *Magia Runica [Magia della Difesa]*.

FABBRO

Il Fabbro è l'artigiano che lavora nella fucina, modellando i metalli al fine di ottenere armi ed armature. Normalmente, chi intraprende questa Professione passa i primi anni sotto le dipendenze di un fabbro esperto come apprendista, che gli insegna il mestiere e le tecniche di base, oltre a valutarne le capacità. Ovviamente questo è un profilo tipico, e può essere modellato per creare situazioni particolari o spunti di avventure.

Tabella 1.6 – Professione di Fabbro

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Artigianato [Forgiare armi] o Artigianato [Forgiare armature], Artigianato [Lavorare i metalli], Capacità fisiche [Lotta]	Imparata una nuova Ricetta
2	Artigianato [Forgiare armi] o Artigianato [Forgiare armature], Inventiva [Creare armi], Armi contundenti [Medie]	Imparata una nuova Ricetta
3	Inventiva [Creare armature], Armi contundenti [Grandi], Deduzione [Valutare], Conoscenze [Pietre e metalli]	Imparata una nuova Ricetta
4	Artigianato [Forgiare armi] o Artigianato [Forgiare armature], Artigianato [Lavorare i metalli], Armi contundenti [Medie]	Imparata una nuova Ricetta
5	Artigianato [Forgiare armi] o Artigianato [Forgiare armature], Artigianato [Lavorare i tessuti], Deduzione [Valutare] , Capacità fisiche [Lotta]	Imparata una nuova Ricetta
6	Artigianato [Forgiare armi] o Artigianato [Forgiare armature], Inventiva [Creare armi], Armi contundenti [Medie]	Imparata una nuova Ricetta
7	Artigianato [Forgiare armi] o Artigianato [Forgiare armature], Artigianato [Lavorare i metalli], Inventiva [Creare armature]	Imparata una nuova Ricetta
8	Armi contundenti [Medie], Armi contundenti [Grandi], Deduzione [Valutare], Conoscenze [Pietre e metalli]	
9	Artigianato [Forgiare armi] o Artigianato [Forgiare armature], Artigianato [Lavorare i tessuti], Inventiva [Creare armi] , Capacità fisiche [Lotta]	
10	Artigianato [Forgiare armi] o Artigianato [Forgiare armature], Artigianato [Lavorare i metalli], Inventiva [Creare armature], Armi contundenti [Medie]	

Ogni volta che si acquista un LAM sulle Abilità di forgiatura, il personaggio deve scegliere quale tra Armi ed Armature, fino ad un massimo di 5 volte per tipo (il bonus complessivo di +8 può essere distribuito come vuole il giocatore, ad esempio un +5 e un +3 complessivo). Quando impara una Ricetta, il personaggio deve sceglierne una che ricade tra quelle relative all'abilità della quale aumenta il LAM; ad esempio se aumenta il LAM di *Artigianato [Forgiare armi]*, deve scegliere una ricetta dall'elenco Artigianato [Forgiare armi]. Fa eccezione la ricetta *Forgiare katane*, per la quale bisogna essere degli apprendisti di un fabbro che abbia una conoscenza diretta di quel tipo di forgiatura.

GUARDIA CITTADINA

Far parte della guardia cittadina implica essere nella maggior parte dei casi sotto le dipendenze del governatore o regnante della zona; questa Professione non va confusa di quella di soldato regolare dell'esercito, che invece ha altre mansioni ed un tipo di addestramento ben diverso. Una Guardia Cittadina opera prettamente all'interno delle mura cittadine e si occupa di mantenere l'ordine, pattugliare le strade, e far rispettare le leggi. In base alle possibilità del luogo in cui opera, può essere fornito di un equipaggiamento standard e di un'armatura con la livrea del corpo di guardia cittadino o il simbolo della città. Questa Professione è riferita a chi si trova nei ranghi più bassi.

Tabella 1.7 – Professione di Guardia Cittadina

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Armi contundenti [Contundenti medie] o Armi taglienti [Spade], Conoscenze [Locali]	
2	Deduzione [Cercare], Esploratore [Seguire tracce]	
3	Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare]	
4	Armi contundenti [Contundenti medie] o Armi taglienti [Spade], Conoscenze [Locali]	
5	Socializzazione [Comprendere intenzioni], Deduzione [Cercare], Armi da tiro [Balestre]	
6	Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare]	
7	Armi contundenti [Contundenti medie] o Armi taglienti [Spade], Conoscenze [Locali]	
8	Socializzazione [Comprendere intenzioni], Esploratore [Seguire tracce]	
9	Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare]	
10	Socializzazione [Comprendere intenzioni], Armi da tiro [Balestre]	

GUARDIA MERCENARIA

La guardia mercenaria è un combattente che lavora per un gruppo armato di dimensioni limitate (di solito da 4-5 persone fino a gruppi di 50-100 persone) che viene ingaggiato per svolgere compiti sia di natura difensiva (protezione di luoghi, scorta di carovane, difesa di una o più persone) che, meno frequentemente, offensivi (assalto di una fortezza, imboscate). Si tratta generalmente di persone competenti, che si distinguono per la loro professionalità ed efficienza, ma che non agiscono per scopi morali o altruistici, ma per il mero ritorno economico. La maggior parte si fa pagare profumatamente, in base al tipo di missione, la durata e gli uomini impiegati. La professione è possibile applicarla anche a singole persone, sebbene in questo caso i loro compiti risultino molto più mirati, quasi sempre di guardia del corpo o a protezione di una precisa locazione come una stanza.

Tabella 1.8 – Professione di Guardia Cittadina

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Arma primaria, Deduzione [Osservare], Mestieri [Guaritore]	
2	Arma secondaria, Deduzione [Ascoltare], Conoscenze [Mostri], Mestieri [Chirurgo]	
3	Arma primaria, Capacità fisiche [Lotta], Furtività [Nascondersi], Socializzazione [Condottiero]	
4	Deduzione [Osservare], Esploratore [Seguire tracce], Mestieri [Guaritore]	
5	Arma primaria, Arma secondaria, Deduzione [Ascoltare], Mestieri [Chirurgo]	
6	Capacità fisiche [Lotta], Esploratore [Seguire tracce], Conoscenze [Mostri]	
7	Arma primaria, Deduzione [Osservare], Deduzione [Ascoltare], Mestieri [Guaritore]	
8	Arma secondaria, Esploratore [Seguire tracce], Mestieri [Chirurgo], Socializzazione [Condottiero]	
9	Arma primaria, Capacità fisiche [Lotta], Furtività [Nascondersi]	
10	Deduzione [Osservare], Deduzione [Ascoltare], Conoscenze [Mostri]	

Chi intraprende questa professione sceglie due tipi di armi (Arma primaria e Arma secondaria) nelle quali progredirà rispettivamente di 5 e 3 nel LAM. La scelta può essere personale o dipendente dall'organizzazione del gruppo mercenario cui si fa parte. L'Abilità Conoscenze [Mostri] può essere applicata in maniera generica o specifica, e anche in questo caso la scelta può essere personale o meno a seconda del gruppo mercenario.

INSEGNANTE SCUOLA DI MAGIA DROW

Tra tutte le razze conosciute su Ethran, gli elfi scuri sono gli unici che tengono corsi di insegnamento per la magia (Magia di Gaia e in alcuni casi Magia Runica) in vere e proprie scuole, destinate a coloro che dimostrano di avere le capacità necessarie per acquisire questo tipo di conoscenze. Le scuole drow si possono strutturare in diversi modi, ma ricalcano grosso modo quello di una normale scuola: aule per l'insegnamento teorico, zone adibite alle prove pratiche, laboratorio, biblioteche, corsi di insegnamento di vari livelli, testi scritti da studiare e così via.
Tutte le classi degli studenti sono guidate da degli insegnanti, che possono assumere tare ruolo. Con l'esclusione di rarissime eccezioni, si tratta di drow che hanno acquisito una certa conoscenza e pratica con la magia, e che sono in grado di insegnarla e di supportare gli studenti durante il loro percorso di studi e apprendimento. In diversi casi gli insegnanti non amano dedicarsi a questo compito, sebbene anche ben retribuito in taluni casi, ma questo permette loro di accedere alle risorse della scuola (non solo quelle economiche) per portare avanti i loro studi e ricerche, e al contempo possono prendere come apprendisti ed aiutanti gli studenti che si dimostrano tra i più meritevoli. Questo consente loro di continuare ad apprendere sulla magia e di ottenere risultati che altrimenti sarebbero più difficili da ottenere, al prezzo di essere i tutori di alcuni ragazzini.

Gli insegnanti generalmente si dividono in due grandi categorie. Quelli più comuni sono coloro che insegnano solo la Magia di Gaia, che è la magia di elezione degli elfi scuri. Raramente, ma in quasi tutte le scuole, è anche possibile trovare insegnanti in grado di far apprendere anche la Magia Runica. Gli insegnanti del secondo tipo sono mediamente più costosi e difficili da trovare per le scuole, ma permettono di tenere viva e tramandare un certo tipo di conoscenza che si sarebbe altrimenti perduta con la scomparsa dei nani. Va pur sempre ricordato che la Magia Runica è padroneggiata solo in parte dagli elfi scuri, i quali non ne conoscono tutti i segreti. Gli aumenti di LAM determinati da questa professione dipendono non solo dagli studi e percorsi di ricerca privati dell'insegnante, ma anche dal confronto di idee con gli studenti i quali permettono di vedere un certo problema da un diverso punto di vista; a volte sono in grado di fornire spunti altrimenti impensati.
Una scuola di magia drow è formata non solo da insegnanti che spiegano l'uso del lancio diretto di incantesimi, ma possono averne anche di altro tipo (insegnanti di alchimia, storia della magia e altri ancora): questa professione non si applica solamente a questi ultimi.

Tabella 1.9 – Professione di Insegnante di Magia di Gaia

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Magia di Gaia [Abilità principale], Conoscenze [Magia di Gaia], Inventare [Magie di Gaia]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Comune*
2	Magia di Gaia [Abilità secondaria 1], Magia di Gaia [Abilità secondaria 2], Mestieri [Traduttore]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Comune*
3	Magia di Gaia [Abilità principale], Conoscenze [Magia di Gaia], Inventare [Magie di Gaia]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Comune*
4	Magia di Gaia [Abilità secondaria 3], Magia di Gaia [Abilità secondaria 4], Mestieri [Traduttore]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Comune*
5	Magia di Gaia [Abilità principale], Conoscenze [Magia di Gaia], Inventare [Magie di Gaia]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Non Comune*
6	Magia di Gaia [Abilità secondaria 1], Magia di Gaia [Abilità secondaria 2]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Non Comune*
7	Magia di Gaia [Abilità principale], Conoscenze [Magia di Gaia], Inventare [Magie di Gaia]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Non Comune*
8	Magia di Gaia [Abilità secondaria 1], Magia di Gaia [Abilità secondaria 2]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Non Comune*
9	Magia di Gaia [Abilità principale], Conoscenze [Magia di Gaia], Inventare [Magie di Gaia]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Rara*
10	Magia di Gaia [Abilità secondaria 1], Magia di Gaia [Abilità secondaria 2], Magia di Gaia [Abilità secondaria 3], Magia di Gaia [Abilità secondaria 4]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Rara*

Ogni insegnante ha una specifica Abilità nella quale è principalmente esperto, mentre nelle altre possiede una conoscenza minore. Normalmente i corsi di studio che porta avanti sono basati sull'Abilità nella quale è più ferrato, ma non è una regola scritta e spesso un insegnante può portare avanti corsi di studi su più tipi di arte magica. Quando si intraprende questa professione, si seleziona una delle 5 Abilità di Magia di Gaia come principale, mentre le altre sono considerate secondarie (la tabella riporta la scritta *Abilità secondaria* seguita da un numero: ad ogni numero, il personaggio associa una specifica Abilità di Magia di Gaia. L'Abilità *Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]* non può essere mai l'Abilità principale, tranne nel caso eccezionale che l'insegnante non sia un elfo scuro.

Tabella 1.10 – Professione di Insegnante di Magia di Gaia e Magia Runica

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Magia di Gaia [Abilità principale], Conoscenze [Magia di Gaia], Magia Runica [Magia del Sapere]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Comune*
2	Magia Runica [Trappole magiche], Magia Runica [Magia della Terra], Conoscenze [Magia Runica], Magia di Gaia [Abilità secondaria 1]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Comune*
3	Magia di Gaia [Abilità principale], Conoscenze [Magia di Gaia], Inventare [Magie di Gaia], Artigianato [Lavorare la pietra]	Apprendimento di un incantesimo di Magia Runica di rarità *Comune*
4	Magia Runica [Magia della Difesa], Magia Runica [Rune Ithildin], Inventare [Magie di Gaia], Magia di Gaia [Abilità secondaria 1],	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Non Comune*
5	Magia di Gaia [Abilità principale], Conoscenze [Magia di Gaia], Magia Runica [Magia del Sapere], Inventare [Magie runiche]	Apprendimento di un incantesimo di Magia Runica di rarità *Non Comune*
6	Magia Runica [Trappole magiche], Magia Runica [Magia della Terra], Conoscenze [Magia Runica], Inventare [Magie runiche], Artigianato [Lavorare la pietra]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Non Comune*
7	Magia di Gaia [Abilità principale], Conoscenze [Magia di Gaia], Inventare [Magie runiche], Magia di Gaia [Abilità secondaria 1]	Apprendimento di un incantesimo di Magia Runica di rarità *Non Comune*
8	Magia Runica [Magia della Difesa], Magia Runica [Rune Ithildin], Inventare [Magie di Gaia]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Non Comune*
9	Magia di Gaia [Abilità principale], Conoscenze [Magia di Gaia], Inventare [Magie di Gaia] , Artigianato [Lavorare la pietra]	Apprendimento di un incantesimo di Magia di Gaia di rarità *Rara*
10	Magia Runica [Magia del Sapere], Conoscenze [Magia Runica], Inventare [Magie di Gaia]	Apprendimento di un incantesimo di Magia Runica di rarità *Rara*

Ogni insegnante di Magia di Gaia e Magia Runica ha una specifica Abilità di Magia di Gaia nella quale eccelle, ma nelle altre è meno portato rispetto ad un insegnante generico per lasciare spazio alle conoscenze di Magia Runica. Per il resto si seguono le annotazioni già riportate per l'insegnante della sola Magia di Gaia. Gli insegnanti di questo tipo sono molto rari, perchè molte delle conoscenze si sono perse nel tempo e in pochi ne hanno memoria.

LADRO

Normalmente questo profilo è riferito a chi appartiene ad una gilda di ladri (quindi opera all'interno di un'organizzazione più o meno grande e strutturata) con tutte le conseguenze del caso: avere appoggi per effettuare dei colpi o sfruttare la rete di informatori messa a disposizione degli affiliati, ma anche eseguire incarichi specifici su richiesta dei capi. Si può comunque usare, e magari adattare, per coloro che operano singolarmente. Sebbene sia una regola più di buon senso e "morale" piuttosto che scritta, un ladro non compie omicidi, ma cerca di affrontare tutte le situazioni senza spargimenti di sangue, al di là di cause di forza maggiore. Di seguito vengono proposti due profili differenti, in base al tipo di mansioni normalmente svolti: un ladro può operare in tantissimi campi, e questo si traduce in bonus finali sul LAM differenti. Il Master può utilizzare le tabelle sotto riportate ad esempio per crearne altre, per adattarle alla situazione che si trova ad affrontare.

Non di rado le gilde dei ladri si specializzano in precisi aree di lavoro, e questo si traduce il progressioni di Professione che sono specifiche. In termini di gioco, ogni progressione va vista come una Professione a se stante, quindi il personaggio può tranquillamente fare entrambe se lo desidera, più tutte quelle che il Master decide di creare per la sua campagna.

Tabella 1.11 – Professione di Ladro di Strada

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Furtività [Manolesta], Capacità fisiche [Lotta]	
2	Socializzazione [Camuffare], Socializzazione [Ingannare], Furtività [Muoversi silenziosamente], Furtività [Nascondersi]	
3	Furtività [Manolesta], Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare], Armi taglienti [Pugnali]	
4	Socializzazione [Camuffare], Socializzazione [Ingannare], Furtività [Muoversi silenziosamente], Furtività [Nascondersi]	
5	Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare], Conoscenze [Locali]	
6	Furtività [Manolesta] , Capacità fisiche [Lotta] , Armi taglienti [Pugnali]	
7	Socializzazione [Camuffare], Socializzazione [Ingannare], Furtività [Muoversi silenziosamente], Furtività [Nascondersi]	
8	Deduzione [Ascoltare], Deduzione [Osservare]	
9	Furtività [Manolesta] , Capacità fisiche [Lotta] , Armi taglienti [Pugnali]	
10	Socializzazione [Camuffare], Socializzazione [Ingannare], Conoscenze [Locali]	

Tabella 1.12 – Professione di Ladro d'Appartamento

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Furtività [Scassinare], Deduzione [Cercare], Furtività [Manomettere congegni]	
2	Furtività [Nascondersi], Furtività [Muoversi silenziosamente], Armi taglienti [Pugnali]	
3	Furtività [Scassinare], Capacità fisiche [Acrobazia], Deduzione [Trovare trappole]	
4	Deduzione [Cercare], Conoscenze [Locali], Furtività [Manomettere congegni]	
5	Furtività [Scassinare], Deduzione [Trovare trappole]	
6	Capacità fisiche [Acrobazia], Armi taglienti [Pugnali]	
7	Furtività [Scassinare], Deduzione [Trovare trappole]	
8	Deduzione [Cercare], Conoscenze [Locali], Furtività [Manomettere congegni]	
9	Furtività [Scassinare], Capacità fisiche [Acrobazia]	
10	Deduzione [Cercare], Armi taglienti [Pugnali]	

RE DI UN REGNO ELFICO

Questa Professione è una variante specifica di quella di Regnante spiegata successivamente. Si tratta in pratica della stessa Professione, ma viene applicata ad un elfo scuro che ha il potere di governare su uno stato elfico. Per maggiori dettagli, si consiglia di far riferimento al Regnante.

Tabella 1.13 – Re di un regno elfico

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Conoscenze [Locali], Mestieri [Cavalcare], Socializzazione [Comprendere intenzioni], Armi taglienti [Spade]	
2	Deduzione [Valutare], Mestieri [Traduttore], Socializzazione [Condottiero], Conoscenze [Geografia, Stato], Conoscenze [Storia, Stato]	
3	Conoscenze [Locali], Furtività [Falsificare], Socializzazione [Comprendere intenzioni], Armi da tiro [Archi]	
4	Deduzione [Valutare], Socializzazione [Condottiero], Socializzazione [Ingannare], Armi taglienti [Spade]	
5	Conoscenze [Locali], Mestieri [Cavalcare], Socializzazione [Comprendere intenzioni], Conoscenze [Geografia, Stato]	
6	Deduzione [Valutare], Furtività [Falsificare], Socializzazione [Condottiero], Socializzazione [Ingannare], Armi da tiro [Archi], Conoscenze [Storia, Stato]	
7	Conoscenze [Locali], Mestieri [Traduttore], Socializzazione [Comprendere intenzioni], Armi taglienti [Spade]	
8	Deduzione [Valutare], Socializzazione [Condottiero], Socializzazione [Ingannare], Conoscenze [Geografia, Stato]	
9	Conoscenze [Locali], Furtività [Falsificare], Mestieri [Cavalcare], Armi da tiro [Archi]	
10	Deduzione [Valutare], Socializzazione [Ingannare], Conoscenze [Storia, Stato]	

L'Abilità Conoscenze [Locali] fa riferimento a qualunque tipo di conoscenza che riguardano lo stato di cui il personaggio è regnante. Per cui il bonus si può applicare ad una singola città, ad una regione o all'intero stato. Le Abilità di Conoscenze [Geografia] e Conoscenze [Storia] fanno invece riferimento allo stato nella sua interezza.

REGNANTE

Per Regnante si intende il ricoprire un'importante carica che ricorda quella del tipico re, duca, barone o entità simile nel medioevo. La classificazione sotto questa specifica professione non sempre può risultare immediata: nel caso tipico implica che la persona detenga un potere temporale senza una scadenza cerca, che si estenda su un territorio più o meno vasto, abbia

potere di imporre leggi e tassazioni, abbia il controllo su un esercito e goda di diversi tipi di privilegi. Nella realtà le situazioni sono molteplici e non sempre tale Professione può essere applicata. Ad esempio per il governatore di un centro abitato di norma non è applicabile, ma se si tratta di una città estremamente grande e importante (cui conseguono i fattori elencati) si. Alla stessa maniera per il governo di una nazione basata su una struttura democratica in cui diverse centinaia di persone lavorano per la gestione dello stato e la promulgazione delle leggi, non è applicabile se non a pochissime figure chiave.

Il Master deve quindi valutare attentamente se il personaggio specifico può rientrare in questa Professione. Deve anche tenere conto delle differenze che esistono non solo di ruolo specifico ricoperto, ma anche dell'ambiente in cui il personaggio vive; in altre parole, a seconda del luogo cambia la società e le persone che ci vivono, per cui il Master deve verificare se sia necessario apportare alcune mirate modifiche alla tabella proposta di seguito, che di conseguenza risulta generica e da prendere come spunto di partenza.

Tabella 1.14 – Regnance

Anno	Abilità LAM aumentato	Speciale
1	Conoscenze [Locali, Stato], Armi taglienti [Spade], Conoscenze [Storia], Deduzione [Valutare]	
2	Conoscenze [Geografia, Stato], Socializzazione [Condottiero], Armi da tiro [Balestre], Socializzazione [Ingannare]	
3	Conoscenze [Locali, Stato], Conoscenze [Locali, Capitale], Socializzazione [Comprendere intenzioni]	
4	Conoscenze [Geografia, Stato], Armi taglienti [Spade], Conoscenze [Storia], Mestieri [Cavalcare]	
5	Conoscenze [Locali, Stato], Socializzazione [Condottiero], Armi da tiro [Balestre], Deduzione [Valutare]	
6	Conoscenze [Geografia, Stato], Conoscenze [Locali, Capitale], Socializzazione [Comprendere intenzioni], Socializzazione [Ingannare]	
7	Conoscenze [Locali, Stato], Socializzazione [Condottiero], Armi taglienti [Spade], Conoscenze [Storia]	
8	Conoscenze [Geografia, Stato], Armi da tiro [Balestre], Mestieri [Cavalcare], Mestieri [Scrivano]	
9	Conoscenze [Locali, Stato], Conoscenze [Locali, Capitale], Socializzazione [Comprendere intenzioni], Mestieri [Scrivano]	
10	Conoscenze [Geografia, Stato], Socializzazione [Condottiero], Mestieri [Cavalcare], Socializzazione [Ingannare]	

Le Abilità del GA di Conoscenze fanno riferimento allo stato governato, mentre l'Abilità Conoscenze [Locali (Capitale)] alla specifica città in cui risiede il regnante e la sua corte. Nel caso in cui lo stato nella sua interezza corrisponde alla città, i 3 punti dell'Abilità suddetta vengono redistribuiti dal Master tra le altre Abilità riportate, fino ad un massimo di +5 sul LAM. L'Abilità Armi taglienti [Spade] è di base, ma può essere variata con l'Abilità nell'uso in un'altra arma, in base al luogo ma anche ai desideri stessi del futuro regnante (anche in relazione al background). L'Abilità Armi da tiro [Balestre] generalmente non cambia, sebbene in alcune specifiche situazioni può variare in Armi da tiro [Archi] (ad esempio se si tratta di un regno elfico).

8. RICERCA

La Ricerca può essere considerata come la capacità creativa del personaggio. Si tratta di un meccanismo con una duplice funzione: la prima di configurare al meglio il personaggio sotto il profilo del LAM senza alcun tipo di limitazione, la seconda di ottenere nuove conoscenze particolari, che vanno sotto il nome di Ricette (spiegate dettagliatamente nel *Capitolo 8: Inventiva e ricette di creazione*).

Al primo Livello, e ad ogni successivo, il personaggio ottiene 1 punto Ricerca; questi punti possono essere usati per aumentare il LAM di una singola Abilità di +1. Il LAM di una singola Abilità può essere aumentato fino ad un massimo di +5 attraverso i punti di Ricerca; siccome i Livelli del Personaggio arrivano fino a 20 e che si possono ottenere un numero equivalente di questi punti Ricerca, vuol dire che un personaggio può fornire un bonus di +5 al LAM di un massimo di quattro Abilità. Ovviamente il giocatore può decidere di distribuire questi bonus tra più Abilità, ottenendo dei LAM più bassi nelle Abilità di interesse, ma aumentandolo a più di loro.
Inoltre, dal 2° Livello ed ogni 2 successivi, il personaggio ottiene i cosiddetti punti Ricerca di *Ricetta*: questi punti non possono essere spesi per aumentare il LAM di un'Abilità, ma permettono unicamente di scoprire delle nuove Ricette (vedi il *Capitolo 8: Inventiva e Ricette di creazione* per maggiori informazioni). Tenete presente che un personaggio può decidere di usare, per la scoperta di nuove Ricette, anche i punti Ricerca ottenuti ad ogni livello ed utilizzabili per aumentare il LAM, ma non è possibile usare i punti di Ricetta per aumentare il LAM della Abilità.

A livello interpretativo, la Ricerca rappresenta la propensione personale alla scoperta ed a provare. L'interesse per un dato argomento lo porta a comprendere meglio il suo campo di studio, permettendogli di conoscerlo sempre meglio e di apprendere nuove nozioni indipendentemente dalla presenza di un istruttore o di documenti di vario tipo. Il meccanismo della Ricerca è utile soprattutto perché permette di aumentare il LAM senza alcun tipo di vincolo, che sia dato dal Master, dalla natura della campagna o da qualunque altro elemento. Non solo: si tratta di una valuta elastica, perché una volta assegnato il +1 al LAM ad una data Abilità, il personaggio può decidere di aumentare il Livello dell'Abilità in un momento successivo, ed addirittura decidere se sfruttare o meno il bonus al LAM dato dalla Ricerca al momento di aumentare le Abilità, sempre che non sia l'ultimo punto di LAM disponibile (si veda per maggiori chiarimenti su queste meccaniche il *Capitolo 2: Abilità del personaggio*). Questo aspetto svolge un ruolo fondamentale soprattutto per le Abilità che richiedono la presenza di Addestramento per essere migliorate: i livelli guadagnati sfruttando il LAM, infatti, non richiedono Addestramento anche per quelle Abilità che normalmente lo richiedono. Questo per la natura stessa della Ricerca, che è completamente autodidatta.
Esempio: Il nostro personaggio, una Depositaria, ha a disposizione ancora 4 punti di LAM per aumentare l'Abilità *Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]* (che richiede Addestramento), e due di questi punti deriva dal bonus offerto dalla Ricerca. Al momento di assegnare i Punti Abilità, si trova nel mezzo di una missione da parecchio tempo, e quindi non potrebbe aumentare l'Abilità; grazie al punto Ricerca non sfruttato, può ovviare al problema ed aumentarla anche di 2 livelli. Se invece il personaggio avesse passato il suo tempo all'interno della Torre della propria Cerchia, potrebbe decidere di aumentare il livello nell'Abilità di 2 punti sfruttando i normali punti di LAM e conservando quelli della Ricerca, perché in questo caso può usufruire delle conoscenze presenti nel luogo (sia documenti scritti, sia altre Depositarie che offrono il loro aiuto).

I Punti Ricerca per aumentare il LAM vanno investiti appena vengono guadagnati, anche se possono poi essere utilizzati quando lo si ritiene opportuno. I punti di Ricetta vengono invece investiti nel momento in cui si cerca di apprendere una nuova Ricetta.

9. IL DADO DA 10

Uno degli aspetti di fondo del sistema *Arcana Tales* è quello di dare un peso un poco minore al caso quando si tirano i dadi. Il discorso è molto complesso, perché quest'affermazione può essere considerata vera o falsa a seconda del contesto, del punto di vista e della singola situazione considerata a livello statistico. Per essere il più chiari e precisi possibili, l'idea è quella di uno sfruttamento delle Abilità la cui risultante finale sia più dipendente dal valore presente sulla scheda piuttosto che dal tiro del dado che andrà sommato a tale valore.

Il riferimento in questo contesto è esplicitamente al d20 System, che si basa sul dado da 20 per determinare praticamente tutti i tipi di prove; ma anche ad alcuni regolamenti che si basano sul dado da 100. *Arcana Tales* si basa sul dado da 10 (d10). Questa scelta consente di ridurre le possibilità di riuscita rispetto a tiri di dadi a più facce, perché semplicemente l'aumento di punteggio finale determinato dal caso ha dei massimi più limitati. Non solo: alcuni regolamenti prevedono riuscita automatica nel caso di tiri il cui risultato è il valore massimo del dado (come appunto nel d20 System). Questo non avviene su *Arcana Tales*, sebbene anch'esso presenti delle meccaniche particolari da applicare su alcuni risultati specifici.

In generale, tutte le volte che si parla di effettuare una Prova su una data Abilità, o statistica, vuol dire sommare il valore di base al risultato del tiro del dado da 10. Questa meccanica si sfrutta praticamente in ogni occasione, tranne per quanto riguarda la Schivata dove, esclusi particolari casi descritti nel dettaglio, il punteggio dell'attaccante ottenuto nella prova nell'uso di un'arma (o nel lancio di un incantesimo) si confronta direttamente con il punteggio base di Schivata del difensore; si tratta comunque di una Statistica di Base che possiede dei meccanismi particolari, che verranno spiegati successivamente.
Ogni volta che si effettua il tiro del d10, si possono verificare due casi. Il primo è detto *Effetto Critico*: il personaggio ottiene un 10 dal tiro del dado, ed in questo caso somma il risultato e tira ancora il d10, sommando anche il secondo valore ottenuto alla Prova. Il secondo è detto *Effetto Tragico*: il personaggio ottiene un 1 dal tiro del dato, ed in questo caso non somma il valore e tira ancora il d10, sottraendo il secondo valore ottenuto alla Prova. Tale meccanica si applica esclusivamente al primo tiro del d10 nella prova: ottenere ulteriori 10 e 1 al secondo tiro non determina altre conseguenze; ad esempio, se si tira prima un 10 e poi un secondo 10, alla Prova si somma un 20 complessivo.

La meccanica del d10 qui spiegata è comune a tutto il gioco, e si applica ogni volta che si tira questo dado.

CAPITOLO 2: ABILITà DEL PERSONAGGIO

Le **Abilità del Personaggio** (o più semplicemente **Abilità**) sono la struttura portante dell'applicazione del regolamento di *Arcana Tales*. Mentre il GA rappresenta l'anello di congiunzione tra interpretazione e statistiche, le Abilità indicano il livello delle capacità possedute dal personaggio. Qualunque tipo di azione vogliamo svolgere, la sua riuscita si basa sul superamento di una certa difficoltà, espressa numericamente, attraverso una Prova di Abilità (d10 + Punteggio nell'Abilità). Questo capitolo affronta in maniera esaustiva tutte le statistiche di riferimento, il modo di aumentare il loro valore ed una descrizione completa di tutte le Abilità presenti per l'ambientazione di riferimento. È bene evidenziare che in base al tipo di ambientazione, si possono avere a disposizione set differenti di Abilità.

1. MECCANICA DELLE ABILITÀ

Lo scopo principale di un giocatore quando crea un personaggio, e soprattutto quando il suo personaggio acquisisce esperienza, è fare in modo di migliorare le Abilità che ritiene più opportune. In linea generale, alla fine di ogni sessione di gioco il Master assegna un certo numero di **Punti Abilità** (PA), come già accennato al *Capitolo 1: Creazione del personaggio*. Il giocatore poi distribuisce questi punti tra le Abilità, seguendo determinate regole di assegnazione, ed a parità di punti assegnati le Abilità con un GA più elevato aumenteranno più velocemente. Inizialmente un personaggio dispone di 1000 PA, che vanno distribuiti immediatamente. Per regolamento, i PA vanno usati appena vengono assegnati; non è quindi possibile accantonarli per usarli successivamente.

I. Statistiche delle Abilità

Le Abilità si basano su un sistema piuttosto articolato e ricco di riferimenti statistici. Sebbene il tutto sembri nel complesso articolato e piuttosto legnoso, è bene tenere a mente che tutte le difficoltà di calcolo e comprensione dei meccanismi si hanno in fase di preparazione della scheda. Una volta in gioco, l'unico valore che il personaggio deve considerare è il Livello Abilità, ovvero la risultante finale di tutti i calcoli fatti in precedenza.

GRADO DI ATTINENZA (GA)

Come già spiegato nell'introduzione è il potenziale, od il talento, che il personaggio possiede in una specifica Abilità, ed è calcolato moltiplicando tra loro tutti i Coefficienti relativi. Per convenzione, il suo valore viene arrotondato alla seconda cifra decimale e tutti i calcoli vanno fatti tenendo conto di questo. Questo valore può aumentare esclusivamente a seguito dell'aumento delle Caratteristiche correlate all'Abilità, e non necessariamente questo avviene oppure è tale da determinare aumenti nelle Abilità.

GRUPPO D'APPARTENENZA

Per questioni di carattere pratico, tutte le singole Abilità sono raccolte in un numero relativamente limitato di insiemi, detti **Gruppi d'Appartenenza**. Hanno la duplice funzione di semplificare la gestione dei Coefficienti e di raggruppare le Abilità che hanno funzionalità simili tra loro; un esempio tipico è dato dal Gruppo d'Appartenenza celle Conoscenze, nel quale sono presenti tutte le Abilità sul sapere personale del personaggio. L'assegnazione dei Coefficienti, sia dagli Elementi di Background che dalle Caratteristiche, viene fatta sui Gruppi d'Appartenenza, e dove necessario vengono segnalate eccezioni all'interno del gruppo. Esempio: nell'Elemento di Background di Studi è presente il profilo dello *Studente di Magia*. Tra i suoi Coefficienti è presente *Armi Taglienti x0,7*; vuol dire che tutte le Abilità all'interno di questo Gruppo hanno quel Coefficiente. Il profilo però riporta anche un'eccezione, *Pugnali x0,9*; vuol dire che per quella specifica Abilità, dall'Elemento di Studi si utilizza un Coefficiente più alto rispetto alle altre Abilità di quel Gruppo.
Le eccezioni di questo tipo hanno una frequenza variabile, nel senso che quasi tutte le liste dei Coefficienti ne contengono almeno una (e generalmente più di una); la loro funzione è quella di personalizzare, o caratterizzare, in maniera più precisa quell'Elemento all'interno di una struttura di natura più generale.

CARATTERISTICA PRIMARIA E SECONDARIA

Tutte le Abilità hanno due Caratteristiche di riferimento, una Primaria ed una Secondaria, il cui principale scopo è quello di assegnare ulteriori Coefficienti per il calcolo del GA. Come già spiegato nell'introduzione, la Primaria ha un peso maggiore sul Coefficiente, come riportato nella seguente tabella, già proposta precedentemente:

Tabella 2.1 – Coefficienti di Abilità dai punteggi di Caratteristica

Punteggio di Caratteristica	Coefficiente (Primaria)	Coefficiente (Secondaria)
5 o meno	x0,7	x0,8
6-7	x0,8	x0,9
8-9	x0,9	x1,0
10-11	x1,0	x1,0
12-13	x1,1	x1,0
14-15	x1,2	x1,1
16 o più	x1,3	x1,2

Come per i Coefficienti, sono assegnate in base ai Gruppi d'Appartenenza, ma possono esistere anche in questo caso eccezioni che sono riportate nella descrizione delle singole Abilità.
La Caratteristica Primaria, inoltre, fornisce un modificatore alle Abilità, che può essere negativo o positivo in base al suo punteggio. Questo modificatore non concorre nel determinare il LAM, ma non permette di usare un'Abilità L0 se il Livello dell'Abilità non abbia almeno un punto derivante dall'assegnazione dei PA. Il modificatore si assegna usando la seguente tabella di riferimento:

Tabella 2.2 – Modificatori alle Abilità in base alle Caratteristiche

Moltiplicatore della Caratteristica	Modificatore all'Abilità
x0,7	-2
x0,9	-1
x1,0	0
x1,1	+1
x1,3	+2

LIVELLO ABILITÀ (LA)

Il **Livello Abilità** (LA) o Livello dell'Abilità, è il valore che rappresenta quanto è abile il personaggio. Viene determinato in base ai PAE (vedi sotto) secondo la seguente tabella:

Tabella 2.3 – PAE per il passaggio di LA

Livello Abilità (LA)	PAE	Livello Abilità (LA)	PAE
1	136	11	12448
2	376	12	15392
3	736	13	20160
4	1232	14	24160
5	2045	15	28800
6	2976	16	33968
7	4160	17	42400
8	5600	18	50320
9	7760	19	60000
10	9920	20	71200

Il LA è il punteggio che viene utilizzato durante le sessioni di gioco per effettuare le Prove di Abilità, sommato con eventuali bonus.

LIVELLO ABILITÀ MASSIMO (LAM)

Il **Livello Abilità Massimo** (LAM) è il massimo LA che un personaggio può ottenere in una data Abilità, esclusi tutti i bonus aggiuntivi. In altre parole, considerando i soli PA spesi per aumentarlo, il personaggio può avere un LA massimo di 20, perché il LAM non può andare oltre questa cifra. In realtà il valore di LA può superare il 20, perché nel concetto di LAM non rientrano tutti i bonus che derivano da altre fonti (Qualità, Sinergia, Bonus da Caratteristiche, Bonus speciali assegnati dal Master). In termini pratici, il giocatore non può spendere un numero di PA che gli consentano di avere un LA superiore rispetto al LAM.

Come appena accennato, il LAM può arrivare ad un punteggio massimo di 20, e dipende da 4 fattori che hanno un peso uguale. Due di questi elementi sono già stati spiegati nel Capitolo 1: il primo è quello della Professione, che fornisce fino ad un bonus di +5 al LAM ad ogni singola Abilità, il secondo è quello della Ricerca che ha lo stesso limite di +5 su singola Abilità. Il terzo elemento è la Caratteristica Primaria dell'Abilità; in base al suo punteggio, offre un bonus al LAM secondo la seguente tabella:

Tabella 2.4 – LAM derivate dalla Caratteristica Primaria

Caratteristica Primaria	LAM
8 o meno	+1
9-10	+2
11-12	+3
13-15	+4
16+	+5

Infine il quarto elemento è quello degli Studi, dove per ogni Coefficiente è associato un bonus al LAM, secondo come riportato dalla seguente tabella:

Tabella 2.4 – LAM derivate dal Coefficiente di Studi

Coefficiente Studi	LAM
x0,7	+1
x0,8	+2
x0,9 - x1,0	+3
x1,1 - x1,2	+4
x1,3	+5

Tutti questi bonus si sommano tra loro.

PUNTI ABILITÀ (PA)

Altra statistica già accennata, i **Punti Abilità** (PA) sono l'equivalente dei Punti Esperienza presenti in molti altri GdR. Servono cioè a determinare il livello del personaggio, ma a differenza di altri giochi sono anche una sorta di "valuta" che il personaggio spende nelle Abilità per migliorarle. Un personaggio appena creato parte con 1000 PA che vanno assegnati tra le Abilità che desidera. Ogni volta che il Master assegna PA, devono essere spesi immediatamente; non si possono accantonare per poi usarli quando si ritiene più opportuno. Questo concetto si basa sull'assunto che rappresentano l'esperienza fatta dal personaggio durante la sessione di gioco, ed in quanto tale viene acquisita sul momento; non spendere i punti vorrebbe dire non aver acquisito miglioramenti alle proprie capacità dall'esperienza appena fatta, e va da sé che non è possibile tenere in latenza i punti per sfruttare un guadagno in futuro.

PUNTI ABILITÀ EFFETTIVI (PAE)

I **Punti Abilità Effettivi** (PAE) sono l'anello di congiunzione tra PA, GA e LA. Ogni volta che il personaggio assegna PA ad un'Abilità, moltiplica il totale fino a quel momento accumulato per il GA. Quello che si ottengono sono i PAE. In altre parole, nell'ipotetico ragionamento di investire lo stesso numero di risorse in una data Abilità (che nell'ambito dell'interpretazione implica il tempo speso, il tipo di impegno, il livello di concentrazione, le conoscenze acquisite), avere un GA superiore vuol dire avere più talento, e quindi si ottengono miglioramenti più evidenti. Per dirla da un altro punto di vista: due ragazzi giocano per un anno a calcio insieme nello stesso ruolo, fanno gli stessi allenamenti, mettono lo stesso impegno ed investono lo stesso quantitativo di tempo; il primo però alla fine gioca molto meglio del secondo. Questo perché avendo un maggior potenziale, o talento (quindi un GA più elevato) a parità di risorse investite apprende più rapidamente, o con più facilità; il secondo ragazzo può raggiungere certi livelli solo allenandosi molto di più, ed anzi non è detto che ci riesca.

In base al numero di PAE, si consulta la tabella per il LA e si determina quale sia il suo punteggio (bonus aggiuntivi esclusi) per ogni singola Abilità

PUNTI ABILITÀ MASSIMI (PA Max)

I **Punti Abilità Massimi** (PA Max) rappresentano il limite di spesa in PA su una singola Abilità. Questo valore aumenta con l'aumentare del Livello del Personaggio, ed è riportato nella tabella sull'avanzamento del personaggio nel *Capitolo 1: Creazione del personaggio* al *Paragrafo 6: Statistiche di base*. Come è possibile notare il valore di PA Max è superiore, ad uno specifico Livello del personaggio, a quello dei PAE necessari per ottenere un analogo LA in un'Abilità. Esempio: al Livello 3, i PA Max sono pari a 460, mentre per raggiungere un LA di 3 servono 736 PAE. Questo vuol dire che la progressione lineare tra Livello del Personaggio ed LA di una qualunque Abilità può avvenire solo se il suo GA è superiore a 1,00. Per la precisione, il valore di riferimento per avere tale linearità è di 1,60. Quando si crea un personaggio del primo Livello, si parte con un numero di PA di 1000. Dato che i PA Max sono in questo caso di 85, vuol dire che si deve distribuire all'inizio i PA tra un minimo di 12 Abilità.

Questo implica, detto in altre parole, che giunti al 20° Livello, il numero di PA Max (che è il numero di PA massimo raggiungibile in assoluto dal personaggio), non permette di raggiungere un LA in un'Abilità pari a 20 (esclusi bonus aggiuntivi) se non si ha un GA di almeno 1,60. Se un'Abilità ha un GA pari ad 1,00, al massimo è possibile raggiungere un LA di 17. Questo aspetto è molto importante perché regola ulteriormente, insieme al LAM, il LA massimo raggiungibile: non serve a nulla avere un LAM di 20, se poi il mio GA non mi permette di ottenere un numero di PAE tale da raggiungere LA 20.
Questo però implica anche un altro aspetto: GA molto elevati permettono (sempre che il LAM lo permetta) di ottenere punteggi di LA nell'Abilità superiori a quello del Livello del Personaggio attuale, anche se sempre i limiti dettati dal numero di PA Max, ma non solo. GA elevati implicano la possibilità di raggiungere LA 20, comunque il massimo possibile, spendendo pochi PA, meno del limite imposto dal PA Max, permettendo di distribuire i residui su più Abilità. A livello puramente informativo, il GA più alto raggiungibile è pari a 4,46; questo vuol dire che investendo al 1°Livello i PA Max (85), si ottengono un numero di PAE pari a 379 che corrispondono ad LA 2. Al 5° Livello, spendendo i PA Max (1280) si ottengono un numero di PAE pari a 5708, che corrispondono ad LA 8. Con un GA pari a 4,46 si raggiunge LA di 20 spendendo un numero di PA pari a 15964 (poco meno di un terzo dei PA Max al Livello 20).

ADDESTRAMENTO

Non tutte le Abilità possono essere aumentate semplicemente investendo PA; alcune Abilità hanno bisogno del cosiddetto Addestramento. Ovvero, l'assegnazione dei PA in questi casi (quando il Master li fornisce ai personaggi) è possibile solo se, nel tempo intercorso nell'acquisizione dell'esperienza, il personaggio ha potuto usufruire di adeguate fonti per apprendere e migliorare le sue conoscenze in quell'Abilità; questo a livello di interpretazione. In parole povere, questo si riduce dall'aver trovato dei documenti che forniscono conoscenze che migliorano quelle in proprio possesso, la possibilità di aver trovato un istruttore che gli insegna, o a discrezione del Master situazioni specifiche che consentono al personaggio di avere un effettivo vantaggio per migliorare le proprie capacità.
Ottenere l'Addestramento per aumentare un'Abilità che lo richiede non è normalmente problematico, ed in alcuni casi può semplicemente dipendere dalle attività comuni svolte dal personaggio quando non si trova in avventura; un esempio comune è l'aumento di un'Abilità come *Artigianato [Forgiare Armature]*, dove lavorare come apprendista nella forgia di un fabbro gli permette di acquisire le conoscenze del suo mentore; osservandolo, ricevendo insegnamenti specifici e eseguendo lavori con la sua supervisione. I maggiori problemi si possono avere in sessioni di gioco nelle quali il personaggio rimane impegnato per parecchio in una missione, ed in questo caso potrebbe rimanere a lungo distante da qualunque fonte di apprendimento necessaria per aumentare un'Abilità quando vengono assegnati i PA. In termini di gioco, non è possibile assegnare neanche 1 PA se non c'è l'Addestramento necessario.

Come spiegato nel Capitolo 1, l'unico modo per aumentare un'Abilità che richiede Addestramento senza che sia possibile averlo, è attraverso i punti Ricerca ed il bonus che offre al LAM. Il LAM può essere visto come un contenitore, più è grande e più è possibile aumentare il LA; il volume presente in questo contenitore non ancora utilizzato e determinato dai punti Ricerca, può essere riempito anche se non c'è stato l'addestramento normalmente necessario. Come già spiegato, nel momento in cui si decide di assegnare PA per aumentare il LA, il giocatore può decidere se sfruttare, dei punti disponibili del LAM, quelli derivanti dalla Ricerca o da altre fonti. Esiste una sola regola di fondo da seguire: si possono assegnare PA senza addestramento ad un'Abilità che lo richiede (quindi sfruttando il bonus al LAM derivante dal punto Ricerca) solo se si assegnano abbastanza punti da passare di livello; questo meccanismo serve a scoraggiare pratiche per le quali i giocatori potrebbero assegnare PA in casi come questi senza però passare di livello, pratica che se sfruttata ripetutamente con l'avanzare del LA permetterebbe di investire alla lunga molti più PA senza addestramento di quelli concessi dalla meccanica del punto Ricerca in queste situazioni.

ABILITÀ L0 (L0)

Un'Abilità si definisce L0 quando è possibile utilizzarla anche quando non sono stati assegnati abbastanza PA per aumentarla di 1 livello. In altre parole, le Abilità non possono essere usate, di norma, se non hanno almeno un LA pari ad 1 (esclusi gli altri bonus, tranne le Sinergie); questa regola non vale per le Abilità L0, che possono essere usate anche se si ha un LA pari a zero.

SINERGIA

Le **Sinergie** sono uno dei 3 bonus che permettono di aumentare il LA, superando i limiti del LAM. In altre parole, il bonus dato dalle Sinergie non viene considerato nella verifica del rispetto del LA nei confronti del LAM.
Le Sinergie rappresentano una correlazione tra due Abilità che hanno delle similitudini tra loro; questo vuol dire che se si ha un LA abbastanza elevato in un'Abilità (esclusi tutti i bonus aggiuntivi), si ottiene un bonus all'Abilità correlata. In termini pratici, avere un LA pari a 3 fornisce un bonus di Sinergia di +1 alle Abilità correlate, mentre un LA di 6 un bonus di +2. Questo bonus, a differenza degli altri (Qualità e bonus da Caratteristiche) permettono di usare un'Abilità anche se non è L0 e non si sono investiti PA per aumentarla di livello. I bonus di Sinergia sono specificati nella descrizione delle singole Abilità: ogni descrizione indica quale riceverà il bonus. Ad esempio, l'abilità *Armi ad asta [Tridente]* fornisce dei bonus di sinergia all'abilità *Armi ad Asta [Picca]*; il bonus è unidirezionale, nel senso che la *Picca* non fornisce bonus di Sinergia al *Tridente* (perché ciò fosse avvenuto, anche nella descrizione della *Picca* doveva essere riportato un bonus di Sinergia per il *Tridente*).

Il bonus di Sinergia complessivo per un'Abilità non può essere superiore al +2; in altre parole, se due Abilità forniscono un bonus di Sinergia ad una terza Abilità, non si potrà mai ottenere un +3 od un +4 complessivo, ma sempre e solo un massimo di +2.

GRUPPO DI APPARTENENZA INNATO

Il GA Innato sono quei gruppi di Abilità per le quali il personaggio ha sviluppato fin da subito un particolare interesse che lo hanno spinto ad ampliare le sue capacità (o conoscenze) in una specifica direzione, ma anche una propensione innata che gli permettono di ottenere risultati fuori dal comune per una persona che non ha alcuna esperienza nella materia. In termini di gioco, quando viene creato il personaggio, il giocatore deve scegliere 4 GA: due definiti Maggiori, due definiti Minori. Da questo momento, nelle Abilità del *GA Innato Maggiore* avrà un bonus di +2, mentre nel *GA Innato Minore* un bonus di +1.
Questi bonus funzionano esattamente come i bonus di Sinergia: non concorrono per determinare il LAM, ma a differenza di altri bonus permettono l'utilizzo di un'Abilità anche se non è L0 e non si sono investiti PA per aumentarla di livello.

II. Funzionamento delle Abilità

Per usare un'Abilità, si effettua molto semplicemente una Prova di Abilità, secondo la formula già accennata nel Capitolo 1:

Prova di Abilità = LA + 1d10

Per verificare se la prova ha avuto successo, si seguono due vie che dipendono dalla situazione.

- **Coefficiente di Difficoltà (CD):** Il punteggio ottenuto nella prova si confronta con un valore fissato dal Master, che dipende in parte dalle indicazioni del regolamento ed in parte dalle sue valutazioni personali, il tutto rapportato alla specifica situazione di gioco. La prova è eseguita con successo se si ottiene un valore almeno pari a quello della CD.
- **Tiri contrapposti:** In questo caso si effettua una prova contrapposta a quella di un altro giocatore. Un esempio tipico è un ladro che cerca di muoversi senza far rumore per non farsi accorgere da un'altra persona; in questo caso si confrontano le prove di *Furtività [Muoversi silenziosamente]* del ladro con la prova di *Deduzione [Ascoltare]* della seconda persona. Se il ladro ottiene un punteggio maggiore si muove senza essere sentito, se ottiene un punteggio minore la seconda lo sente muoversi. I casi di pareggio possono essere trattati in alcune situazioni singolarmente, in base a quanto scritto nel regolamento; il linea generale chi cerca di ottenere un effetto, o comunque si può considerare la parte "attiva" che cerca di ottenere un certo risultato, in caso di pareggio vince la disputa; esempi tipici riguardano le Prove per trovare e disattivare una trappola, dove basta eguagliare le CD della trappola stessa (che derivano dalla sua creazione) per trovarla e disattivarla, mentre il caso più eclatante di spiegazione specifica riguarda le prove per colpire un bersaglio, dove eguagliare la prova del difensore (quindi il punteggio di Schivata) non basta per poterlo colpire.

Le CD per le Prove di Abilità, di norma, hanno dei valori che oscillano da 5 (per quelle più banali) a 40 (per quelle più complesse, nelle quali solo i più esperti possono ottenere risultati favorevoli). Possono esistere delle eccezioni, e nelle descrizioni vengono riportati ove necessario degli esempi per fissare dei parametri di riferimento da parte del Master, più la presenza di bonus o penalità a seconda della situazione. Normalmente, per una normale persona che investe un normale impegno verso una data capacità, la CD di 15 rappresenta un punteggio di media difficoltà, ma abbastanza alto da rendere difficile, se non impossibile, la prova a chi non ha alcuna competenza o è un neofita alle prime armi.

PENALITÀ ALLE PROVE

Esistono alcune meccaniche specifiche che comportano delle penalità sulle Prove di Abilità. Tali meccaniche vengono spiegate nel dettaglio nei capitoli successivi, qui ci limitiamo a riportarle sinteticamente.
La prima penalità è relativa all'uso di armature; l'uso di determinate armature, in particolari quelle più ingombranti che impediscono in parte i movimenti, infliggono delle penalità a specifiche Abilità, che per essere usate richiedono la massima libertà. Il secondo è quello dell'Ingombro: carichi troppo elevati sul personaggio portano a rallentare ed impedire i movimenti al personaggio, influendo sulle stesse Abilità penalizzate dalle armature. La terza è relativa all'Energia; quando il suo valore cala oltre specifiche soglie, il personaggio risulta stanco e soffre di penalità alle Abilità.

ASSEGNAZIONE DEI PA ED AUMENTO DEL LIVELLO

Come già detto in precedenza, i PA assegnati dal Master alla fine di una sessione di gioco (o nel mezzo di un'avventura, se questa risulta particolarmente lunga o se si vuole fornire un aiuto ai giocatori ritenuto importante) devono essere distribuiti immediatamente. Inoltre, escludendo l'assegnazione che avviene all'atto di creazione di un personaggio, ogni volta che il personaggio distribuisce i suoi PA non può mai alzare il LA per più di 2 punti alla volta; questo problema si può presentare, generalmente, nei primissimi Livelli, quando il passaggio di LA comporta un numero limitato di PAE.

La principale problematica sulla gestione del LA è legata all'aumento dei Coefficienti che dipendono dalle Caratteristiche. Quando questo avviene, è possibile che la variazione di GA produca un aumento di PAE tale da aumentare il LA delle Abilità influenzate. In questa situazione, potrebbe succedere che si sfori il limite imposto dal LAM. La gestione di questa situazione è semplice: i PA spesi rimangono tali, mentre per l'uso delle Abilità coinvolte si utilizza il valore di LAM per le prove, fino a quando non si trova il modo di aumentarlo per pareggiare (almeno) il valore di LA; in altre parole, il giocatore ha materialmente sprecato dei PA. L'unico modo per evitare tale situazione prevede un minimo di programmazione da parte del personaggio sull'assegnazione dei PA; l'aumento delle Caratteristiche non necessariamente comporta la variazione dei Coefficienti (soprattutto per quelle Secondarie), ed in ogni caso l'aumento di GA è minimo, tale che il passaggio ad un LA superiore avviene solo se si è già al limite di PAE per il passaggio a quello successivo. Si tratta quindi di un problema di piccola entità, ma che richiede comunque una certa attenzione da parte del giocatore: assegnazione dei PA e Caratteristiche che vengono migliorate sono del tutto gestite dal giocatore. Questo, tenendo anche conto che nel caso delle Caratteristiche Primarie, l'aumento può comportare anche un aumento del LAM stesso, riducendo i casi possibili ad un numero irrisorio.

La gestione delle Abilità che richiedono Addestramento viene fatta dal Master, seguendo criteri di buon senso ed evitando di penalizzare troppo il giocatore. Se passa molto tempo nell'assegnazione di PA, in base al tipo di Abilità coinvolta potrebbe essere necessaria solo una frazione di quel periodo da passare a migliorare le proprie conoscenze o capacità. Si possono inoltre presentare situazioni durante lo svolgimento di un'avventura che permette al personaggio di passare abbastanza tempo con un maestro, oppure accedendo a documenti importanti avendo tutto il tempo per consultarli. Molto dipende da quale Abilità si vuole migliorare, ma indicativamente si può indicare come necessario per avere il giusto addestramento un tempo pari (od equivalente) di 2-4 Giri (nel mondo di Ethran, l'ambientazione di riferimento, la settimana si chiama Giro e dura 9 giorni) di completa immersione nello studio, o gli allenamenti, o seguendo corsi di apprendimento (o qualunque altra attività comparabile). I maggiori problemi si hanno quando sono coinvolte più Abilità che richiedono Addestramento. In questi casi il Master deve valutare se considerarle singolarmente, oppure se determinate fasi di apprendimento possono coinvolgere più Abilità alla volta, riducendo il tempo complessivo. Entro certi limiti, il Master potrebbe concedere l'assegnazione di un numero massimo di PA a specifiche Abilità se ritiene che il personaggio ha svolto delle fasi di apprendimento parziali. Il concetto di Apprendimento si lega al discorso dell'interpretazione, ma non deve rappresentare un ostacolo di difficile superamento per il giocatore. Se si vuole migliorare nell'uso della Magia, che richiede sempre Apprendimento, è normale che il personaggio si impegni in tal senso; se passa tutto il tempo a combattere con la spada, non può migliorare nell'arte della Magia, perché serve un certo tipo di impegno che non sta mettendo. Questo è il presupposto che sta alla base di questa meccanica, ed il Master deve essere flessibile in maniera da non penalizzare il giocatore, punendo solo quei comportamenti che minano la caratterizzazione del personaggio stesso.

PROVE DI CARATTERISTICA

Le Abilità coprono tutti i campi d'applicazione che il giocatore vuole affrontare all'interno del gioco, ma esistono situazioni nelle quali non è richiesta l'uso di una specifica Abilità, ma che comunque richiedono un qualche tipo di prova da parte del personaggio. Un esempio tipico è quando si cerca di sfondare una porta: in questo caso si tratta di una semplice prova di forza, ovvero della capacità di un personaggio di imprimere una spinta abbastanza potente per aprire una porta chiusa o bloccata. Altro esempio è quando il personaggio tenta di ricordarsi di un particolare che ha notato, di una scritta, di un nome o di un evento che si sono resi evidenti durante l'avventura ma che in quel momento al giocatore sfugge.

Ogni volta che si verifica tale situazione, si effettua quella che è chiamata una **Prova di Caratteristica**. Negli esempi appena riportati, si tratta rispettivamente di una prova di Forza e di una prova di Memoria. Ogni volta che questo avviene, il Master fissa un punteggio di riferimento detto *Difficoltà*, che rappresenta il valore minimo che il personaggio deve possedere per riuscire nella prova. Ad esempio, se per sfondare la porta viene fissata una Prova sulla Forza di 13, vuol dire che chiunque abbia di meno di 13 non riuscirà mai a sfondare la porta. Chi ha almeno 13 può invece tentare di sfondarla: in questo caso il personaggio lancia il solito 1d10 e lo somma alla Caratteristica. Se supera di almeno 5 punti il valore di Difficoltà riesce nella prova (in questo esempio, se ottiene almeno 18 riesce a sfondare la porta). Il fallimento può determinare o meno la possibilità di ritentare, dipende dalla situazione ed è deciso dal Master. Buttare giù una porta normalmente permette di provare all'infinito, ma ad esempio i continui tentativi potrebbero far cadere una trave dal soffitto bloccando definitivamente il passaggio.
In generale, il Master può sfruttare questa meccanica tutte le volte che un personaggio cerca di fare qualcosa che esula completamente da qualunque Abilità presente in gioco.

2. ELENCO ABILITÀ

Qui è possibile trovare l'elenco completo delle Abilità utilizzate nell'ambientazione di riferimento. Il Master può decidere di inserire ulteriori Abilità che ritiene necessarie, in particolare su alcune specifiche armi e su alcune conoscenze, che per loro natura hanno un campo d'applicazione molto ampio ed in base alla campagna potrebbe essere necessario operare tali aggiunte. Tutte le Abilità sono divise per i loro Gruppi d'Appartenenza, elencati in ordine alfabetico. La descrizione delle singole Abilità riporta se sono L0, hanno bisogno di Addestramento, le eventuali sinergie e le eccezioni a livello di Caratteristiche. Infine, alcune Abilità potrebbero avere dei prerequisiti per il loro utilizzo, e quindi per la possibilità di investirci PA; le singole descrizioni riportano tutte le informazioni necessarie.
Alcune Abilità riportano un asterisco accanto al nome: queste Abilità sono quelle influenzate dalle penalità derivanti dalle armature e dall'ingombro.

ARMI AD ASTA (Forza, Riflessi)

Per armi ad asta (anche delle *inastate*) si intendono quelle formate da lunghi bastoni di lunghezza superiore ai 150 cm. L'alabarda è un tipico esempio, ma normalmente l'archetipo di questa categoria di armi è considerato il Bastone Ferrato. Le armi ad asta sono abbastanza comuni nella popolazione contadina, che fanno anche uso di attrezzi che possono essere adoperati in maniera similare (una zappa, una vanga, una pala), mentre tra i combattenti e gli eserciti sono usate per scopi specifici, offrendo particolari vantaggi ma mancando completamente della duttilità offerta da altri tipi di armi. Per ogni singola arma esiste una specifica Abilità di competenza. La descrizione delle singole armi si trova al *Capitolo 4: Equipaggiamento*.

- **Alabarda (L0, Addestramento):** Archetipo delle armi ad asta.
- **Bastone ferrato (L0, Sinergia: *Armi contundenti [Contundenti medie]* - *Armi contundenti [Contundenti grandi]*):** È l'arma astata più semplice, dalla quale derivano tutte le altre.
- **Falce (L0):** Si tratta di un'arma inastata creata partendo da una lama a mezzaluna, come quella di un falcetto.
- **Lancia da cavaliere (L0, Sinergia: *Armi da lancio [Giavellotto]*):** Variante del giavellotto adattato all'uso della cavalleria, arma simbolo della cavalleria.
- **Picca (Addestramento):** Arma ad asta più lunga esistente, usata contro le cariche dei cavalieri.
- **Tridente (L0, Sinergia: *Armi ad asta [Picca]*):** Si tratta di una lancia dotata di tre rebbi (i denti del tridente) lunga mediamente 3 metri.

ARMI CONTUNDENTI (Forza, Manualità)

Le armi contundenti sono quelle in grado di infliggere danni sotto forma di contusioni; normalmente sono armi per il solo corpo a corpo, sono efficaci contro le armature a placche e producono emorragie e danni interni che non sono facilmente individuabili. Molti oggetti comuni, usati come arma impropria, possono essere usati con queste Abilità, seppur soffrendo di alcune penalità; si pensi ad esempio ad un candelabro o un vaso (per maggiori informazioni si consulti il *Capitolo 5: Sistema di combattimento* al *Paragrafo 3. Meccaniche di base supplementari*). La descrizione delle singole armi si trova al *Capitolo 4: Equipaggiamento*.

- **Contundenti grandi (L0, Sinergia: *Armi contundenti [Contundenti piccole]* - *Armi contundenti [Contundenti medie]*):** Queste armi sono così grandi e pesanti da dover essere impugnate a due mani per essere utilizzate.
- **Contundenti medie (L0, Sinergia: *Armi contundenti [Contundenti piccole]* - *Armi contundenti [Contundenti grandi]*, *Armi ad asta [Bastone ferrato]*):** Ricadono qui le armi più comuni e varie della categoria, quali mazze e martelli di vario tipo.
- **Contundenti piccole (L0, Sinergia: *Armi contundenti [Contundenti medie]* - *Armi contundenti [Contundenti grandi]*):** In questa categoria ricadono armi di piccole dimensioni, tali da poter essere facilmente nascoste. Un tipico esempio è il manganello.

ARMI DA LANCIO (Agilità, Manualità)

Per armi da lancio si intende armi studiate specificamente per essere lanciate. Da non confondere con le Armi da Tiro, che invece sono usate per lanciare proiettili, quali fionde od archi. Alcune di queste armi sono studiate per essere usate anche per il corpo a corpo, seppure con delle limitazioni. Per ogni singola arma esiste una specifica Abilità di competenza. La descrizione delle singole armi si trova al *Capitolo 4: Equipaggiamento*.

- **Bolas (L0):** Sono delle cordicelle, o lacci di cuoio, alle cui estremità sono legate delle palle di circa 10 cm di diametro (in genere di ferro o pietra).
- **Boomerang:** Arma dalla caratteristica forma ad L ed è in grado di percorrere grandi distanze in volo.
- **Dardi (L0):** Freccia di dimensioni più corte rispetto a quelle usate con gli archi, studiata per essere manciata con le mani.
- **Generico (L0):** Per generico si intende un oggetto che si tiene con una mano ed è di forma compatta, come ad esempio una pietra. L'uso approfondito di quest'Abilità è descritto nel *Capitolo 5: Sistema di Combattimento* al *Paragrafo 3. Meccaniche di base supplementari*.
- **Giavellotto (L0, Sinergia: *Armi ad asta [Lancia da cavaliere]*):** Arma in grado di perforare armature e scudi.
- **Shuriken (Addestramento):** Dardi a forma di croce o stella con svariati numeri di punte.

ARMI DA TIRO (Forza, Agilità)

In questa categoria ricadono tutte le armi usate per lanciare proiettili di qualunque tipo, come archi, fionde o balestre. La descrizione delle singole armi si trova al *Capitolo 4: Equipaggiamento*.

- **Archi:** Armi formate da un elemento flessibile collegato alle estremità da una corda tesa.
- **Balestre (Manualità, Riflessi) (L0):** Arma meccanica usata per scagliare vari tipi di proiettili, generalmente quadrelli.
- **Cerbottana (L0):** Arma da lancio ad aria.
- **Fionda (L0):** Arma da lancio con un'impugnatura che si biforca in due rami.

ARMI ESOTICHE (Manualità, Forza)

In questa categoria rientrano tutte quelle armi che non fanno parte di nessun Gruppo d'Appartenenza specifico; in pratica una raccolta di Abilità di armi particolari, che non sono identificabili in una categoria precisa, ma che per essere utilizzate al meglio sono richieste specifiche competenze. Per ogni singola arma esiste una specifica abilità di competenza. La descrizione delle singole armi si trova al *Capitolo 4: Equipaggiamento*.

- **Catena chiodata (L0, Sinergia: *Armi esotiche [Frusta] – Armi esotiche [Mazzafrusto]*):** Catena di metallo cui vengono fissati spuntoni di metallo.
- **Frusta (Addestramento, Sinergia: *Armi esotiche [Catena chiodata] – Armi esotiche [Mazzafrusto]*):** La frusta è formata da una corda od una cinghia a cui è collegata una maniglia rigida. Quest'abilità si applica anche per l'utilizzo della frusta spinata.
- **Mano artigliata (L0):** Trattasi di un guanto sulle cui nocche sono fissati 4 lame di metallo lunghe tra i 30 ed i 40 cm.
- **Mazzafrusto (L0):** Si tratta di un'evoluzione della frusta con funzionalità pratiche sul campo di battaglia.
- **Rete (L0):** La rete è una trama di tessuto o cuoio usata per catturare le prede.
- **Scudo chiodato (Forza, Manualità) (L0):** Si tratta di un particolare scudo formato da aghi acuminati, che può essere usato per attaccare.

ARMI TAGLIENTI (Forza, Manualità)

Per armi taglienti si intendono quelle basate sulla spada, in grado di infliggere principalmente danni da taglio o, più raramente, perforanti. Le armi taglienti si dividono generalmente in base alle loro dimensioni, sono dotate di un'elsa e di una lama. L'uso di materiali particolari o la presenza di fatture particolari date dalla mano del fabbro che l'ha creata possono fornire bonus aggiuntivi particolari a queste armi. Insieme alle Armi Contundenti, sono le più comuni sul mondo di Ethran. La descrizione delle singole armi si trova al *Capitolo 4: Equipaggiamento*.

- **Perforanti (Agilità, Riflessi) (L0, Sinergia: *Armi taglienti [Pugnali]*):** Queste armi non sono propriamente da taglio, ma infliggono danno con la punta penetrando le carni dell'avversario. Lo Stocco o lo stiletto sono tipici esempi.
- **Pugnali (L0, Sinergia: *Armi taglienti [Perforanti]*):** Ricadono in questa categoria pugnali semplici, kukri, coltelli e tutte quelle armi di piccole dimensioni ad una mano.
- **Spade (L0, Sinergia: *Armi taglienti [Spadoni]*):** La categoria più ampia, nella quale rientrano tutte le armi ad una mano che affidano i loro letali attacchi sulle capacità di taglio della loro lama.
- **Spadoni (L0, Sinergia: *Armi taglienti [Spade]*):** Si differenziano dalle spade perché necessitano di essere usati a due mani per esprimere tutto il loro potenziale.

ASCE (Forza, Manualità)

Le asce sono armi formate da un'asta, generalmente di legno o metallo, cui all'estremità è fissata una lama che può essere curva, lineare, perpendicolare o meno al manico; il tipo di lama generalmente cambia in base all'utilizzo richiesto all'arma. Le asce arrivano fino alle dimensioni di 150 cm, oltre questa misura si parla di armi ad asta; di fatto le due categorie sono imparentate, essendo una derivazione dell'altra. La descrizione delle singole armi si trova al *Capitolo 4: Equipaggiamento*.

- **Asce grandi (L0, Sinergia: *Asce [Asce medie]*):** In questa categoria ricadono tutti i tipi di asce utilizzabili a due mani.
- **Asce medie (L0, Sinergia: *Asce [Asce grandi]*):** In questa categoria ricadono tutti i tipi di asce utilizzabili ad una mano.

ARTIGIANATO (Manualità, Memoria)

Per Artigianato si intendono tutte quelle attività tipicamente manuali che permettono di creare un qualunque tipo di oggetto partendo da dei materiali di partenza. Ogni tipo di produzione richiede un certo tempo e la difficoltà di creazione determina il punteggio minimo necessario per ottenere un risultato positivo, pena il fallimento e la possibilità di perdere uno o più dei materiali utilizzati. Spesso è necessario avere accesso alla strumentazione adatta per svolgere attività di Artigianato; ad esempio per forgiare un'arma è necessario avere accesso alla fucina di un fabbro, con tutti gli utensili necessari. Quasi tutti i tipi di Artigianato richiedono la conoscenza di una Ricetta per essere effettuati (le Ricette sono spiegate al *Capitolo 8: Inventiva e ricette di creazione*); ad esempio, per creare un veleno è necessario conoscere la formula specifica.
Se una prova di Artigianato richiede il superamento di una CD che è inferiore di almeno 5 punti rispetto al punteggio di LA, non è necessario effettuare la Prova di Abilità e si ottiene un successo automatico; il giocatore può comunque effettuare comunque il tiro, incorrendo nel rischio di un *Effetto Tragico* e quindi nel fallimento della prova. Superare la prova con un punteggio abbastanza elevato, permette di produrre un risultato di qualità tale da fornire bonus aggiuntivi; le Ricette riportano i limiti specifici e gli effetti aggiuntivi ottenuti. È possibile aggiungere elementi decorativi sugli oggetti creati (ad esempio un'elsa ingioiellata su un'arma con elementi decorativi); in questo caso non serve una ricetta specifica, ma la CD per creare l'oggetto aumenta.
Il tempo di creazione dipende dal tipo di oggetto e dalla ricetta. Il personaggio può decidere di impiegare il doppio del tempo per la realizzazione, ottenendo un bonus di +2 alla prova; può anche decidere di impiegare la metà del tempo, ma in questo caso si ha una penalità di -4.

- **Alchimia (Addestramento, Sinergia: *Artigianato [Creare veleni]*):** Quest'abilità permette di creare qualunque preparato alchemico, che sia esso una pozione, un unguento od un operazione di trasformazione di metalli. Quest'abilità permette anche di riconoscere un preparato alchemico (attraverso un'analisi organolettica) superando una CD di 15 o di un valore pari alla CD di creazione dell'oggetto meno 5 (usando il valore più alto tra i due). Tutte le CD di creazione sono riportate sulle singole Ricette. Quest'Abilità non permette la creazione dei veleni.
- **Creare trappole (L0, Addestramento, Sinergia: *Furtività [Manomettere congegni]*):** Con questa Abilità è possibile creare delle trappole. Per quelle tecnicamente più semplici non serve alcuna ricetta (ad esempio una buca nascosta in un bosco od un punteruolo usato per sorreggere una tavola che scatta tirando un filo nascosto), ma per quelle più complesse o che hanno congegni con meccanismi è necessaria una Ricetta. La CD per creare trappole che non necessitano di Ricetta va da 5 (un peso sospeso su una porta socchiusa) a 20 per quelle più complesse; per tutte le altre, le CD sono riportate sulle singole Ricette. La prova di Abilità viene tirata di nascosto dal Master, e se non viene superata la CD la trappola non funziona quando

dovrebbe scattare, o scatta quando non dovrebbe. Il tipo di malfunzionamento viene deciso dal Master, anche in base a quanto si è fallito nella prova. A differenza di altre Abilità di Artigianato, Creare trappole non ha un corrispettivo per il GA di Inventiva, ma a seconda del tipo di trappola si fa riferimento ad una prova di Inventiva basata su uno specifico tipo di materiale (spesso si tratta dell'invenzione di oggetti in metallo).

- **Creare veleni (Addestramento):** Si tratta di una forma specifica di alchimia, che permette di creare dei veleni e funziona seguendo le stesse identiche regole. Preparare veleni è rischioso, e fallire la prova di creazione di almeno 5 punti sulla CD vuol dire che ci si avvelena con il preparato; in questo caso, siccome la prova è comunque fallita, si subiscono effetti più lievi rispetto al veleno che si voleva ottenere (scelti dal Master, sulla base degli effetti del veleno ottenuto correttamente). Quest'abilità permette anche di riconoscere un veleno (attraverso un'analisi organolettica) superando una CD di 20 o di un valore pari alla CD di creazione dell'oggetto meno 5 (usando il valore più alto tra i due). Tutte le CD di creazione sono riportate sulle singole Ricette.
- **Forgiare armature (L0, Addestramento):** Questa abilità serve per creare qualunque tipo di armatura ad esclusione di quelle in tessuto, e di creare degli scudi. Tutte le CD di creazione sono riportate sulle singole Ricette.
- **Forgiare armi (L0, Addestramento):** Questa abilità serve per la creazione di un qualunque tipo di arma, comprese le munizioni delle armi da tiro come le frecce. Tutte le CD di creazione sono riportate sulle singole Ricette.
- **Lavorare i metalli (L0, Addestramento, Sinergia: *Artigianato [Forgiare armi], Artigianato [Forgiare armature], Conoscenze [Pietre e metalli]*):** Si tratta dell'abilità di costruire oggetti in metallo (ad esclusione di armi ed armature). I bonus di sinergia si applicano per quelle armi ed armature che hanno delle parti in metallo. Tutte le CD di creazione sono riportate sulle singole Ricette.
- **Lavorare i tessuti (L0, Addestramento, Sinergia: *Artigianato [Forgiare armature]*):** Si tratta dell'abilità di costruire oggetti con pelli e tessuti di vario tipo, comprese le armature in tessuto. I bonus di sinergia si applicano per quelle armature che hanno delle parti di pelle o tessuto. Tutte le CD di creazione sono riportate sulle singole Ricette.
- **Lavorare il legno (L0, Addestramento):** Si tratta dell'abilità di costruire oggetti in legno. Tutte le CD di creazione sono riportate sulle singole Ricette.
- **Lavorare la pietra (L0, Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Pietre e metalli]*):** Si tratta dell'abilità di costruire oggetti in pietra. Tutte le CD di creazione sono riportate sulle singole Ricette.

ARTIGIANATO RUNICO (Manualità, Memoria)

L'artigianato runico è l'attività svolta per la creazione delle rune usate dalle Depositarie. Si tratta di un campo di lavoro molto vasto ma anche estremamente specifico e particolare, motivo per cui viene trattato a parte rispetto a tutte le altre abilità di artigianato. Tutto quello che riguarda questo mestiere viene trattato nel manuale dell'ambientazione ed al *Capitolo 7: Magia e poteri psichici*.

- **Artigianato dell'Alterazione (Addestramento, Sinergia: *Inventiva [Pietre runiche]*):** Consente di creare Pietre Runiche specifiche per gli incantesimi della Magia dell'Ordine della Cerchia dell'Alterazione.
- **Artigianato degli Animali (Addestramento, Sinergia: *Inventiva [Pietre runiche]*):** Consente di creare Pietre Runiche specifiche per gli incantesimi della Magia dell'Ordine della Cerchia degli Animali.
- **Artigianato della Divinazione (Addestramento, Sinergia: *Inventiva [Pietre runiche]*):** Consente di creare Pietre Runiche specifiche per gli incantesimi della Magia dell'Ordine della Cerchia della Divinazione.
- **Artigianato degli Elementi (Addestramento, Sinergia: *Inventiva [Pietre runiche]*):** Consente di creare Pietre Runiche specifiche per gli incantesimi della Magia dell'Ordine della Cerchia degli Elementi.
- **Artigianato della Guerra (Addestramento, Sinergia: *Inventiva [Pietre runiche]*):** Consente di creare Pietre Runiche specifiche per gli incantesimi della Magia dell'Ordine della Cerchia della Guerra.
- **Artigianato della Morte (Addestramento, Sinergia: *Inventiva [Pietre runiche]*):** Consente di creare Pietre Runiche specifiche per gli incantesimi della Magia dell'Ordine della Cerchia della Morte.
- **Artigianato della Natura (Addestramento, Sinergia: *Inventiva [Pietre runiche]*):** Consente di creare Pietre Runiche specifiche per gli incantesimi della Magia dell'Ordine della Cerchia della Natura.
- **Artigianato delle Ombre (Addestramento, Sinergia: *Inventiva [Pietre runiche]*):** Consente di creare Pietre Runiche specifiche per gli incantesimi della Magia dell'Ordine della Cerchia delle Ombre.
- **Artigianato della Protezione (Addestramento, Sinergia: *Inventiva [Pietre runiche]*):** Consente di creare Pietre Runiche specifiche per gli incantesimi della Magia dell'Ordine della Cerchia della Protezione.
- **Artigianato dello Spirito (Addestramento, Sinergia: *Inventiva [Pietre runiche]*):** Consente di creare Pietre Runiche specifiche per gli incantesimi della Magia dell'Ordine della Cerchia dello Spirito.
- **Artigianato della Vita (Addestramento, Sinergia: *Inventiva [Pietre runiche]*):** Consente di creare Pietre Runiche specifiche per gli incantesimi della Magia dell'Ordine della Cerchia della Vita.
- **Artigianato universale (Addestramento, Sinergia: *Inventiva [Pietre runiche]*):** Consente di creare Pietre Runiche per gli incantesimi della Magia dell'Ordine di qualunque Cerchia.

CAPACITÀ FISICHE (Forza, Costituzione)

In questa categoria ricadono tutte quelle capacità che richiedono uno sforzo fisico per essere compiute. Si tratta di Abilità per lo più generiche, che non hanno un'inquadratura specifica ma che possono tornare utili in ogni momento.

- **Acrobazia* (Agilità, Forza) (L0, Sinergia: *Capacità fisiche [Equilibrio]*):** Con questa abilità il personaggio è in grado di effettuare azioni acrobatiche. Le CD per la prova variano da 5 a 40, e sono decise dal Master in base alla specifica mossa che si intende eseguire e dalle condizioni generali. Le azioni di Acrobazie sono parte integrante del movimento del personaggio, ma permettono di muoversi alla metà del movimento; effettuare prove senza rincorsa (minimo 3 metri) implica un aumento delle CD di +5. A titolo indicativo per il Master, effettuare un salto mortale con rincorsa in avanti ha una CD di 15.
- **Equilibrio* (Agilità, Forza), (L0, Sinergia: *Capacità fisiche [Acrobazia]*):** Quest'Abilità entra in gioco tutte le volte che il personaggio rischia di cadere od è in situazioni precarie di equilibrio. Le CD per la prova variano tra un minimo di 5 (camminare su una superficie liscia completamente ghiacciata a metà della propria velocità massima) ad un massimo di 45 (camminare su una corda senza alcun supporto per rimanere in equilibrio quando tira un forte vento) e si applica quando non ha un reale punto d'appoggio per il corpo sul quale fare forza. Ad esempio, camminare su un costone di roccia largo poche decine di centimetri (quanto basta per tenere i piedi) ma potendo poggiare il corpo su una parete rocciosa, in genere con comporta Prove di Abilità per non scivolare. Fare lo stesso in presenza di un vento forte o con il terreno particolarmente scivoloso in alcuni punti (a causa del ghiaccio, del muschio o qualunque altra cosa) potrebbe necessitare di una Prova di Abilità per non scivolare. A differenza di Abilità analoghe, quella di Equilibrio subisce solo penalità derivante dal carico eccessivo, ma non dalle penalità derivanti alle Prove dall'armatura (un'armatura ha il pregio di avere i pesi bilanciati sul corpo di chi la indossa, e quindi non incide negativamente su quest'Abilità).
- **Lotta* (L0, Sinergia: *Armi esotiche [Mano artigliata]*):** Rappresenta la capacità di combattere a mani nude. A norma di regolamento, quest'Abilità si usa in maniera analoga a quelle per l'uso delle armi (si tratta di una capacità per il combattimento corpo a corpo); per sfruttare appieno questa Abilità, si consiglia di abbinarla ad uno *Stile di Combattimento* (descritti al *Capitolo 5: Sistema di Combattimento*). Quest'Abilità viene usata anche per colpire un bersaglio quando si una un'arma impropria. (per maggiori informazioni, consultate il *Capitolo 5: Sistema di combattimento* al *Paragrafo 3. Meccaniche di base supplementari*).
- **Nuotare* (L0):** Un personaggio che ha almeno 3 LA in quest'abilità, non indossa armature ed ha le mani libere non ha bisogno di fare alcuna prova se le condizioni dello specchio d'acqua nel quale si trova sono calme, mentre chi non ha neanche 1 LA in quest'abilità vuol dire che non sa nuotare e le CD per le prove aumentano di 10. La CD della prova va da 3 (nuotare in acqua di mare in stato di calma totale) a

50 (nel mezzo di una tempesta con onde alte svariati metri), alla quale si aggiungono delle penalità in base al carico e le condizioni del personaggio come descritto nei capitoli successivi. Il personaggio deve effettuare una prova di Nuotare per ogni movimento pieno effettuato, e la sua velocità è pari ad un terzo di quella normale arrotondata per difetto.

- **Saltare* (L0, Sinergia: *Capacità fisiche [Acrobazia]*):** Qualunque personaggio può saltare, me per ottenere salti più lunghi o alti è necessario spendere dei punti in quest'Abilità. Il personaggio può effettuare dei salti in lungo, in alto e farli con o senza rincorsa. A seconda del tipo e del risultato ottenuto, si determina quanti metri il personaggio salta. La rincorsa deve almeno essere di 5 metri. Le prove di Saltare sono effettuate come parte integrante di un movimento; quindi, se ci si muove per 5 metri e poi si fa un salto di 4 metri, si sono complessivamente percorsi 9 metri (con relativa spesa in PAz). Il Master può permettere di "iniziare" un salto se non si hanno abbastanza PAz per completare la specifica azione, purché se ne abbia almeno 1. Ad esempio, il personaggio potrebbe avere solo un numero di PAz sufficiente per fare i 5 metri e solo una parte per i 4 metri di salto. Il Master concede di fare ugualmente il salto: in questo caso, il risultato della prova verrà determinato al turno successivo del personaggio, che si troverà concettualmente "il volo" fino a questo momento, ed i PAz "risparmiati" necessari per l'azione completa vengono scalati da quelli del turno successivo. Questa possibilità è a discrezione del Master, ed in genere si applica in situazioni particolari (ad esempio durante una fuga, dove creare delle interruzioni nell'azione del personaggio creerebbe problematiche alla scena nel suo complesso).
  - † *Salto in lungo senza rincorsa:* Il personaggio salta 1 metro più 0,15 metri ogni 2 punti nella prova di abilità ottenuto oltre il 5, arrotondato per difetto. Per esempio, se si ottiene un 10 nella prova di abilità il personaggio salta 1,3 metri.
  - † *Salto in lungo con rincorsa:* Il personaggio salta 1,5 metri più 0,2 metri per ogni punto nella prova di abilità ottenuto oltre il 5. Per esempio, se si ottiene un 10 nella prova di abilità il personaggio salta 2,5 metri.
  - † *Salto in alto senza rincorsa:* Il personaggio salta 0,5 metri più 0,04 metri per ogni punto nella prova di abilità ottenuto oltre il 5. Per esempio, se si ottiene un 10 nella prova di abilità il personaggio salta 0,7 metri.
  - † *Salto in alto con rincorsa:* Il personaggio salta 0,5 metri più 0,05 metri per ogni punto nella prova di abilità ottenuto oltre il 5. Per esempio, se si ottiene un 10 nella prova di abilità il personaggio salta 0,75 metri.
- **Scalare* (L0):** L'abilità di Scalare tiene conto delle condizioni base, ovvero effettuata senza alcun strumento che possa aiutare il personaggio. L''utilizzo di attrezzatura idonea fornisce un bonus alle prove di scalare. La CD dipende dal tipo di parete ed è decisa dal Master, ma varia tra 5 (collina ripida scalabile con il solo utilizzo dei piedi) a 45 (pareti verticali con pendenze superiori ai 90 gradi). A titolo indicativo, una parete verticale con pochi e piccoli punti per far presa con le mani ha una CD di 35, una parete rocciosa con alcuni punti d'appoggio ed una pendenza di 60 gradi ha una CD di 20.
  - † La velocità di movimento del personaggio è della metà per pareti con CD di massimo 20, ridotta ad un terzo per CD superiori (sempre arrotondato per difetto). Il personaggio deve effettuare una Prova dopo ogni movimento completo effettuato. Se si fallisce la prova per meno di 5 punti, il personaggio non riesce ad effettuare il movimento; se si fallisce per almeno 5 punti, il personaggio perde la presa e cade. In base alle circostanze, il Master può permettere di effettuare un'ulteriore Prova al personaggio per frenare la caduta, superando una CD pari a quella per scalare la parete aumentata di 10.
  - † La presenza di sostanze scivolose (ghiaccio, sostanze oleose) aumenta di 10 la CD della prova, la presenza di terreno cedevole (parete che si sgretola, pietrisco e ghiaia) aumenta di 5 la CD; se sono presente entrambe le condizioni, le penalità si sommano per un totale di +15 alla CD.

CONOSCENZE (Memoria, Intelligenza)

Questo Gruppo d'Appartenenza raccoglie tutte le Abilità che riguardano il sapere di un personaggio. Tutti i personaggi partono con una conoscenza della loro città natale, o sul quale hanno vissuto più a lungo prima di iniziare le loro peripezie, ed a meno di background particolari hanno conoscenze generiche di uso comune (sanno dell'esistenza della Magia, hanno sentito parlare dell'Ordine delle Depositarie, hanno familiarità con le usanze più comuni e così via).

Queste conoscenze rappresentano la base per permettere ad un personaggio di interagire con gli NPC e l'ambiente circostante, ma non forniscono alcun elemento di approfondimento. Il personaggio può però acculturarsi su determinati argomenti, acquisendo un sapere superiore alla media che può poi tornare utile in qualunque situazione. Queste abilità richiedono un addestramento specifico per essere imparate, ma al contempo sono più facilmente reperibili perché il tipo di fonti può essere maggiore: per imparare specifiche mosse con una spada serve quasi sempre affidarsi ad un maestro, per sapere come le abitudini di un certo tipo di animale è sufficiente un libro.

Quando il giocatore vuole sapere se il personaggio conosce una determinata informazione, si effettua una Prova nell'Abilità relativa, con una CD fissata dal Master (da 5 a 40). Non è possibile ritentare in caso di fallimento: una cosa la si conosce o non la si conosce. È possibile ritentare una specifica Prova solo quando si aumenta il punteggio di LA nell'Abilità. Per Prove di Conoscenza fino ad una CD di 15, si assume che il giocatore la conosca automaticamente (senza la necessità di nessuna Prova) se il suo LA è superiore di almeno tre punti rispetto alla CD. Da notare che la CD della prova dipende anche dal background del personaggio. Se, ad esempio, conoscere le proprietà di una pianta rara che cresce solo in una zona ha una CD di 30, per un personaggio che è nato e vissuto in quelle zone la CD cala a 20-25. Come sempre, l'ultima parola spetta al Master. Effettuare una prova in una conoscenza nella quale non si ha almeno 1 LA, ha una penalità di +5 alla CD.

Qui sono elencate alcune delle abilità di Conoscenza possibili; il Master è libero di inserirne altre, sia per esigenze di Ambientazione che su richieste specifiche dei giocatori. In alcuni casi, una conoscenza può essere ottenuta da più Abilità: ad esempio, le proprietà di una pianta particolare possono essere ottenute tramite *Conoscenze [Natura],* oppure tramite *Conoscenze [Locali]* di un luogo specifico se il personaggio ci vive da un tempo tale da imparare a conoscere l'ambiente circostante. Sebbene molte conoscenze siano direttamente correlate ad altre Abilità, rimangono comunque due cose distinte: conoscere alla perfezione la Natura non rende automaticamente esperti di *Artigianato [Alchimia],* e si può essere ottimi alchimisti anche senza conoscenze specifiche.

- **Animali (L0, Addestramento, Sinergia: *Esploratore [Animalista], Mestieri [Pastore]*):** Questa conoscenza permette di sapere qualunque cosa sul mondo animale: conoscere una certa specie, dove vive, come si nutre, come si comporta, che tipo di impronte lascia e così via.
- **Dimensioni (L0, Addestramento):** Questa conoscenza permette di conoscere le peculiarità di base degli altri piani di esistenza: creature che vi abitano, luoghi famosi, leggi fisiche che li governano, eventi famosi. Le CD per quest'abilità sono mediamente molto alte, vanno da un minimo di 15 ad un massimo di 45.
- **Geografia (L0, Addestramento, Sinergia: Vedi descrizione):** Il personaggio deve specificare un'area del mondo specifica. Ad esempio può selezionare un intero continente, oppure l'area occupata da uno stato di grosse dimensioni. Spetta poi al Master decidere se la scelta del giocatore deve essere ridimensionata o può comprendere anche altre aree (ad esempio, se il giocatore sceglie una piccola isola, il Master può decidere che conosca anche tutte quelle dell'arcipelago cui appartiene e la parte di oceano attorno ad esse), anche in base al background del personaggio. Si può prendere più volte questa abilità, associandola ogni volta ad una nuova area geografica. Le CD non dipendono unicamente dal grado di diffusione o dalla sua complessità, ma anche da aspetti culturali specifici per ogni personaggio. Per una data area geografica, si assume che di base una conoscenza comune solo a chi abita in quella zona la CD sia 15, se è molto nota anche al di fuori la CD è 5 mentre per un segreto conosciuto solo a pochi saggi dei quali non si sa nulla la CD è 40. Un personaggio cresciuto e vissuto

in una società che abita i luoghi inerenti alla regione di cui si vuole sapere una data conoscenza di geografia, gode di un bonus alla Prova di Abilità che va da +5 a +10, a discrezione del Master.

† *Bonus Sinergia:* Geografia fornisce un bonus di sinergia alle prove di *Esploratore [Orientamento]* quando ci si trova nella zona di competenza specifica scelta per l'abilità.

- **Locali (L0, Addestramento, Sinergia: Vedi descrizione):** Si tratta delle conoscenze che il personaggio ha su un luogo specifico (una città, un villaggio od una piccola zona selvaggia) che deve specificare quando seleziona quest'abilità. Questa conoscenza può fornire nozioni in genere riservate ad altri campi culturali (per esempio, sapere se una certa pianta cresce in quel villaggio, sapere la storia del governatore che ha fondato la città) oltre che di altra natura (conoscere il giro che fanno le guardie cittadine), ma sono specifiche per quella zona. Quest'Abilità può essere vista come una "raccolta" delle altre Abilità di Conoscenza, di livello meno approfondito ma specifiche per un dato luogo. Si può prendere quest'Abilità più volte, associandola ogni volta ad una nuova area specifica di studio. Queste conoscenze sono soprattutto utili per chi passa la gran parte del tempo in un certo luogo, perché permette di sapere qualunque tipo di informazione che lo riguardi, ma rimangono ristrette a quell'ambito. Riprendendo l'esempio sulla pianta, quest'Abilità non permette di conoscerne le proprietà (per la quale serve una prova nell'abilità di conoscenza "Natura") o di sapere se cresce anche fuori dal villaggio od in quali aree climatiche è possibile trovarla. Vivere costantemente in un certo luogo fornisce un bonus di +1 alla Prova per ogni anno passato, fino ad un massimo di +10. Per "costantemente" si intende senza mai lasciarlo, se non per brevi periodi; questa particolare meccanica si applica unicamente a questa Abilità. Ad esempio, passare molto tempo fuori per svolgere avventure in territori selvaggi non fornisce alcun bonus. Come sempre, l'ultima parola spetta al Master.

  † *Bonus Sinergia:* Locali fornisce un bonus di Sinergia alle abilità di *Conoscenze [Storia]*, *Conoscenze [Geografia]* e *Conoscenze [Dimensioni]* specificatamente per i luoghi relativi specificati nell'abilità di *Conoscenze [Locali]*.
- **Magia dell'Ordine (L0, Addestramento, Sinergia: *Magia dell'Ordine [Tutte le abilità]*, *Inventiva [Magie dell'Ordine]*):** Questa conoscenza permette al personaggio di sapere come funziona la Magia dell'Ordine, quali poteri permette di sviluppare, riconoscere quali sta cercando di utilizzare una Depositaria, riconoscere effetti particolari, ma anche sapere come si è evoluta questa magia, la storia di alcuni illustri rappresentanti, fino a conoscenze particolari come sapere gli studi ha condotto una certa Depositaria che gli hanno permesso di scoprire un certo tipo di utilizzo del Fuoco Primordiale. Come sempre la CD è fissata dal Master, da un minimo di 5 (Sapere che chi usa la Magia dell'Ordine deve essere una donna umana) a 40 per quelle quasi del tutto sconosciute. Una Depositaria gode di un bonus di +5 alle prove relative a Conoscenze specifiche per la sua Cerchia di Appartenenza, e di un bonus di +2 per quelle delle altre Cerchie.
- **Magia Demoniaca (L0, Addestramento, Sinergia: *Magia demoniaca [Tutte le abilità]*, *Inventiva [Magie demoniache]*):** Funziona come l'Abilità *Conoscenza [Magia dell'Ordine]*, ma riferita alla Magia demoniaca.
- **Magia di Gaia (L0, Addestramento, Sinergia: *Magia di Gaia [Tutte le abilità]*, *Inventiva [Magie di Gaia]*):** Funziona come l'Abilità *Conoscenza [Magia dell'Ordine]*, ma riferita alla Magia di Gaia.
- **Magia Runica (L0, Addestramento, Sinergia: *Magia runica [Tutte le abilità]*, *Inventiva [Magie Runiche]*):** Funziona come l'Abilità *Conoscenza [Magia dell'Ordine]*, ma riferita alla Magia runica ed all'Artigianato runico.
- **Mostri (L0, Addestramento):** Questa conoscenza permette di conoscere tutto quello che riguarda i mostri presenti sul mondo di Ethran, che sono descritti nel manuale di gioco relativo. Come per i vegetali ed i minerali, accanto al nome di ogni mostro è presente una CD che indica il valore minimo da ottenere nell'Abilità di *Conoscenze [Mostri]* per conoscere la creatura e riconoscerla quando si incontra. Più alto è il punteggio ottenuto nella Prova, maggiore sono le caratteristiche note al personaggio su quella specie di creatura. Le conoscenze possono di essere di qualunque tipo: l'habitat nel quale vive il mostro, la struttura sociale, propensioni nei confronti di altre creature, di cosa si nutre, capacità speciali, debolezze e così via. Il personaggio può acquisire quest'Abilità in tre forme distinte. Nel primo si impara la conoscenza a livello generale, che permette di conoscere qualunque creatura ma in maniera poco approfondita; in questo caso la Prova di Abilità soffre di una penalità di -5. Nel secondo caso si associa ad una specifica classe di mostri (Non-morti, Costrutti, Elementali e così via). Nel terzo si associa ad una specifica creatura (Vampiro, Orco e così via) ed in questo caso ottiene un bonus di +3 alla Prova di Abilità. Ai fini del gioco, associare la conoscenza ad un tipo o una specifica creatura implica considerarla come un'Abilità distinta; questo vuol dire che si possono spendere PA in più Abilità di *Conoscenze [Mostri]* (ad esempio spendere punti in *Conoscenze [Mostri, Non-morti]* e *Conoscenze [Mostri, Orco]*). Se associata ad una specifica creatura, è possibile farlo anche ad una delle 7 razze di base giocabili.
- **Natura (L0, Addestramento, Sinergia: *Esploratore [Naturalista]*, *Artigianato [Alchimia]*, *Artigianato [Creare veleni]*, *Mestieri [Agricoltore]*):** Questa conoscenza permette di sapere qualunque cosa sul mondo vegetale: riconoscere una pianta, sapere quali proprietà possiede, dove cresce, come coltivarla e così via.
- **Pietre e metalli (L0, Addestramento, Sinergia: *Artigianato [Lavorare i metalli]*, *Artigianato [Lavorare la pietra]*, *Artigianato Runico [Tutte le abilità]*):** Questa conoscenza permette di sapere qualunque cosa sul mondo dei minerali e dei metalli: dove si trovano, caratteristiche fisiche, estrazione, purezza, come si formano, come possono essere lavorate, utilizzi e così via.
- **Storia (L0, Addestramento, Sinergia: Vedi descrizione):** Come per la Geografia, il giocatore deve specificare un'area di conoscenza. In questo caso può decidere per un periodo storico ben preciso, per la storia di una civiltà, di una razza, di un ordine, un gruppo di persone o di un personaggio storico. Come sempre, l'ultima parola spetta al Master, che può decidere di limitare od ampliare la scelta del giocatore. Si può prendere più volte quest'Abilità, associandola ogni volta ad una nuova area specifica di studio. La CD dipende da molti fattori, ma si assume che per una conoscenza nota quasi a tutti (chi ha vinto l'ultima guerra tra Depositarie e Demoni) sia 5, ricordare quale importante riforma ha fatto un certo sovrano sia 15, mentre conoscere un rito funebre noto solo ad una popolazione isolata e scomparsa da secoli di 40. Come per *Conoscenze [Geografia]*, aver vissuto all'interno di un luogo, o società, che è rimasta coinvolta da vicino nei confronti di un dato elemento storico (c'è stata una guerra famosa, ci ha vissuto un personaggio importante e così via) offre al personaggio un bonus sulla Prova di Abilità, generalmente di +5 ma può arrivare fino a +10, a discrezione del Master.

  † *Bonus Sinergia:* Storia fornisce un bonus di sinergia alle abilità del gruppo Conoscenze relative alla Magia (dell'Ordine, Demoniaca, di Gaia, Runica, Trinità) se associata ad un'area di competenza analoga (ad esempio, Storia: Ordine delle Depositarie fornirebbe un bonus a Magia dell'Ordine). L'ultima parola sulla possibilità di un bonus di sinergia o meno spetta al Master. Inoltre, fornisce un bonus di sinergia a *Conoscenze [Locali]* se associata alla storia di uno specifico luogo.
- **Trinità (L0, Addestramento, Sinergia: *Fede nella Trinità [Tutte le abilità]*):** Questa conoscenza permette di apprendere i concetti della Trinità di Hunab Ku: dogmi, fondamenti teorici, le divinità e la loro storia, i poteri concessi e così via. Come per le altre conoscenze, le CD possono andare da 5 (nome del Creatore) a 40 per quelle meno note.

DEDUZIONE (Intuito, Intelligenza)

Le abilità di Deduzione sono, come quelle di Capacità fisiche, di tipo generico senza un'inquadratura specifica nell'ambito del gioco ma utili in tantissime situazioni, con la differenza che spesso si utilizzano in tiri contrapposti di Abilità. Ad esclusione dell'abilità *Deduzione [Trovare trappole]*, il Master può effettuare delle Prove in queste Abilità senza la necessità da parte del giocatore di dichiararlo (perché comunque i sensi dei personaggi sono sempre attivi, indipendentemente che decida scientemente di usarli o meno). In questo caso, però, le CD per le prove aumentano di +3 perché si coglie "distrattamente" le informazioni che i

nostri sensi recepiscono. Lo stesso avviene quando si effettuano delle prove contrapposte (ad esempio, sentire un ladro che si muove senza fare rumore soffre di una penalità di -3 alla Prova su *Deduzione [Ascoltare]* contrapposta alla Prova di Abilità di *Furtività [Muoversi Silenziosamente]* del ladro, fintanto non si decide di ascoltare attentamente).

- **Ascoltare (L0):** Rappresenta la capacità di riuscire a cogliere e riconoscere suoni difficilmente percettibili. Ad esempio, per percepire uno specifico suono di sottofondo rispetto ad altri, sentire un rumore molto basso che non tutti possono cogliere, riuscire a comprendere il dialogo tra due persone che parlano piano per non essere ascoltate od in mezzo ad una folla rumorosa. Per riuscire a sentire una persona che sta usando l'abilità Muoversi Silenziosamente, è necessario una prova contrapposta di Ascoltare ottenendo un punteggio pari o superiore alla prova dell'avversario.
  - † Quando si dorme, per sentire normali suoni per i quali non è necessaria alcuna prova (il rumore della pioggia fuori casa, il parlare a bassa voce di due persone) è necessario superare una CD di 10; in tal caso il personaggio si sveglia. Questa prova non è necessaria per suoni che vengono percepiti come non ordinari od improvvisi (il rumore di un oggetto che cade, la voce improvvisa di un compagno che ci intima di svegliarci) per i quali il corpo umano è naturalmente predisposto per svegliarsi, avvertendo una situazione di pericolo, purché non siano troppo lievi.
  - † Qualunque prova di Ascoltare è da intendersi effettuata entro 6 metri dalla sorgente del rumore. La CD aumenta di 1 per ogni 3 metri oltre i primi 6 (ad esempio, si ha una penalità di -3 per rumori a 15 metri). Di base, le CD vanno da 2 (sentire una persona parlare sottovoce avendola di fronte nel completo silenzio) a 40.
- **Cercare (L0):** Rappresenta la capacità di un personaggio di trovare oggetti, informazioni od elementi nascosti alla vista o non facilmente individuabili. Quest'Abilità entra in gioco quando il giocatore cerca specificatamente in un punto. Prendiamo ad esempio un personaggio che entra in una stanza dove c'è una scrivania ed un letto. Il giocatore non può dire "Cerco nella stanza", perché la stanza è qualcosa di troppo generico. Può invece dire "Cerco nei cassetti della scrivania", oppure "Controllo palmo a palmo tutte le pareti della stanza"; in quel caso il Master effettua una prova per ogni singola zona nella quale si è cercato e, se c'è qualcosa, verifica se la CD fissata per un dato oggetto nascosto viene superata (ad esempio, un doppio fondo nel cassetto o un passaggio segreto su un muro). Il personaggio non può ritentare la prova se non si trova nulla, ed il Master può fornire dei bonus alla prova se il giocatore risulta particolarmente preciso e specifico in quello che vuole cercare. Quest'abilità permette di trovare trappole, ma solo quelle più grossolane ed evidenti (ad esempio una corda ben visibile che attraversa un corridoio).
- **Osservare (L0, Sinergia: *Deduzione [Trovare trappole]*):** Rappresenta la capacità di notare particolari visibili che però non sono facili da notare. Ad esempio, un particolare di piccole dimensioni in un dipinto, od un oggetto comune che si confonde in mezzo ad altri simili. Per riuscire a vedere una persona che sta usando l'abilità *Furtività [Nascondersi]*, è necessario una prova contrapposta di *Deduzione [Osservare]* ottenendo un punteggio pari o superiore alla prova dell'avversario; stesso discorso per scoprire le persone che si sono travestite tramite l'abilità *Socializzazione [Camuffare]*.
- **Trovare trappole (L0):** Quest'Abilità permette di trovare trappole e più in generale meccanismi di vario tipo. Più precisamente, si tratta di un'azione successiva e più specifica di quella dell'Abilità *Deduzione [Cercare]*, e il giocatore deve espressamente dire che sta facendo questo tipo di ricerca. Riprendendo l'esempio del doppiofondo nel cassetto della scrivania, un giocatore dotato di quest'abilità può usarla per trovare un piccolo meccanismo che scatta quando si apre il doppiofondo. Ogni meccanismo ha due CD distinte: una per indicare quanto è nascosto (ed è quella da superare per trovarlo con quest'Abilità), l'altra determina la difficoltà nel disattivarla con l'Abilità *Furtività [Manomettere Congegni]*, ove possibile farlo. Non si può ritentare la Prova, e se si supera la CD di almeno 10 il personaggio riesce a comprendere le specifiche modalità di attivazione, permettendogli di evitare di farla scattare o di aggirarla; riprendendo il solito esempio, potrebbe trovare una piccola molla che se tenuta in tiro quando si apre il doppiofondo, fa si che la trappola non scatti pur non avendola disattivata. Questa possibilità può non essere presente, dipende dal tipo di trappola e come è stata congegnata; il tutto viene sempre deciso dal Master.
- **Valutare (L0, Sinergia: Vedi descrizione):** Quest'abilità permette di verificare se un oggetto o una firma è un falso o meno, motivo per cui viene quasi sempre usata come tiro contrapposto ad una prova di *Furtività [Falsificare]*. Per riuscire nella prova, oltre ad ottenere un punteggio almeno pari alla prova di Falsificare di chi ha prodotto il falso, è necessario avere almeno un'idea di quale sia l'originale e di come è fatto. In base alle condizioni il Master può assegnare delle penalità o dei bonus alla Prova. Riconoscere se un anello è davvero d'oro non concede modificatori, perché si tratta semplicemente di capire se il materiale è quello; capire invece se una firma è falsa sapendo solo per sentito dire come è quella originale comporta una penalità, così come si ottiene un bonus se si confronta il falso con la firma originale sottomano.
  - † Quest'Abilità permette anche di fare valutazioni su materiali ed oggetti che si hanno di fronte; ad esempio capire se la gemma che ho in mano è un rubino o semplicemente un pezzo di vetro colorato. In questi casi la CD è stabilita dal Master, ma di norma per materiali e gemme comuni la CD è intorno a 15. Per materiali rari od esotici la CD aumenta.
  - † *Bonus di Sinergia:* Quest'abilità gode di bonus di Sinergia in relazione alle abilità di Conoscenza ed Artigianato che si possono applicare in base alla valutazione del Master. Ad esempio, valutare l'autenticità di un documento storico gode di un Bonus di Sinergia con l'abilità *Conoscenze [Storia]*. Spetta al Master decidere di volta in volta se Valutare può godere di un bonus di Sinergia.

ESPLORATORE (Memoria, Intuito)

Le abilità di Esploratore sono quelle che permettono ad un personaggio di avventurarsi in zone selvagge e di sopravvivere quando le condizioni si fanno avverse o non si hanno a disposizioni provviste e strumentazioni. Si tratta di capacità pratiche, che fanno leva anche su conoscenze specifiche nei campi coinvolti ma che richiedono preparazione "sul campo" più che "di studio".

- **Animalista (L0, Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Animali]*):** Quest'abilità permette di riconoscere un animale quando viene visto, di riconoscerne le tracce, di avvertirne l'odore e di cacciare. Si differenzia dall'Abilità *Conoscenze [Animali]* perché rappresenta la messa in pratica di certe conoscenze. Un Animalista potrà non conoscere alla perfezione quali sono tutte le specie note di orsi e le tonalità di colore che prendono il loro pelo, ma a differenza di chi ha la mera conoscenza è in grado di seguire un orso, individuare la sua presenza in un certo luogo, perfino sapere come comportarsi quando lo si trova faccia a faccia per evitare di essere attaccati. Da notare che usare quest'abilità per cacciare permette di trovare delle prede o di scegliere un buon appostamento, ma l'atto di attaccarla ed ucciderla va poi gestito attraverso il regolamento di combattimento, sfruttando eventuali bonus forniti dal Master in caso di una buona riuscita nella prova per quest'Abilità. Animalista permette anche di lavorare una preda morta (quindi ad esempio scuoiarla, eviscerarla, estrarre specifiche componenti).
  - † Quando si decide di cacciare, il Master fissa una CD (per zone boscose usate tipicamente per battute di caccia per via della buona quantità di selvaggina è 10-15; cacciare in un deserto oppure in una palude desolata può essere tra 30 e 40) che determina se il personaggio è in grado di trovare delle prede. Questa CD aumenta di +5 se il personaggio non ha idea di cosa stia cacciando (vedi l'abilità *Esploratore [Seguire Tracce]* per ulteriori dettagli). Durante il tempo di caccia, il personaggio batte una zona ben specifica, che in termini di gioco indica che non percorre più di un chilometro. La durata dipende dal risultato della prova: si impiegano 8 ore meno 30 minuti per ogni punto

in più nella prova rispetto alla CD. Quindi, se si ottiene un 25 su una CD di 15, si impiegano 3 ore; in ogni caso cacciare richiede almeno un'ora a prescindere dal risultato, e si sprecano sempre 8 ore se invece la prova fallisce (o meno nel caso il giocatore decida di non spendere più di un certo tempo per cacciare). La quantità di cibo ottenuta dipende dal tipo di preda.

- **Naturalista (L0, Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Natura]*):** Quest'abilità è concettualmente uguale a *Esploratore [Animalista]*, ma in questo caso è riferita ai vegetali. Permette quindi di trovare piante specifiche in un bosco (comprese quelle commestibili), ma anche di estrarre precise sostanze da un albero o da un fiore, di far crescere e maturare una pianta, di riconoscere una data specie di fungo e così via. Per scopi di sopravvivenza, quest'abilità permette di trovare bacche, frutti e erbe commestibili; a differenza del cacciare questa prova richiede meno tempo, ma è soggetta al ritrovamento di meno cibo ed in determinati ambienti non è possibile usarla in tal senso per l'assenza di sostanze commestibili (come in un deserto). Le CD seguono un concetto analogo all'Abilità *Esploratore [Animalista]*: trovare una pianta poco comune in una zona in cui cresce normalmente richiede una CD di 10, cercare una radice estremamente rara e che si confonde facilmente con altre una CD di 30-40; le CD aumentano di 5 se si sta cercando qualcosa di cui non si ha conoscenza (l'Abilità *Conoscenze [Natura]* risulta molto utile in connubio con questa).
- **Orientamento (L0):** Quest'abilità permette al personaggio di ricordarsi un percorso che ha fatto in passato, ma anche di orientarsi in una zona all'aperto riconoscendo la posizione del Nord od usando punti di riferimento per riuscire a mantenere una data rotta. La difficoltà nel ricordarsi vecchi percorsi ha CD che vanno da 3 (ricordarsi come raggiungere il negozio nell'isolato accanto) a 45 (memorizzare un intero labirinto dopo averlo percorso tutto) ed è soggetta anche ad un fattore temporale, ovvero più tempo è passato dall'ultima volta e più la CD aumenta, di un valore deciso dal Master. Usato per trovare il Nord richiede il superamento di una CD di 5 se sono visibili in cielo punti di riferimento (il Sole di giorno, le stelle di notte), mentre lo sfruttamento di punti di riferimento sul percorso per seguire una data direzione hanno una CD che varia da 10 a 40, in base alla situazione. Più in generale, *Esploratore [Orientamento]* risulta utile per evitare di perdersi, per capire se si stanno facendo percorsi non voluti (ad esempio girare attorno ad un certo punto) ed in alcune situazioni per comprendere se c'è qualcosa che non va durante gli spostamenti del personaggio in un'area che ha delle trappole magiche o di natura analoga il cui scopo è quello di far perdere il personaggio.
- **Seguire tracce (L0, Sinergia: *Esploratore [Animalista]*):** Quest'abilità può essere usata in due maniere. La prima per determinare in un'area più o meno vasta la presenza di un certo tipo di creature; questo utilizzo è fondamentale per chi vuole cacciare, perché permette di determinare quali animali sono presenti nella zona (a meno, ovviamente, di non saperlo già). Ottenere quest'informazione è necessaria per cacciare, perché ogni tipo di preda ha le sue abitudini ed il suo modo di muoversi all'interno di una certa zona; se il personaggio non sa quali creature ci sono in un bosco, non può di conseguenza attuare tutte le necessarie pratiche per cacciare. Da notare che *Esploratore [Seguire Tracce]* può non essere l'unico mezzo per raggiungere tale scopo, ma è sicuramente il più rapido e sicuro. La CD per questo tipo di prova in genere oscilla tra 5 e 15, valori più alti si possono usare solo in caso di aree in cui la vita animale è molto ridotta. Da notare che la determinazione degli animali in questa zona tramite quest'Abilità è efficace finché si considerano prede comuni: per animali esotici, od addirittura mostri, il Master può imporre una prova di *Conoscenze [Animali]* o di *Conoscenze [Mostri]* per sapere se il personaggio conosce o meno quelle impronte. Ad ogni modo, una volta determinate le specie presenti, il giocatore può decidere di cacciarle senza soffrire della penalità di +5 alla CD nella prova di *Esploratore [Animalista]*.
    - † Il secondo utilizzo serve esattamente a quello che il nome dell'abilità suggerisce: seguire le tracce. Nello specifico, l'uso dell'Abilità permette di individuare delle tracce (generalmente lasciate sul terreno, ma anche di altro tipo) di una o più creature, e poi di seguirle. La difficoltà è decisa dal Master in base a diversi parametri (tipo del terreno, eventi atmosferici, tipo di creature, tempo trascorso dal rilascio delle tracce e così via); seguire le tracce di un orso che ha camminato pochi minuti fa su un terreno fangoso ma compatto ha una CD di 5, seguire quelle di uno scoiattolo passato giorni fa su un terreno roccioso di 50. La difficoltà può anche variare durante mentre si seguono, ad esempio se cambia il tipo di terreno o se inizia a piovere; in questi casi si considera sempre la Prova di Abilità originale. Mentre si seguono delle tracce, il personaggio di muove a metà del movimento. Se supera la CD di almeno 5 punti si può muovere a tre quarti del movimento, mentre se la supera di almeno 10 punti può muoversi alla sua velocità normale.

FEDE NELLA TRINITÀ (Carisma, Spirito)

La Trinità si può considerare come l'unica vera forma di religione presente su Ethran, anche se si può considerare come una semplice filosofia nota e perseguita da un numero molto piccolo di persone (maggiori dettagli nel manuale dell'ambientazione). Chi segue questa filosofia ha accesso ad una serie di incantesimi, che sono utilizzabili tramite le Abilità presenti in questo gruppo. A livello tecnico il lancio di questi incantesimi è del tutto similare a quello di altre forme di magia, a livello descrittivo il personaggio invoca la Trinità (uno dei suoi aspetti) a concedergli il potere necessario per esaudire i suoi desideri. I poteri concessi sono di cinque categorie (una per ogni Abilità), che si rifanno ai cinque elementi che si manifestano attraverso l'interazione di Yin e Yang, secondo quanto dice la filosofia taoista dalla quale la Trinità prende spunto. La Fede nella Trinità consuma punti Mana.

- **Elemento acqua (Addestramento, Sinergia: Conoscenze [Trinità]):** Gli incantesimi di quest'Abilità permettono di manipolare l'acqua; sono gli stessi della lista degli incantesimi della Magia dell'Ordine delle Depositarie della Cerchia degli Elementi, Acqua.
- **Elemento fuoco (Addestramento, Sinergia: Conoscenze [Trinità]):** Gli incantesimi di quest'Abilità permettono di manipolare il fuoco; sono gli stessi della lista degli incantesimi Demoniaci, Magia del Fuoco.
- **Elemento legno (Addestramento, Sinergia: Conoscenze [Trinità]):** Gli incantesimi di quest'Abilità permettono di influenzare il regno vegetale; sono gli stessi della lista degli incantesimi della Magia dell'Ordine delle Depositarie della Cerchia della Natura.
- **Elemento metallo (Addestramento, Sinergia: Conoscenze [Trinità]):** Consente di usare gli incantesimi (Magie di elemento metallo).
- **Elemento terra (Addestramento, Sinergia: Conoscenze [Trinità]):** Gli incantesimi di quest'Abilità permettono di influenzare la terra; sono gli stessi della lista degli incantesimi della Magia Runica, Magia della Terra.

FURTIVITÀ (Agilità, Riflessi)

Questo gruppo raccoglie tutte quelle capacità che permettono ad un personaggio di agire nell'ombra o di usare specifiche capacità che richiedono un alto livello di manualità. Le Abilità qui descritte possono tornare utili ad un'ampia gamma di personaggi, ma sono indubbiamente i ladri coloro che le sfruttano maggiormente e col più ampio campo d'azione possibile.

- **Falsificare (Manualità, Intelligenza) (L0, Sinergia: *Mestieri [Scrivano]* –Solo per la falsificazione delle firme-):** Quest'abilità permette di creare firme false o creare delle copie di altri oggetti. Ad esempio è possibile falsificare la firma di un funzionario su un documento ufficiale, oppure creare la copia di un gioiello prezioso con materiali di basso valore. La riuscita in questi compiti è determinato con un tiro contrapposto in *Deduzione [Valutare]* da parte di chiunque cerchi di capire se ha di fronte l'oggetto originale o la copia. Per capire se si ha in mano un falso, è necessario raggiungere o superare il punteggio di Falsificare; in ogni caso, per verificare se una firma od un testo scritto sono falsi, è necessario conoscere la calligrafia dell'originale. A seconda di quello che si vuole ottenere, si può avere la necessità di accedere a strumenti o materiali per la fabbricazione; ad esempio per fare il falso di un anello d'oro è necessario accedere a tutta la strumentazione necessaria, materiali "finti" compresi.
    - † Il personaggio può decidere di impiegare un tempo doppio rispetto a quello che il Master ha fissato per la creazione; in questo caso la prova d'abilità ha un bonus di +5 sul risultato

finale. Da notare che quest'Abilità non concede la possibilità di diventare abili in specifiche abilità d'Artigianato, per le quali è necessario investire i punti abilità. Creare la copia di un anello d'oro non rende automaticamente abili nella creazione di oggetti in metallo, e per alcune fasi della lavorazione il personaggio può avere la necessità di chiedere aiuto a qualcuno con competenze specifiche, a meno di non averne lui stesso.

- **Manolesta* (L0):** Quest'Abilità permette di effettuare piccoli furti sulle persone. Per usare quest'abilità, il personaggio deve avvicinarsi alla sua vittima ed avere in vista quello che vuole rubargli od avere un'idea di quello che vuole fare; per esempio può decidere di rubare una borsa legata alla cintura od "infilare" la mano all'interno della giacca sperando di trovare una tasca con dentro qualcosa, ma non può decidere di rubare un anello se non sa dove si trova, anche se è a conoscenza che la vittima lo possiede. Per effettuare la prova, il personaggio deve poter distrarre la vittima o sviare la sua attenzione da se. Ad esempio arrivando di nascosto, passando in mezzo ad una folla di persone senza che la vittima lo conosca, oppure attraverso l'Abilità *Socializzazione [Ingannare]* come descritto in seguito per distrarlo momentaneamente. Se la condizione è verificata, il personaggio può tentare la prova. La CD dipende dalla circostanze: dove è posizionato l'oggetto, come è fissato al corpo del personaggio, quanto è grande. In ogni caso, la CD minima per questa prova è di 15. A titolo d'esempio, rubare un documento posto in una tasca interna di una camicia sbottonata è di 25. Se il personaggio supera la prova, effettua il furto. Se fallisce per un massimo di 4 punti, il furto non ha successo, se fallisce per più di 4 punti la vittima si accorge del tentativo di furto.
- **Manomettere congegni (Manualità, Intuito) (L0, Sinergia: *Artigianato [Creare trappole] – Deduzione [Trovare trappole] – Furtività [Scassinare]*):** Permette di disattivare trappole o congegni meccanici nascosti o di piccole dimensioni. L'utilizzo di quest'Abilità è subordinato alla possibilità di accedere direttamente al meccanismo, o a parte di esso; ad esempio, se il personaggio può manipolare il filo che attiva una balestra nascosta può disattivarla, mentre inabilitare una sezione del pavimento che si attiva a pressione non è possibile, a meno di non riuscire a togliere il pavimento stesso per accedere al meccanismo che si trova sotto. A meno che non sia facilmente visibile, una trappola è individuabile solo tramite l'abilità *Deduzione [Cercare trappole]*.
  - † Quest'abilità permette anche di modificare la funzionalità di un congegno, modificandone il tipo d'attivazione od il funzionamento stesso. In questo caso, il giocatore deve suggerire cosa ha intenzione di fare, ed il Master decide se è possibile e fissare una CD per la prova, che può essere inferiore o superiore a quella per disattivare la trappola. Fallire di almeno 4 punti la prova comporta l'attivazione della trappola; se si tratta di una trappola atta a procurare danni, il personaggio ed eventuali altre persone attorno ne subiscono gli effetti, a meno di situazioni particolari.
- **Muoversi silenziosamente* (L0):** Questa Abilità permette di muoversi evitando di produrre rumore. Di norma viene effettuata come tiro contrapposto alle prove di Ascoltare di chi è nei dintorni. La prova può soffrire di penalità decise dal Master in determinate condizioni; esempio tipico, camminare su un terreno pieno di foglie secche garantisce una penalità che oscilla tra 5 e 10.
- **Nascondersi* (L0):** Rappresenta la capacità di sfruttare luoghi nascosti ed anfratti per nascondersi. Per usare quest'Abilità il personaggio deve specificare dove intende nascondersi, perché è necessario sfruttare degli elementi ambientali per usare quest'abilità. Si può essere dei veri maghi a Nascondersi, ma provare a farlo in mezzo ad un corridoio vuoto mentre ci passa di fronte una persona è impossibile. La scelta del luogo per nascondersi può determinare un bonus od una penalità alla prova, e non necessariamente può essere un qualcosa di materiale; il personaggio può ad esempio sfruttare delle zone in ombra rispetto al resto dell'ambiente per ottenere delle possibilità in questa prova. In ogni caso, il giocatore deve indicare specificatamente dove intende nascondersi.
  - † La probabilità di riuscita in questa prova dipende da due fattori: il primo da una prova contrapposta contro l'abilità di *Deduzione [Osservare]* di chi può individuarci, la seconda da azioni specifiche effettuare da quest'ultimo. Se ci nascondiamo dietro una tenda, e chi ci cerca decide specificatamente di vedere cosa c'è dietro la suddetta tenda, è quasi impossibile non essere scoperti.
- **Scassinare (Manualità, Intuito) (L0, Sinergia: *Furtività [Manomettere congegni]*):** Quest'abilità permette di aprire serrature di vario tipo. Tranne che in casi particolari con serrature grossolane, l'uso di quest'abilità necessita di attrezzi da scasso. In assenza di questi, il personaggio può usare oggetti di fortuna, se ne possiede che possono servire allo scopo (scassinare una serratura di piccole dimensioni con una spada non è concesso, ma ad esempio è possibile usare delle forcine), ma in questo caso la prova subisce una penalità -5. La CD da superare è pari alla prova di Artigianato di chi ha realizzato la serratura. Se la prova fallisce di almeno 5 punti, il meccanismo della serratura si rompe bloccando definitivamente la serratura.

INVENTIVA (Intelligenza, Intuito)

Queste abilità rappresentano la capacità di un personaggio di fare nuove scoperte, sia relative a cose note ma a lui sconosciute, sia ideando qualcosa di completamente nuovo. Per esempio, produrre un certo tipo di veleno necessita la conoscenza della formula. Il personaggio può ottenerla attraverso un documento o tramite una persona che gli insegni; se non può disporre di alcuna fonte, può cercare di scoprirla lui tramite una delle Abilità di questo Gruppo d'Appartenenza. In parole semplici, queste Abilità permettono di scoprire, e di conseguenza imparare, una nuova Ricetta. Questo procedimento richiede molto più tempo, a volte un esborso di denaro e può prevedere un fallimento, ma consente al personaggio di scoprire qualcosa che altrimenti non potrebbe conoscere, o di fare scoperte ignote a chiunque.
Queste Abilità sono strettamente correlate a quelle del GA di Artigianato. In altre parole, Inventiva permette di capire come costruire un qualcosa, Artigianato di farla. Le Abilità correlate alle varie abilità di Magia permettono invece di ideare incantesimi sconosciuti al personaggio (che si trattino di incantesimi già esistenti o completamente nuovi). Il *Capitolo 8: Inventiva e Ricette di creazione* spiega nel dettaglio come inventare nuove Ricette ed incantesimi, e spiega come applicare le Abilità di questo gruppo in gioco.

- **Inventare armature (L0):** Consente di creare Ricette per fabbricare un'armatura.
- **Inventare armi (L0):** Consente di creare Ricette per fabbricare un'arma.
- **Inventare Magie dell'Ordine (L0):** Consente di ideare nuovi incantesimi relativi alla Magia dell'Ordine.
- **Inventare Magie Demoniache (L0):** Consente di ideare nuovi incantesimi relativi alla Magia Demoniaca.
- **Inventare Magie di Gaia (L0):** Consente di ideare nuovi incantesimi relativi alla Magia di Gaia.
- **Inventare Magie Runiche (L0):** Consente di ideare nuovi incantesimi relativi alla Magia Runica.
- **Inventare oggetti in legno (L0):** Consente di creare Ricette per oggetti generici fatti principalmente in legno.
- **Inventare oggetti in metallo (L0):** Consente di creare Ricette per oggetti generici fatti principalmente in metallo (tranne armi ed armature).
- **Inventare oggetti in pietra (L0):** Consente di creare Ricette per oggetti generici fatti principalmente in pietra.
- **Inventare oggetti in tessuto (L0):** Consente di creare Ricette per oggetti generici fatti principalmente in tessuto (tranne le armature).
- **Inventare Pietre runiche (L0):** Consente di creare Ricette per la fabbricazione delle Pietre Runiche.
- **Inventare preparati alchemici (L0):** Consente di creare Ricette per fabbricare una pozione od un qualunque altro prodotto di alchimia.
- **Inventare veleni (L0):** Consente di creare Ricette per fabbricare un veleno.

MAGIA DELL'ORDINE (Spirito, Intelligenza)

La Magia dell'Ordine, detta anche *Magia del Fuoco Primordiale* o volgarmente *Magia delle Depositarie*, è la magia che sono in grado di utilizzare le Depositarie (vedi manuale dell'ambientazione per maggiori informazioni). Ad ogni Cerchia corrisponde un'Abilità specifica, da cui deriva la possibilità di utilizzare un certo tipo e numero di incantesimi. Data la particolare natura di questa magia, ogni Depositaria potrà accedere solo ad una specifica Abilità di questo Gruppo d'Appartenenza, anche se questo non preclude la possibilità di accedere ad altre forme di magia. Ad ogni Abilità è associata una lista di incantesimi dalla quale attingere, consultabile al *Capitolo 7: Magia e poteri psichici*. La Magia dell'Ordine è fortemente influenzata dalle fasi lunari: quando vengono lanciati incantesimi della Magia dell'Ordine all'aperto in presenza di almeno 3 delle Lune in cielo, le Prove di Abilità hanno un bonus di +2, mentre se sono presenti tutte e quattro si ottiene un bonus di +5. Raramente accade che le quattro Lune sono allineate tra di loro; quando questo avviene per le 12 ore antecedenti e le 12 ore successive non è possibile usare la Magia dell'Ordine, nè le Depositarie Selvagge (vedi manuale dell'ambientazione per maggiori informazioni) sono in grado di usare i loro poteri. La Magia dell'Ordine consuma punti Mana.

- **Magia dell'Alterazione (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia dell'Ordine]*):** Consente di usare gli incantesimi della Cerchia dell'Alterazione, che creano modifiche alla struttura delle cose attorno all'incantatore.
- **Magia degli Animali (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia dell'Ordine]*):** Consente di usare gli incantesimi della Cerchia degli Animali, che permette di emulare le capacità degli animali e di sfruttarli a proprio vantaggio.
- **Magia della Divinazione (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia dell'Ordine]*):** Consente di usare gli incantesimi della Cerchia della Divinazione, fornendo doti di preveggenza e la capacità di scoprire cose che non sono note all'incantatore.
- **Magia degli Elementi (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia dell'Ordine]*):** Consente di usare gli incantesimi della Cerchia degli Elementi, che permette di sfruttare le energie dell'Aria, del Fuoco e dell'Acqua.
- **Magia della Guerra (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia dell'Ordine]*):** Consente di usare gli incantesimi della Cerchia della Guerra, che concede bonus di vario tipo a grandi gruppi di persone ed aiuti strategici sul campo di battaglia.
- **Magia della Morte (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia dell'Ordine]*):** Consente di usare gli incantesimi della Cerchia della Morte, che permette di studiare la morte.
- **Magia della Natura (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia dell'Ordine]*):** Consente di usare gli incantesimi della Cerchia della Natura, che agiscono sul mondo vegetale.
- **Magia delle Ombre (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia dell'Ordine]*):** Consente di usare gli incantesimi della Cerchia delle Ombre, che permettono di manipolare le ombre e di nascondersi tra di loro.
- **Magia della Protezione (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia dell'Ordine]*):** Consente di usare gli incantesimi della Cerchia della Protezione, che forniscono protezione di vario tipo alle persone.
- **Magia dello Spirito (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia dell'Ordine]*):** Consente di usare gli incantesimi della Cerchia dello Spirito, che studiano il Mondo dei Sogni e permettono di manipolare i sogni delle persone.
- **Magia della Vita (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia dell'Ordine]*):** Consente di usare gli incantesimi della Cerchia della Vita, che permettono di curare e proteggere la vita.

NOTA BENE: Tra le razze giocanti, solo gli umani di sesso femminile sono in grado di usare le abilità della *Magia dell'Ordine*. Se il Master permette l'uso dei mezzo-umani al giocatore, anche questi (sempre se femmine) possono usare queste Abilità. Per usare queste abilità è necessaria la Qualità *Manipolatrice del fuoco primordiale*.

MAGIA DEMONIACA (Spirito, Intelligenza)

La Magia demoniaca è quella utilizzata dai demoni, ed attinge direttamente alla loro essenza vitale. Si differenzia da tutte le altre perché non ha bisogno di relazionarsi con nessun tipo di fonte o congegno, ma dipende esclusivamente dal demone. Questo la rende utilizzabile, a differenza delle altre magie, anche al di fuori del mondo di Ethran. Oltre ai demoni, solo i mezzo-demoni sono in grado di utilizzare questo tipo di magia, per via della loro natura. Ad ogni Abilità è associata una lista di incantesimi dalla quale attingere, consultabile *Capitolo 7: Magia e poteri psichici*. La Magia Demoniaca consuma punti Mana.

- **Magia dimensionale (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia Demoniaca]*):** Consente di usare incantesimi che sfruttano le dimensioni e per viaggiare rapidamente da un punto ad un altro.
- **Magia della distruzione (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia Demoniaca]*):** Consente di usare gli incantesimi che provocano distruzione a cose e persone.
- **Magia dell'evocazione (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia Demoniaca]*):** Consente di usare gli incantesimi che evocano creature ed effetti fisici di vario tipo.
- **Magia del fuoco (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia Demoniaca]*):** Consente di usare gli incantesimi che manipolano l'energia del fuoco.

NOTA BENE: Tra le razze giocanti, solo i mezzo-demoni sono in grado di usare le abilità della *Magia demoniaca*. Se il Master permette l'uso dei mezzo-umani al giocatore, anche questi possono usare queste abilità.

MAGIA DI GAIA (Empatia, Intelligenza)

La Magia di Gaia è sfruttabile da molti esseri viventi, ma si origina quasi esclusivamente dalle conoscenze degli Ominus e dei Senz'anima successivamente. In seguito alcune di queste conoscenze sono state riscoperte da altri esseri, ma non sono mai stati condotti studi approfonditi su questo tipo di magia. Ne consegue che a parte i Senz'anima, alcuni gruppi di ominus e pochi altri esseri (come i drow), chi pratica questo tipo di magia la usa ad un livello elementare, laddove i maggiori esponenti sono i Senz'anima che però tengono ben nascosti i loro segreti. In realtà la Magia di Gaia è la più accessibile a molte specie viventi, il che la rende la candidata ideale per essere la più comune e sviluppata sul mondo di Ethran. Di fatto, tra gli esseri senzienti ben pochi non sono in grado di usare la Magia di Gaia (tra cui i Demoni). La Magia di Gaia è di natura puramente mentale, il che la rende a tutti gli effetti una capacità psionica. Ad ogni Abilità è associata una lista di incantesimi dalla quale attingere, consultabile *Capitolo 7: Magia e poteri psichici*. La Magia di Gaia consuma punti Mente.

- **Magia dell'illusione (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia di Gaia]*):** Consente di usare gli incantesimi che creano illusioni. Le illusioni sono creazioni fittizie il cui scopo è quello di ingannare le vittime. Possono produrre effetti sensoriali che simulano quelli reali, non solo i più ovvi come vista ed udito, ma anche olfattivi, il sapore, la sensazione di calore e perfino al tatto. Si tratta però di sensazioni fittizie, non reali. Normalmente, per intuire l'inganno che si pone davanti alle vittime esistono due sistemi. Il primo è individuare incongruenze con la realtà che possono portare a dubitare di quello che si ha davanti (vedere l'immagine di un uomo attraversare un oggetto solido, l'assenza di suoni nell'immagine di un fabbro che lavora alla sua fucina e così via) anche se questo non annulla l'illusione. Il secondo è quello di interagire direttamente con l'immagine, cosa che non si limita al semplice osservare (ad esempio, stringendo la mano ad una persona illusoria); è in questa situazione che la vittima ha diritto al proprio tiro per Resistere all'incantesimo (sempre che sia previsto) e nel caso riuscisse, vedrebbe l'illusione per quello che è in realtà, con i contorni sfocati e sovrapposta alla realtà. Chi non resiste all'illusione, è possibile che si metta a fare azioni che non corrispondono alla realtà; ad esempio, salire al secondo piano di una casa illusoria potrebbe portare il personaggio a camminare sul posto. Da notare che l'illusione manipola quest'effetto a chiunque osservi: una creatura che osservi la situazione appena proposta, vedrà il personaggio salire al secondo piano, a meno che non sia riuscita a resistere all'incantesimo.
- **Magia delle maledizioni (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia di Gaia]*):** Consente di usare gli incantesimi che producono maledizioni e malocchi. Tutti gli incantesimi lanciati con quest'Abilità che colpiscono un bersaglio possono essere annullati dall'incantatore in qualsiasi momento (azione che richiede 3 PAz) purché la vittima stessa sia nel campo visivo dell'incantatore ed entro 15 metri da esso. Incantesimi presenti nella lista delle Magie di Maledizioni non possono

essere annullati in tale modo se sono stati lanciati usando un'altra Abilità.

- **Magia della mente (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia di Gaia]*):** Consente di usare incantesimi che influenzano la mente dell'incantatore e di altri soggetti, e di sfruttare limitatamente il potere del cervello per manipolazioni a distanza.
- **Magia della necromanzia (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia di Gaia]*):** Consente di usare gli incantesimi che permettono di manipolare e sfruttare la morte, anche creando dei non/morti.
- **Magia del potere (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia di Gaia]*):** Consente di usare gli incantesimi che forniscono bonus e potenziamenti alle singole persone.

MAGIA RUNICA (Spirito, Memoria)

Chiamata in numerosi modi differenti (Magia dei nani, Magia perduta, Incisioni del Fuoco Primordiale) si riferisce alla Magia utilizzata dai nani, ed è all'origine dell'Artigianato Runico che viene sfruttato poi dalle Depositarie. Di fatto la Magia Runica si basa sullo stesso principio della Magia dell'Ordine (vedi il manuale dell'ambientazione per maggiori informazioni). Escluse alcune applicazioni particolari, si basa sulla creazione di pietre particolari, dalle forme e materiali specifici che vengono incise con delle rune particolari, che tramite comandi o l'avvenimento di specifiche condizioni si attivano producendo gli effetti voluti.
L'Artigianato Runico si basa su questa magia, ma è stato ideato partendo da nozioni frammentarie di questa Magia, quasi del tutto perduta perché usata quasi esclusivamente dai nani ormai estinti; mancano cioè molte basi teoriche, il che rende l'Artigianato Runico molto limitato rispetto alla Magia Runica. Quando un Mago Runico crea una runa, imprime parte della sua essenza (i punti di Mente) all'interno della pietra, che viene poi liberata quando il potere viene attivato. Ad ogni Abilità è associata una lista di incantesimi dalla quale attingere, consultabile *Capitolo 7: Magia e poteri psichici*. La Magia Runica consuma punti Mana.

- **Trappole magiche (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia runica]*):** Consente di usare gli incantesimi che creano delle trappole attivate in determinate condizioni.
- **Magia della terra (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia runica]*):** Consente di usare gli incantesimi che influenzano la terra e materiali come rocce e cristalli.
- **Magia della difesa (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia runica]*):** Consente di usare gli incantesimi che permettono di difendere dei luoghi.
- **Magia del sapere (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia runica]*):** Consente di usare gli incantesimi capaci di migliorare le proprie conoscenze e di fare studi teorici.
- **Rune Ithildin (Addestramento, Sinergia: *Conoscenze [Magia runica]*):** Consente di creare rune per fornire proprietà magiche particolari ad armi ed armature forgiate con la lega di Ithildin.

MESTIERI (Intelligenza, Manualità)

Per Mestieri si fa riferimento alle varie figure professionali e lavorative. Entrano in gioco per determinare il grado di competenza di un personaggio in un certo ambito di lavoro; spesso questo Gruppo d'Appartenenza è molto utile per il Master che deve caratterizzare molti dei personaggi non giocanti secondari, ma non di meno sono Abilità molto utili anche per i giocatori. Queste Abilità non vanno confuse con quelle di Artigianato, che sono strettamente di tipo manuale.

- **Addestrare animali (Intuito, Intelligenza) (L0, Sinergia: *Mestieri [Cavalcare]*) (L0):** Quest'Abilità permette di insegnare degli ordini da eseguire a degli animali. A seconda dell'"animale e della difficoltà dell'ordine da eseguire, è indicata una specifica CD da superare, come riportato nelle tabelle più sotto; il tempo necessario per insegnare l'ordine è di un Giro (9 giorni) tranne se diversamente indicato, meno 1 giorno per ogni 5 punti ottenuti nella Prova di Abilità in più rispetto alla CD (minimo 5 giorni); alla fine si determina se la prova è riuscita o meno. Il regolamento fissa delle CD di base per ogni singolo ordine che si vuole insegnare, poi in base al tipo di animale od altra creatura ammaestrabile (anche qualche tipo di mostro) si somma un modificatore. Il tutto viene riportato nelle due tabelle sottostanti. Il Master ha comunque la facoltà di modificare le CD per i singoli casi di addestramento.
  - † *Descrizione degli ordini:* NO (Fa smettere quello che sta facendo), SEDUTO (per metterlo a sedere o a cuccia), FERMO (per farlo fermare se si sta muovendo), RITORNA (per farlo tornare indietro dal padrone), LASCIA (Per fargli mollare la presa su quello che stringe o morde), ZITTO (Per farlo smettere di far rumore), SEGUI (per farlo camminare accanto a noi), ATTACCA (per farlo attaccare la creatura indicata), DIFENDI (per mettersi a protezione del padrone o di una persona od oggetto indicato), PRENDI (per fargli prendere l'oggetto indicato), ANNUSA (Per fargli seguire un certo odore che gli viene fatto annusare).
  - † *Descrizione dei compiti:* CAVALCARE (addestra un animale per essere cavalcato), SENTINELLA (addestra un animale a perlustrare la zona), CACCIARE (addestra un animale ad aiutare nella caccia; fornisce un bonus di +5 a tutte le prove per cacciare), LAVORI (addestra un animale a compiere lavori pesanti).

Tabella 2.5 – CD per l'Addestramento degli animali

Ordine	CD
No	5
Seduto	8
Fermo	8
Ritorna	10
Lascia	11
Zitto	11
Segui	12
Attacca	15
Difendi	15
Prendi	12
Annusa	13
Cavalcare (4 Giri)	20
Sentinella (6 Giri)	25
Cacciare (5 Giri)	22
Lavori (3 Giri)	17

Tabella 2.6 – Penalità alle CD di Addestramento

Animale	Penalità CD
Cane	0
Cavallo	0
Gatto	+15

- **Agricoltore (L0):** L'uso di questa abilità permette di coltivare un campo: preparare il terreno, tempi e modi della semina, cura delle piante, raccolta, lavorazione successiva, conservazione. Le CD vanno di solito da 5 a 30, e le Prove si effettuano nel momento in cui si effettua un'azione specifica (seminare un campo, preparare il terreno e così via): il risultato della Prova non sempre è subito evidente, per via dei tempi naturali che occorrono per la coltivazione di un qualunque tipo di piante. Il Master può applicare bonus o penalità in base alla situazione (periodi climatici particolarmente avversi, terreno poco fertile, periodi dell'ano sbagliati, interferenze esterne e così via).
- **Cavalcare (Agilità, Riflessi) (L0):** Quest'Abilità permette di cavalcare un cavallo o, in alternativa, un altro animale in grado di essere addestrato per un compito del genere. Quest'Abilità si applica anche ad eventuali creature volanti. Eseguire determinati compiti richiede il superamento di specifiche CD, che sono tutte fissate nel caso si cavalchi un cavallo od animale analogo. Se si usa un animale diverso, od un mostro, si applicano dei modificatori come riportato nelle tabelle successive. È possibile cavalcare solo creature che sono state addestrate a farlo in maniera efficace, ed il Master può applicare delle penalità alle Prove di Abilità a seconda della situazione. Cavalcare una creatura non addestrata comporta una penalità aggiuntiva di +10 alle Prove di Abilità, ed è possibile eseguire solo azioni semplici. Ove applicabile, accanto all'azione viene riportato il numero di PAz necessari per impartire l'ordine alla cavalcatura.
  - † *Descrizione degli ordini:* ANDARE AL PASSO (muoversi alla normale andatura), ANDARE AL TROTTO (muoversi ad

un'andatura pari a quella di Marcia Forzata), ANDATURA AL GALOPPO (muoversi di Corsa; il Master può decidere di aumentare la CD per una Corsa superiore a x3), SALTARE UN'OSTACOLO (convincere l'animale a saltare un ostacolo, evitando di fermarsi; per ostacoli particolarmente elevati, il Master può decidere di aumentare la CD), CARICARE UN NEMICO (permette di fare un Attacco in Movimento come descritto nel Sistema di Combattimento, ma senza subire la penalità alla Schivata), CALMARE UN ANIMALE (per calmare un animale imbizzarrito, evitando qualunque tipo di conseguenza), CAVALCARE A MANI LIBERE (per cavalcare senza tenere neanche una mano sulle briglie o sull'animale), COPRIRSI (per stendersi sull'animale mentre si muove, guadagnando un bonus alla Schivata di +4), Rimanere in sella (per evitare di cadere, quando l'animale si imbizzarrisce o a causa di fattori esterni; il Master può aumentare la CD in casi particolari), MONTARE/Smontare RAPIDI (per salire o scendere dalla cavalcatura usando solo metà dei PAz normalmente richiesti; fallire non comporta penalità).

Tabella 2.7 – CD per azioni di Cavalcare

Azione	CD
Andare al passo (1 PAz)	3
Andare al trotto (1 PAz)	6
Andare al galoppo (1 PAz)	9
Saltare un ostacolo (0 PAz)	11
Caricare un nemico (1 PAz)	12
Calmare l'animale (15 PAz)	13 o più
Cavalcare a mani libere (0 PAz)	9
Coprirsi (3 PAz)	10
Rimanere in sella (0 PAz)	15
Montare/Smontare rapidi	7

- **Chirurgo* (Addestramento, Sinergia: *Mestieri [Guaritore]*):** Le prove di chirurgia permettono di determinare di quali ferite o traumi interni soffre una persona, e di effettuare delle prove per ricucire ferite od addirittura fare degli interventi veri e propri, considerando i limiti tecnici e di conoscenza. Con la strumentazione adatta è possibile fare degli interventi veri e propri, sempre tenendo conto dell'attrezzatura a disposizione. Le CD per l'uso di quest'Abilità sono normalmente alte, e partono da 5 per la cucitura di ferite di dimensioni abbastanza contenute. È possibile effettuare prove di chirurgia su se stessi, ma in questo caso le CD aumentano di un punteggio che varia tra 5 e 10, a discrezione del Master.
- **Giocoliere* (Manualità, Intuito) (L0):** Giocoliere permette al personaggio di effettuare giochi di abilità o di prestigio che richiedono una certa manualità; esempi tipici sono la capacità di maneggiare le carte, riuscire a far ruotare quante più palline possibili al volo, ma anche giochi di prestigio di vario tipo. Il Master fissa una CD per ogni tipo di prova, che deve essere almeno eguagliata dalla prova di abilità perché l'azione riesca con successo. Le CD vanno tra 5 (far ruotare per aria 3 palline) a 50.
- **Guaritore (L0, Addestramento, Sinergia: *Mestieri [Chirurgo]*):** Il guaritore permette di determinare se una persona soffre di malattie o se è avvelenato, di assisterlo e di curarlo. Durante la fase di diagnosi del male, il Master tira una prova d'abilità in segreto. Se fallisce, il personaggio non è in grado di determinare la malattia od il tipo di veleno, oppure fa una diagnosi errata. Le CD da superare con la Prova di Abilità sono descritte negli specifici paragrafi, ma in ogni caso quella per determinare da che tipo di male, malattia o veleno è afflitto un personaggio è pari alla CD della malattia o del veleno -10 oppure di 10 (quale dei due punteggio è superiore). È possibile effettuare delle prove di Guaritore su se stessi, ma in questo caso le CD aumentano di un punteggio di 5, ma a discrezione del Master anche di più per situazioni particolare (questa penalità non si applica per la determinazione di una malattia o di un veleno che il personaggio sta subendo).
- **Marinaio* (Manualità, Forza) (L0):** Quest'Abilità entra in gioco tutte le volte che vengono svolti compiti specifici su una nave o su una barca; dalle manovre più semplici a quelle più complesse, ad esclusione del remare. Normalmente le CD vanno da 5 a 25, ma il Master può applicare delle penalità che arrivano fino a +20 in base alla situazione (ad esempio quando si è nel mezzo di una tempesta).
- **Musicista (Manualità, Intelligenza) (Addestramento):** Il personaggio quando sceglie quest'abilità la deve selezionare uno strumento musicale; può prendere quest'Abilità più volte, ogni volta associandola ad un nuovo strumento. L'Abilità determina le capacità del personaggio di suonare lo strumento, ed il valore raggiunto nella prova determina la qualità dell'esecuzione, ma anche la capacità di riuscire a suonare determinati pezzi.
  - † Il Master assegna una CD alla difficoltà di esecuzione di un certo componimento. Per riuscire a suonarlo bene il giocatore deve effettuare una Prova di Abilità contro quella CD; il fallimento determina errori e steccature durante l'esecuzione, ad un livello tale che dipende da quanto si è fallita la prova. All'opposto, più il personaggio riesce a superare la CD, migliore sarà l'esecuzione.
- **Pastore (L0):** L'uso di quest'Abilità permette di svolgere compiti specifici di chi fa il pastore, ovvero cura gli animali da allevamento. Le CD normalmente vanno da 5 a 25 e si effettua una prova ogni volta venga svolta un'operazione specifica (come portare gli animali al pascolo, nutrirli, dargli degli ordini e così via). Il Master può applicare delle penalità fino a +20 in base alla situazione (ad esempio, quando c'è un animale selvatico che minaccia quelli al pascolo).
- **Scrivano (L0):** Rappresenta l'abilità nello scrivere, e determina la qualità dei caratteri, la velocità di scrittura mantenendo un aspetto leggibile e la capacità di usare diversi stili grafici o di creare rappresentazioni artistiche dei vari caratteri. Il Master, in base a quello che si vuole creare, decide la CD da applicare per riuscire nel tentativo (le CD vanno da 5 a 45). Il fallimento determina un risultato non perfetto, ed il grado di errore dipende da quanto si è fallita la prova.
- **Traduttore (Intelligenza, Intuito) (Addestramento):** Quest'abilità permette di tradurre in parte un testo scritto in una lingua sconosciuta. La prova richiede molto tempo e non permette una comprensione completa del testo, soprattutto se completamente differente da quelli conosciuti e non si hanno documenti di riferimento che permettono di avere anche poche conoscenze di base dello scritto: in base a quanto si capisce ed alle basi possedute dal personaggio (di conoscenza o da documenti in suo possesso) si passa dall'avere una vaga idea di quello di cui tratta lo scritto fino a riuscire ad effettuare una traduzione abbastanza accurata da comprendere il significato di base; in ogni caso, non conoscere la lingua vuol dire non cogliere sfumature linguistiche, non comprendere modi di dire o mal interpretare alcuni passaggi. Quest'Abilità permette inoltre di scoprire, su un testo in una lingua conosciuta, se contiene dei codici od un messaggio cifrato nascosto, e cercare di comprenderlo. Il Master fissa quanto tempo occorre per capire se esiste un codice nascosto e quanto per cercare di comprenderlo e quindi decifrarlo (ognuna delle due fasi consta di 2 CD distinte, la cui prima non è mai superiore alla seconda). Le CD per quest'Abilità vanno da un minimo di 10 ad un massimo di 50.

SOCIALIZZAZIONE (Carisma, Intuito)

Questo Gruppo d'Appartenenza raccoglie le Abilità di relazione sociale con altre persone.

- **Camuffare (L0, Sinergia: *Socializzazione [Ingannare]*):** Camuffare è la capacità di cambiare o nascondere il proprio aspetto. Quando il personaggio si camuffa deve dire al Master che aspetto intende ottenere, ed avere a disposizione tutto il necessario (vestiti, trucco) per poterlo fare. Riuscire a smascherare un travestimento è possibile tramite una prova contrapposta di *Deduzione [Osservare]*. Il Master può fornire bonus o penalità alla prova in base al tipo di travestimento ed alle circostanze. Ad esempio, un umano travestito da drow ma senza orecchie a punta avrà una penalità di -5 alla prova; individuare lo stesso umano che si trova in mezzo ad una folla di drow e con un cappello in testa avrà un bonus di +5.
  - † La prova di Camuffare è specifica per il travestimento. Riprendendo l'esempio appena descritto, farsi passare per drow mentre si parla con delle guardie implica

anche la necessità di fare delle prove di *Socializzazione [Ingannare]* contrapposte a quelle di *Socializzazione [Percepire intenzioni]*.

- **Comprendere intenzioni (Intuito, Intelligenza) (L0, Sinergia: *Socializzazione [Ingannare]*, *Socializzazione [Condottiero]*):** Comprendere intenzioni permette al personaggio di intuire se un'altra persona è sincera o meno. Nello specifico, permette di cogliere piccoli gesti, movimenti inconsueti, cambiamenti nel comportamento o nel tono della voce, incertezza nel comunicare ed incongruenze nel modo di agire e parlare che possono indicare se l'altra persona non sta rivelando tutta la verità, se mente o comunque se non è completamente sincero.
  - † La prova viene effettuata dal Master di nascosto ed è sempre contrapposta ad una prova di abilità di *Socializzazione [Ingannare]*. Si tratta di una prova fortemente dipendente dalla circostanze: conoscere la persona con la quale interagiamo od avere informazioni più o meno accurate sulla questione in oggetto sono aspetti fondamentali, che influenzano pesantemente in risultato della prova. Chiedere ad uno sconosciuto incrociato per strada se è un ladro avrà una forte penalità (fino a -20) alla prova, fare la stessa domanda ad una persona che conosciamo e che abbiamo appena visto uscire dalla finestra di una proprietà privata un forte bonus (fino a +15).
  - † Le informazioni che il Master fornisce per il tentativo riuscito nella prova possono essere dirette (*William ti è sembrato completamente onesto nel rispondere alla tua domanda*) oppure di natura più vaghe con descrizioni più o meno dettagliate (*Sulla tua domanda hai notato un sussulto appena accennato, ed il tono della voce sulla risposta più basso del solito*) o anche far notare alcune incongruenze (*John non può essere stato a teatro perché quella sera era chiuso per lavori di restauro*). Spetta al Master decidere quali informazioni dare e come fornirle. Fallire la prova implica non riuscire a comprendere se l'interlocutore mente o non racconta tutta la verità, oppure fornire un'idea sbagliata al personaggio. In ogni caso, l'uso di quest'Abilità non dovrebbe fornire quasi mai informazioni nette e precise, se non in situazioni particolari.
- **Condottiero (L0):** Condottiero è la capacità di comandare e farsi seguire dai propri uomini, ma anche quella di riuscire a farsi seguire da un gruppo di persone. Per utilizzare quest'Abilità, normalmente il personaggio deve essere in grado di comunicare apertamente ad un vasto gruppo di persone. Lo scopo è quello di produrre un determinato effetto: da quelli più banali (farsi seguire da un gruppo di persone per una specifica missione) a quelli più particolari, fino ad ottenere dei bonus specifici che vengono forniti alle persone che il personaggio sta cercando di condurre. Quest'Abilità è molto importante per un regnante che parla al proprio popolo, od un condottiero e comandante di armate. Le CD vanno da 5 a 50 e sono decise dal Master in base alla situazione. Risultati molto superiori rispetto alla CD possono produrre effetti migliori di quelli sperati; più in generale, il risultato confrontato alla CD non determina un fallimento od una riuscita completa, ma diversi gradi di riuscita nel tentativo con risultati che sono gestiti dal Master.
- **Ingannare (L0, Sinergia: *Socializzazione [Comprendere intenzioni]*, *Socializzazione [Camuffare]*):** Ingannare è la capacità di mentire, o di non dire tutta la verità. Non necessariamente fornire informazioni false vuol dire mentire: dire che un proprio amico è morto quando si è convinti del fatto, ma dove in realtà è vivo e si è trasferito in un altro luogo, vuol dire essere sinceri.
  - † Quest'abilità è legata strettamente a *Socializzazione [Comprendere intenzioni]*, perché sempre contrapposta ad essa. Valgono tutte le cose già dette nella descrizione di quell'Abilità, compreso il discorso sui bonus e le penalità (a situazione invertita).

SPECIALE

Il GA Speciale fa riferimento a tutte quelle Abilità nell'uso di capacità speciali, od uniche, in possesso di pochissimi esseri. In altre parole, pochi eletti su Ethran possiedono capacità uniche nel loro genere, che per essere sviluppate necessitano del giusto addestramento. Queste sono talmente rare e poco note che anche chi le possiede spesso non ne è a conoscenza, e viene a sapere del suo potere solo in circostanze fortuite o per l'incontro con una persona dotta in merito e che vede in lui quel potenziale.
In generale chi può sviluppare questa Abilità possiede delle Qualità specifiche (come per le Depositarie che possiedono la Qualità *Manipolatrice del Fuoco Primordiale*, senza la quale non possono lanciare Magie dell'Ordine); il più delle volte si tratta di Qualità che si possono scegliere solo all'atto di creazione del personaggio, e quasi tutte non rientrano nel limite di Qualità che il personaggio possiede. In genere, l'uso di queste Abilità permette lo sfruttamento di specifici poteri con specifiche CD da superare. La descrizione degli specifici poteri e di tutte le capacità annesse vengono descritte nei Capitoli dell'ambientazione dedicati. Essendo un GA estremamente eterogeneo, non esistono Caratteristiche Primarie e Secondarie di riferimento, ogni singola Abilità ha le sue specifiche.

La natura misteriosa e particolare di queste Abilità fa si che quasi tutte quante richiedano un addestramento per poter essere apprese; le singole capacità si considerano invece come degli incantesimi, sia per quanto riguarda la struttura statistica, sia per quanto l'apprendimento. Per scoprire autonomamente una nuova capacità si usa lo stesso metodo degli incantesimi, quindi lo stesso per le Ricette, con la differenza che in questo caso non esiste un'Abilità di *Inventiva* correlata, ma si usa la stessa Abilità usata per sfruttare quel potere. I singoli poteri riportano tutte le statistiche necessarie anche per la loro scoperta.

- **Manipolare sogni (Intuito, Memoria) (Addestramento):** Quest'Abilità è usata dai Viaggiatori dei Sogni (o anche noti come *Camminatori dei Sogni*) per entrare ed interagire con l'Endorlor ed i suoi livelli. Chi può sfruttarla è in grado di generare effetti più potenti e vari rispetto a quello concesso alle Depositarie della Cerchia dello Spirito con i loro incantesimi. Per vedere le capacità che è possibile sfruttare, riferirsi al libro sull'ambientazione al *Capitolo 5: Vita su Ethran Paragrafo 5. Il Mondo dei Sogni*.
- **Distruttore demoniaco (Spirito, Costituzione):** Quest'Abilità è in solo possesso dei mezzo-umani. In pratica rappresenta la loro capacità di usare il potere unico in loro possesso derivante dalla loro discendenza demoniaca. Di norma ogni mezzo-umano possiede un potere unico, sono coscienti della loro capacità ed imparano autonomamente ad usarla.

3. LINGUE

LINGUE SU ETHRAN

Diverse lingue conosciute su Ethran hanno un ceppo di origine comune, che deriva dai primi ominus che hanno camminato sulla superficie del pianeta. Gli alieni hanno dotato loro i geni necessari per sviluppare rapidamente una lingua scritta e parlata per comunicare, e questo ha permesso alle loro prime comunità di sviluppare subito un linguaggio ancora prima dell'inizio delle grandi esplorazioni per il mondo. Di conseguenza, fin da subito pressoché la totalità della popolazione mondiale parlava la stessa lingua.
Questo però non ha impedito la formazione di dialetti (nei primi tempi) e la diffusione di vere e proprie lingue in aggiunta a quella degli ominus (poi); inizialmente con l'avvento dei demoni, poi dopo la fine della guerra con la formazione delle prime colonie umane, ed in seguito con l'arrivo di nuove razze che parlavano le loro lingue. Al tempo presente sono numerose sia le lingue che i dialetti, ma la presenza fin dagli albori di una lingua che accomunava tutti gli esseri senzienti ha permesso la sua diffusione ovunque, permettendo di avere un codice di comunicazione condiviso da tutte le popolazioni, permettendo quindi di comunicare tra di loro.

LINGUE CONOSCIUTE

La lingua comune a tutto il mondo è il Quenya (si, la stessa creata da Tolkien. Vedi il manuale dell'ambientazione per maggiori informazioni); esistono dialetti, accenti e modi di dire che dipendono dal luogo e dalla

popolazione nella quale poi si è evoluta, ma sostanzialmente questa è la lingua che viene imparata da chiunque, almeno ad un livello di conoscenza di base. Di seguito un breve elenco delle principali lingue conosciute su Ethran. Ognuno di essi usa un alfabeto differente, a meno che non sia segnalato altrimenti.

- **Elfico:** La lingua parlata dai drow. Sebbene possa apparire ridondante con il Quenya, si tratta di un linguaggio che differisce di molto, anche se come con quest'ultima mantiene una certa musicalità e fluidità nella lingua parlata.
- **Linguaggio silente drow:** Si tratta di un linguaggio particolare, conosciuto ed usato solo dai drow, ed ha la caratteristica di essere basato esclusivamente su gesti (da qui l'aggettivo "silente"). Questo linguaggio ha solo 1 Grado di apprendimento, e non tutti gli elfi scuri lo conoscono.
- **Nanico (o Lingua di Durin):** Lingua basata anch'essa su quella creata da Tolkien, si tratta di una lingua morta. Era la lingua parlata dai nani, i quali la custodivano gelosamente dalle altre razze, motivo per cui sono pochissimi studiosi al mondo la conoscono e sono in grado di comprenderla.
- **Cuivië:** Si tratta della lingua parlata dai Silvani Olba, ed è basata per lo più su suoni gutturali impossibile da replicare da altri esseri viventi (che però possono comprenderla una volta studiata). Gli Olba sono in grado di parlare anche altre lingue, sebbene con una tonalità molto bassa ed un suono che rimbomba, ed usano il Cuivië esclusivamente tra di loro; quasi nessuno conosce infatti questa lingua al di fuori degli Olba. Questa lingua prende il nome dalla Depositaria dalla quale hanno origine i Silvani. Si tratta di una lingua unicamente parlata, non esiste scritta.
- **Silvano:** La lingua dei Silvani, anche se non viene mai utilizzata dai Silvani Olba. Si tratta di un linguaggio che ricorda molto il latino, in particolare a livello di struttura grammaticale. Si tratta quindi di una lingua molto complessa, ma che chiunque può imparare ed i Silvani la insegnano volentieri a chi lo desidera.
- **Alchemo:** La lingua conosciuta e parlata dagli Asura. Si basa su suoni molto duri, con ampio uso di consonanti dai suoni secchi, con parole molto brevi (spesso monosillabiche). Per comunicare con le altre popolazioni gli Asura hanno imparato il Quenya, ma chiunque lo desidera può imparare l'Alchemo.
- **Demoniaco:** Questa lingua fu portata dai demoni ed è basata su ideogrammi, similarmente al cinese od al giapponese (ma con simboli, regole grammaticali e significati completamente diversi). Dato l'esteso numero di simboli presenti è una lingua difficile da imparare. Fu portata ovviamente dai demoni su Ethran, ed in seguito divenne la lingua comunemente parlata dai mezzo-demoni (le cui prime comunità vivevano a contatto con i demoni). Si tratta di una lingua vietata in molte popolazioni, in particolare tra quelle umane e degli ominus. Viene normalmente imparata da studiosi di vario tipo per avere la possibilità di comprenderla ed utilizzarla per i loro lavori. Sebbene non parlata normalmente, molti mezzo-demoni la insegnano ai loro figli, e questo ha permesso al demoniaco di espandersi tra le loro comunità.
- **Codice dell'Ordine:** Si tratta di un particolare linguaggio cifrato usato dall'Ordine delle Depositarie, basato su metafore ed allegorie apparentemente prive di reale significato o fuori contesto, ma in realtà con precise regole e significati. Una frase del tipo: "*Il Sole sorge tra le nuvole*" potrebbe voler significare la partenza di una spedizione con a capo una Depositaria di una specifica Cerchia in un dato luogo ed orario. Questo codice viene insegnato a tutte le Depositarie, tranne che alle Accolite ed alle Iniziate. Questo linguaggio particolare segue regole diverse: richiede solo 1 mese di tempo per ogni Grado, esistono solo 2 gradi di apprendimento ed appena si diventa Depositarie Elette a tutti gli effetti l'Ordine impone l'obbligo di passare il tempo necessario alla propria Torre del Potere per i necessari studi (con conseguente spesa di PA).

IMPARARE LE LINGUE

Imparare le lingue richiede l'investimento di PA. La conoscenza di una lingua si basa su 3 gradi, ottenibili attraverso lo studio e spendendo PA per il loro ottenimento, secondo la seguente tabella:

Tabella 2.8 – Costi per l'apprendimento delle Lingue

Grado	PA (singoli gradi)	Tempo di apprendimento	Conoscenze apprese
1	100	2 mesi	Parlato di base
2	150	3 mesi	Parlato e scritto di base
3	250	3 mesi	Parlato e scritto avanzato

Il tempo necessario per apprendere la conoscenza implica l'impiego di 3 ore al giorno per tutto il periodo previsto. Il Master può decidere di ridurre il tempo giornaliero, aumentando proporzionalmente il Tempo di Apprendimento; il giocatore può anche decidere di prendere delle pause, riprendendo successivamente lo studio. I PA necessari vanno spesi quando il personaggio inizia la fase di apprendimento. Per apprendere nuovi linguaggi, o per migliorarne la conoscenza, è necessario essere istruiti da qualcuno che conosca la lingua, oppure attraverso lo studio di libri specifici per l'apprendimento delle lingue, anche se in quest'ultimo caso ci possono essere delle limitazioni (assenza di documentazione scritta come nel caso del Linguaggio silente drow o del Cuivië che è unicamente parlato e non scritto).

Qualunque personaggio, a meno che non indicato diversamente dal Master, inizia il gioco con la conoscenza del Quenya al Grado 1. Oltre a questo, i mezzo-demoni (ed i mezzo-umani) conoscono il Demoniaco al Grado 1, i silvani il Silvano al Grado 1, i drow l'Elfico al Grado 1, gli asura l'Alchemo al Grado 1. La conoscenza di Grado 1 implica la capacità di parlare e comprendere quello che viene detto ad un livello normale, quella di Grado 2 permette di apprendere anche la capacità di scrivere (a meno che non sia indicato diversamente, ogni lingua ha un suo specifico alfabeto), quella di Grado 3 permette di conoscere modi di dire particolari, termini poco noti, conoscenza semantica approfondita, origini dei termini, significati particolari. Normalmente, la conoscenza di Grado 3 è utile per gli studiosi, in genere per un personaggio normale il Grado 1 o 2 è più che sufficiente.

CAPITOLO 3: QUALITà DEL PERSONAGGIO

Le **Qualità** sono capacità addizionali che permettono di caratterizzare meglio il personaggio e di fornirgli dei bonus o di effettuare alcune specifiche azioni. Ogni personaggio acquista una Qualità al primo livello ed ogni tre livelli successivi, e molte di esse hanno dei prerequisiti per essere usate. Con le dovute eccezioni, quasi tutte le Qualità hanno lo scopo di fornire dei bonus numerici (o di ridurre delle penalità presenti in alcune azioni), ma in linea generale non forniscono vere e proprie capacità aggiuntive, se non nei casi dove non esiste un reale controllo da parte del giocatore sulle azioni da compiere. Questo per il semplice fatto che il regolamento di *Arcana Tales* è fortemente basato sull'uso delle Abilità, il cui valore viene poi interpretato nell'ambito delle specifiche azioni compiute dal personaggio. In altre parole la riuscita di azioni particolari o complesse dipende dal grado di difficoltà deciso dal Master, che poi ne determina il risultato in base al punteggio ottenuto nella relativa Prova di Abilità. Ne consegue che le Qualità non possono permettere di compiere particolari azioni, perché sono già concesse dal funzionamento stesso delle Abilità. Semmai, una Qualità può, al limite, rendere possibile qualcosa che da regolamento viene esplicitamente impedito.
Analogamente ai PA che devono essere subito spesi una volta acquisiti, le Qualità vanno selezionate appena il personaggio ne guadagna una.

1. ELENCO DELLE QUALITÀ

ABILE CON DUE ARMI

Prerequisiti: Agilità 14, *Ambidestria*
Questa Qualità permette di annullare le penalità di -2 alle prove derivanti dall'uso di due armi durante il combattimento.

AMBIDESTRIA

Prerequisiti: Manualità 13, Agilità 10
Questa Qualità permette al personaggio di essere ugualmente abile nell'uso di entrambe le mani. Ai fini del gioco, non si applica alcuna penalità per l'uso delle armi a prescindere della mano che la impugna, mentre normalmente usare un'arma nella mano che non è quella preferita implica una penalità di -3 alle prove.

APPRENDISTA RAPIDO

Prerequisiti: Personaggio di 1° Livello
Il personaggio sceglie un Gruppo D'Appartenenza, e aumenta i Razza di Abilità relativi all'Elemento di Background *Studi* di +0,2. Non è possibile aumentare i Coefficienti oltre il punteggio di x1,3.

ATTACCO RAPIDO

Prerequisiti: Riflessi 12
Il personaggio è talmente rapido nei suoi attacchi che tutte le volte che usa un'arma (comprese quelle naturali) spende un numero di PAz inferiori di 1 punto rispetto al normale.

BARRIERA MAGICA

Prerequisiti: Spirito 12
Il personaggio possiede una innata resistenza ai poteri magici, che gli concede un bonus permanente di +1 al suo punteggio di Volontà magica.

BARRIERA PSICHICA

Prerequisiti: Empatia 12
Il personaggio possiede una innata resistenza ai poteri mentali, che gli concede un bonus permanente di +1 al suo punteggio di Volontà psichica.

CARATTERISTICA BONUS

Prerequisiti: Nessuno
Il personaggio può aumentare di 1 punto una Caratteristica a sua scelta. Si può acquisire questa Qualità più volte.

CECCHINO

Prerequisiti: Nessuno
Gli attacchi a distanza effettuati contro bersagli in movimento hanno la penalità alla Prova di Abilità per attaccare ridotta di 1 punto.

COLPO POTENTE

Prerequisiti: Forza 12
Gli attacchi del personaggio portati con un'arma di tipo Contundente o Tagliente sono così potenti che infliggono 1 danno aggiuntivo.

COLPO PRECISO

Prerequisiti: Agilità 12
Gli attacchi del personaggio portati con un'arma di tipo Perforante sono così precisi che infliggono 1 danno aggiuntivo.

CORRIDORE

Prerequisiti: Forza 11, Costituzione 12, Punti Energia totali 70
Il personaggio è in grado di effettuare una Corsa x6, un'andatura sostenibile per un numero di round pari a metà del punteggio di Costituzione (arrotondato per difetto). Oltre questo periodo, per effettuare un ulteriore round di Corsa x6 è necessario superare una prova sulla Tempra con CD 12; la prova va effettuata ogni round con una CD crescente di un +1 ogni volta. Se la prova fallisce, il personaggio non può più correre per almeno 20 minuti. Non è possibile effettuare una Corsa x6 se si è almeno a Carico Medio 2.

DURO A MORIRE

Prerequisiti: Costituzione 14
Se si è colpiti da una Ferita Emorragica, tutti i tempi descritti per il decorso di tale condizione (tempo prima di svenire e prima di morire dissanguato, durata delle cure temporanee, tempo per morire in caso di sutura errata) si raddoppiano.

ESPERTO NELL'ABILITÀ

Prerequisiti: Almeno 4 LA nell'abilità selezionata, Livello del personaggio 4
Il personaggio sceglie un'abilità nella quale ha almeno 4 LA. Da quel momento il LA di quell'Abilità aumenta di 1 punto. È possibile acquisire più volte questa qualità, ma ogni volta va applicata ad un'abilità diversa. Il bonus derivante da questa qualità non concorre per determinare il LAM.

GESTIONE DELLE RISORSE MAGICHE

Prerequisiti: Forza 10, Intelligenza 11, Costituzione 11
Il personaggio controlla in maniera più efficace e naturale i suoi incantesimi; tutti quelli che lancia consumano 1 punto di Energia in meno (ma minimo spende sempre 1 punto Energia, a meno che l'incantesimo stesso non riporti che la spesa è di zero).

IMMUNITÀ AL VELENO

Prerequisiti: Assunzione di un veleno diluito, Costituzione 12
Perché si possa prendere questa Qualità, il personaggio per almeno 20 volte nell'arco di 6 mesi deve assumere piccole quantità di uno specifico veleno, o in quantità maggiori ma diluito, in modo da subire solo in parte i suoi effetti senza subire conseguenze permanenti. In questo modo, si rende assuefatto l'organismo a quello specifico veleno, diventandone immune.
Il Master può decidere di aumentare o diminuire tempi e numero di assunzioni in base al tipo di veleno ed alla sua potenza. L'ottenimento di questa Qualità pone dei pericoli: se usata contro veleni che hanno effetti letali o permanenti sul personaggio, per le prime dosi assunte ed a discrezione del Master può essere necessario effettuare delle Prove di Tempra per resistere al veleno per evitare di subire tali effetti, ma contro una CD inferiore di 10 punti rispetto a quella normale. Contro veleni che hanno effetti temporanei non è necessario.

INCANTESIMO RAPIDO

Prerequisiti: Riflessi 12, Intelligenza 12
Il personaggio ha imparato a manipolare con grande abilità le sue capacità magiche, a tal punto che i PAz richiesti per il lancio di un incantesimo sono ridotti di 1. Questo talento si applica agli incantesimi di Magia dell'Ordine, Magia di Gaia, e Magia Demoniaca ma non alla Trinità ed alla Magia Runica.

INFATICABILE

Prerequisiti: Energia massima 75
Il personaggio è in grado di resistere agli effetti della fatica: quando subisce gli Effetti di Stato Affaticato o Stremato, le penalità alle Abilità, la Schivata e l'Indice di Ingombro sono ridotte di 2 punti (fino a un minimo di zero).

INIZIATIVA MIGLIORATA

Prerequisiti: Nessuno
Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle Prove di Iniziativa.

MAESTRO NELL'ABILITÀ

Prerequisiti: Almeno 8 LA nell'Abilità selezionata, Livello del personaggio 8, *Esperto nell'abilità* nell'Abilità selezionata
Il personaggio sceglie un'abilità nella quale ha almeno 8 LA. Da quel momento il LA di quell'Abilità aumenta di 1 punto; questo bonus si somma a quello derivante dalla Qualità *Esperto nell'abilità*. È possibile acquisire più volte questa qualità, ma ogni volta va applicata ad un'abilità diversa. Il bonus derivante da questa qualità non concorre per determinare il LAM.

MAGO INDOMITO

Prerequisiti: Costituzione 14, Tempra 12
Il personaggio è in grado di lanciare incantesimi anche se viene disturbato. Quando si cerca di distrarlo mentre lancia un incantesimo, la penalità massima che può subire è di -2 (anziché di -5) e se viene ferito si sommano alla CD solo la metà dei danni subiti (arrotondati per difetto) con un minimo di -1 sulla penalità (anziché di -3).

MANIPOLATRICE DEL FUOCO PRIMORDIALE

Prerequisiti: Donna umana o mezzo-umana, Personaggio del primo livello
Il personaggio è in grado di usufruire della Magia dell'Ordine. Si tratta di una capacità naturale intrinseca solo di alcune donne umane che hanno fin dalla nascita, non può essere acquisita in alcun modo in seguito. Si tratta del requisito necessario per utilizzare la Magia dell'Ordine e per appartenere all'Ordine delle Depositarie. Questa Qualità non rientra nel limite di quelle a disposizione del personaggio (è in aggiunta).

MULO DA TRASPORTO

Prerequisiti: Nessuno
Il personaggio è abituato a trasportare carichi pesanti. Il suo ING aumenta di 2.

PARATA REATTIVA

Prerequisiti: Agilità 14, Intuito 14, Livello del personaggio 6
Il personaggio durante il primo Round di combattimento, quando dichiara una Parata prima del suo Turno (come concesso dal regolamento durante il primo Round) può assegnare fino a 5 punti alla Parata, anziché 3.

PUNTO RICERCA

Prerequisiti: Nessuno
Il personaggio dispone di 1 Punto Ricerca aggiuntivo, utilizzabile sia per aumentare il LAM di un'Abilità che per imparare una nuova Ricetta.

REAZIONE RAPIDA

Prerequisiti: Riflessi 13, Intuito 13
Il personaggio ha una penalità di +1 PAz sulle Azioni di Reazione, anziché di +2 PAz.

RESISTENTE AGLI ELEMENTI

Prerequisiti: Costituzione 13
Il personaggio guadagna un bonus di +1 sulle Resistenze elementali (Fuoco, Freddo, Acido, Elettrico).

RESISTENTE AL FREDDO

Prerequisiti: Riflessi 11, Costituzione 11
Il personaggio guadagna un bonus di +2 sulla Resistenza al Freddo.

RESISTENTE AL FUOCO

Prerequisiti: Agilità 11, Costituzione 11
Il personaggio guadagna un bonus di +2 sulla Resistenza al Fuoco.

RESISTENTE ALL'ACIDO

Prerequisiti: Forza 11, Costituzione 11
Il personaggio guadagna un bonus di +2 sulla Resistenza all'Acido.

RESISTENTE ALL'ELETTRICO

Prerequisiti: Intelligenza 11, Costituzione 11
Il personaggio guadagna un bonus di +2 sulla Resistenza all'Elettrico.

RESISTENZA AI VELENI

Prerequisiti: Costituzione 10
Il personaggio guadagna un bonus di +2 a tutte le prove effettuate sulla Tempra per resistere agli effetti dei veleni.

RESISTENZA ALLA MAGIA

Prerequisiti: Spirito 13 o Empatia 13, Costituzione 10
Il personaggio sceglie un'Abilità di Magia (ad esempio: *Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione]*). Da quel momento gode di un bonus di +3 a tutte le Prove di Volontà effettuate per resistere agli effetti magici lanciati con quella specifica Abilità. Il prerequisito è uno tra Spirito od Empatia in base alla caratteristica usata per la gestione dell'Abilità magica; ad esempio per Abilità del GA *Magia dell'Ordine* si usa lo Spirito, per quelle del GA *Magia di Gaia* si usa l'Empatia. Questo bonus è intrinseco al personaggio, come quello base della Volontà: in altre parole, se il personaggio decide volontariamente di subire gli effetti dell'incantesimo non effettua la Prova di Volontà, ma l'incantatore deve comunque superare il punteggio base di Volontà più il bonus derivante da questa Qualità, per lanciare l'incantesimo.
È possibile acquisire più volte questa Qualità, ma ogni volta va applicata ad un'abilità diversa.

RESISTENZA ALLE MALATTIE

Prerequisiti: Costituzione 10
Il personaggio guadagna un bonus di +2 a tutte le prove effettuate sulla Tempra per resistere agli effetti delle malattie e per determinare le sue possibilità di guarigione.

RICARICA RAPIDA

Prerequisiti: Nessuno
Il personaggio spende 18 PAz in meno per ricaricare una Balestra, di qualunque tipo.

RIPOSO ACCELERATO

Prerequisiti: Costituzione 12
Il personaggio recupera punti Energia dopo 3 ore di riposo continuato anziché 4, e dopo la terza recupera un numero di punti Energia pari a 1 + Livello del Personaggio ad ogni ora.

SCHIVATA ISTINTIVA

Prerequisiti: Intuito 14, Agilità 12, Riflessi 12
Il personaggio è in grado di deviare gli attacchi nemici istintivamente. Se sta per essere colpito alla sprovvista (cioè su un attacco di sorpresa del quale non si rende conto) riesce a reagire anche se non è consapevole di quello che sta avvenendo. In altre parole, mantiene il suo punteggio di Schivata di base anche in questa situazione, anziché pari al punteggio di Intuito - 10 fino ad un minimo di zero (o di zero se il punteggio base di Schivata è inferiore), come previsto se si viene colti alla sprovvista.
Può inoltre dichiarare una Parata istintiva, ovvero una Parata che segue le stesse meccaniche di quella dichiarata nel primo Turno di Combattimento quando ancora non è arrivato il proprio Round; questa Parata (dichiarazione e punteggio scelto fino ad un massimo di 3) va mantenuta per tutto il Turno di Sorpresa e per tutto il primo Turno di Combattimento normale. La Qualità *Parata Reattiva* permette di effettuare questo tipo di Parata con un bonus massimo di 5.

SCHIVATA PRODIGIOSA

Prerequisiti: Livello del personaggio 6, Agilità 11, Riflessi 11
Il personaggio guadagna un bonus permanente di +1 al suo punteggio di Schivata.

SCHIVATA SUPREMA

Prerequisiti: Livello del personaggio 12, Agilità 13, Riflessi 13
Il personaggio guadagna un bonus permanente di +1 al suo punteggio di Schivata. Questo bonus si somma a quello fornito dalla Qualità *Schivata Prodigiosa*.

TIRO MULTIPLO

Prerequisiti: Armi da tiro (Archi) 12, Forza 10
Il personaggio è in grado di lanciare due frecce alla volta quando usa un arco, come se fosse un singolo attacco. L'uso di questa capacità aumenta di 5 PAz il tempo necessario per l'attacco (ad esempio, normalmente un Arco lungo richiede 21 PAz per un singolo attacco, mentre usando questa

Qualità richiede 26 PAz). Le frecce possono essere indirizzate verso un singolo bersaglio, oppure verso due bersagli che si trovano a non più di 4 metri di distanza l'uno dall'altro; in quest'ultimo caso, la Prova di Abilità per l'attacco (che è unica per entrambe le frecce) subisce una penalità di -3.

TEMPRA POSSENTE

Prerequisiti: Costituzione 12
Il personaggio ha un fisico molto resistente, che gli concede un bonus permanente di +1 al suo punteggio di Tempra.

VIAGGIATORE DEI SOGNI

Prerequisiti: Personaggio del primo livello, Personaggio non Drow
L'uso di questa Qualità è a discrezione del Master, che può decidere di non permetterla ai giocatori. Chi la possiede è in grado di viaggiare nel Mondo dei Sogni e di interagire con esso. Tutto quello che riguarda il Viaggiatore dei Sogni e l'Endorlor sono spiegati nel libro dell'Ambientazione, al *Capitolo 5: Vita su Ethran* paragrafo *5. Il Mondo dei Sogni*. Questa Qualità non rientra nel limite di quelle a disposizione del personaggio (è in aggiunta). I Drow non sono in grado di dormire, per cui non possono possedere questa Qualità.

CAPITOLO 4: EQUIPAGGIAMENTO

In questo capitolo vengono descritte tutte le tipologie di oggetti (armi, armature, equipaggiamento generico, vestiti, attrezzi da lavoro specifici) che il giocatore può incontrare in gioco e sfruttare.

1. ARMI

L'ambientazione di Ethran presenta un vasto assortimento di armi, la maggior parte delle quali prendono spunto dal reale contesto storico ed una piccola presenza di armi inventate, derivate per lo più da altri ambiti. Sebbene si sia cercato di mantenere una certa attinenza con la reale efficacia, lo scopo primario del bilanciamento ha portato ad una gestione delle statistiche specifica per questo fine. Le varie culture ed usanze delle civiltà presenti nel mondo ha portato alla creazione di numerosi tipi di armi; anche per questioni pratiche, si è cercato di creare un parallelo tra il mondo reale e quello fantastico, per facilitare l'associazione di idee agli stessi giocatori. Così, le armi di origine giapponese (come la Katana o la Nodachi) sono associate ad una certa cultura all'interno dell'ambientazione, quelle di origine ottomana (come lo Yatagan o il Kilij) ad un'altra, e così via.

I. Funzionamento delle armi

Le diverse fatture delle armi non identificano solo una cultura o una società, ma possiedono anche statistiche diverse l'una dall'altra, anche se di piccola entità tra armi dello stesso tipo; in alcuni casi, specifiche armi possono avere delle peculiarità d'utilizzo. Tutte le armi producono danni di tipo Fisico, sempre che non siano costruite con materiali particolari i quali possono infliggere danni di altro tipo. Quando si sceglie un'arma, il giocatore deve tenere in considerazione diversi parametri, che poi si riflettono sull'efficacia di utilizzo. Le diverse funzionalità unita alle numerose situazioni che si possono incontrare, consigliano di portare con se più armi di diverso tipo, al fine di mantenere una buona efficacia d'attacco in ogni situazione.

Oltre al danno, l'Abilità necessaria per usarla e la portata dell'attacco (quest'ultimo viene spiegato nel *Capitolo 5: Sistema di combattimento*) esistono alcune statistiche fondamentali da tenere in considerazione, tutte riportate nella tabella dell'elenco completo delle armi. Abbiamo la *Velocità*, che indica il numero di PAz necessari per portare un attacco con quell'arma. A seguire il concetto di *Penetrazione*: indica cioè quanti punti di Armatura del bersaglio vengono ignorati da quella specifica arma. Ad esempio, una Spada Lunga ha una Penetrazione di 1 contro le armature in tessuto, quindi un bersaglio con un'armatura di cuoio rinforzato sul Tronco (punteggio di Armatura 2) riduce solo 1 PV contro quell'arma; allo stesso modo, contro le armature a placche la Penetrazione è di -1, quindi contro una corazza di piastre (punteggio di Armatura 5) il danno inflitto viene ridotto complessivamente di 6 PV. La Penetrazione dell'arma non permette di infliggere più danni del normale se supera il punteggio dell'Armatura in eccesso: un'arma che penetra 2 PV contro un'Armatura di 1, annulla la difesa offerta dalla corazza ma non infligge 1 PV aggiuntivo.

USO DELLE ARMI

Ogni volta che il personaggio vuole utilizzare un'arma per colpire un nemico (ma non solo), effettua semplicemente una Prova nell'Abilità relativa; esclusi altri tipi di modificatori, il colpo va a segno se ottiene un punteggio superiore a quello della Schivata del bersaglio. Questa è la situazione tipica, ma potrebbero esistere alcuni contesti con la richiesta del superamento di determinate CD (ad esempio tagliare con una spada le corde che tengono imprigionato un personaggio senza ferirlo con il fendente). Siccome producono danni Fisici, ogni volta che un colpo va a segno bisogna verificare se si supera il punteggio di Resistenza Fisica del bersaglio (per ulteriori informazioni consultare il *Capitolo 5: Sistema di combattimento*). Ma oltre alla Penetrazione, ci sono altri modificatori da tenere presente durante i tiri di dado che riguardano le armi.

Ogni personaggio può essere destro o mancino, a scelta del giocatore. Questo determina la "mano preferita" usata, con la quale impugneremo la nostra arma; usarla con l'altra mano implica una penalità di -3 a tutte le Prove di Abilità. Questa penalità non si applica per le armi che richiedono entrambe le mani per essere usate, e viene annullata nel caso il personaggio disponga della Qualità *Ambidestria*. Per quanto riguarda le armi a distanza, si applica un modificatore al tiro della Prova di Abilità in base alla distanza del bersaglio in relazione alla specifica arma; esistono 5 livelli di gittata, le cui distanze specifiche dipendono dall'arma impugnata. Le armi a distanza godono inoltre di modificatori alla Prova di Abilità in base alla posizione dell'attaccante rispetto al difensore: se sopraelevata di +2, se sotto elevata di -2. Infine, tutte le armi ad esclusione delle balestre (che hanno un meccanismo per il loro funzionamento) infliggono danni aggiuntivi in base al Coefficiente del punteggio di Forza del personaggio, secondo la seguente tabella:

Tabella 4.1 – Bonus ai danni in base al punteggio di Forza

Coefficiente Forza	Modificatore danno
x0,7	-3
x0,8	-2
x0,9	-1
x1,0	0
x1,1	+1
x1,2	+2
x1,3	+3

Per ogni 3 punti di Forza oltre il 16, il personaggio ottiene un ulteriore bonus di +1 ai danni (quindi complessivamente +4 a 19, +5 a 22 e così via). L'attaccante può decidere in imprimere meno forza al colpo, quindi riducendo fino a 0 il bonus derivante da un alto punteggio di Forza, dichiarando prima di effettuare l'attacco di quanto vuole ridurlo.

TAGLIA DELLE ARMI

Tutte le armi descritte in questo capitolo sono studiate per essere usate da personaggi di Taglia 4 (media). Nel *Capitolo 6: A spasso per il mondo*, al *Paragrafo 5: Taglia* viene spiegato il funzionamento delle armi quando sono di grandezza diversa rispetto al normale, o quando vengono usate da esseri di diverse Taglie. Tutte le razze giocabili dell'ambientazione di Ethran sono di Taglia 4, ad esclusione degli Asura (Taglia 3).

II. Elenco delle armi

Tutte le armi base per l'ambientazione di Ethran sono descritte qui di seguito, ordinate per Gruppo d'Appartenenza al quale appartengono. Nelle singole descrizioni vengono segnalate l'Abilità necessaria per il loro utilizzo ed eventuali capacità speciali che possiedono. Il prezzo fa riferimento ad armi di normale qualità ed ottenute con materiali comuni (come l'acciaio per le lame delle armi da taglio).

Tabella 4.2 – Elenco delle armi e loro statistiche

ARMA T=Tagliente P=Perforante C=Contundente 1m = 1 mano 2m = 2 mani	Abilità	Portata (m)	Penetrazione			Gittata					Danno	Velocità	Peso (Kg)	Costo
			Tessuto	*Anelli*	*Placche*	*Bruciapelo*	*Corta*	*Media*	*Lunga*	*Lunghissima*				
Mani nude (C)	Lotta	0,5		-4	*						1d3	10	-	-
Pugnale semplice (P) (1m)	Pugnali	1				0-0,9	1-7,4	7,5-17,9	18-23,9	24-30	1d4	12	0,5	5 De
Daga (P) (1m)	Pugnali	1									1d4+1	13	1,0	8 De
Pugnale difensivo (P) (1m)	Pugnali	1									1d4	15	0,8	8 De
Daga a rondelle (P) (1m)	Pugnali	1		1		0-0,9	1-7,4	7,5-17,9	18-23,9	24-30	1d4+1	12	0,8	9 De
Dirk (P) 1(m)	Pugnali	1									1d6	14	1,0	9 De
Wakizashi (T) (1m)	Pugnali	1	1		1						1d6	13	1,0	6 Co
Yatagan (T) 1(m)	Pugnali	1									1d5	14	1,0	8 De
Kukri (T) (1m)	Pugnali	1									1d4+1	14	0,5	7 De
Spada lunga (T/P) (1m)	Spade	1,5	1		-1						1d8+1	16	1,5	2 Co, 5 De
Spada corta (T/P) (1m)	Spade	1,5	1		-1						1d6	14	1,0	2 Co
Spada larga (T) (1m)	Spade	1,5	1	-1							2d4+1	19	2,0	2 Co, 8 De
Spada dentata (T) (1m)	Spade	1,5			-2						2d4	17	1,5	4 Co, 2 De
Scimitarra (T) (1m)	Spade	1,5	2		-2						1d6+1	14	1,0	2 Co, 1 De
Shotel (T/P) (1m)	Spade	1		1	-1						1d8+2	20	2,0	3 Co
Uchigatana (T/P) (1m)	Spade	1,5	1								2d5	14	1,0	14 Co
Katana (T/P) (1m)	Spade	1,5			2						2d6	17	1,5	17 Co
Spada di lato (T/P) (1m)	Spade	1,5	1								1d8+1	16	1,5	2 Co, 6 De
Kilij (T) (1m)	Spade	1,5									1d8+1	17	1,5	2 Co, 3 De
Sciabola (T/P) (1m)	Spade	1,5	1								1d8+1	17	1,5	2 Co, 4 De
Falcione (T) (1m)	Spade	1,5	2		-1						1d10	16	1,5	3 Co
Spada bastarda (T/P) (1-2m)	Spadoni	1,5	1		-1						1d8 (1m) 2d6+1 (2m)	17 (1m) 21 (2m)	2,0	5 Co, 7 De
Claymore (T/P) (2m)	Spadoni	2									1d12	18	2,0	4 Co, 4 De
Zweihander (T/P) (2m)	Spadoni	2,5									2d8+1	23	5,0	7 Co, 3 De
Flamberga (T/P) (2m)	Spadoni	2,5									2d8+2	24	7,0	8 Co, 6 De
Nodachi (T/P) (2m)	Spadoni	2,5			2						2d6+2	22	3,0	25 Co
Stocco (P) (1m)	Perforanti	1,5		2	-2						1d6	13	1,0	1 Co, 3 De
Stiletto (P) (1m)	Perforanti	1		3	-1						1d4+1	11	0,5	1 Co
Stocco lungo (P) (1m)	Perforanti	1,5		2	-2						1d8	15	1,5	2 Co, 3 De
Spezzacorazza (P) (1m)	Perforanti	1,5	1	3	-3						1d6	14	1,0	2 Co, 1 De
Manganello (C) (1m)	Contundenti piccole	1									1d4	12	0,5	2 De, 12 Sc
Tonfa (C) (1m)	Contundenti piccole	1									1d4	15	0,5	2 De, 7 Sc
Tirapugni (C) (1m)	Contundenti piccole	0,5		-1							1d4+1	11	0,5	3 De, 4 Sc
Nunchaku (C) (1m)	Contundenti piccole	1,5									1d6	14	0,5	4 De
Clava (C) (1m)	Contundenti medie	1,5									1d6	17	1,0	2 De, 2 Sc
Mazza d'arme (C) (1m)	Contundenti medie	1,5		-1	1						1d6+1	16	2,0	2 Co
Mazza ferrata (C) (1m)	Contundenti medie	1,5		-1	2						1d8	17	2,0	2 Co, 3 De

Mazza chiodata (C) (1m)	Contundenti medie	1,5		1	1						1d8+1	17	2,0	2 Co, 9 De
Martello (C) (1m)	Contundenti medie	1,5			2						1d8+1	20	2,5	2 Co, 1 De
Randello (C) (2m)	Contundenti grandi	2			1						2d6	21	3,0	2 Co, 3 De
Mazza pesante (C) (2m)	Contundenti grandi	2		-1	2						2d6	20	3,5	2 Co, 8 De
Martello pesante (C) (2m)	Contundenti grandi	2			1						2d8	24	4,0	4 Co, 5 De
Accetta (T) (1m)	Asce medie	1,5	1		-1						1d6	13	1,0	1 Co, 8 De
Ascia da battaglia (T) (1m)	Asce medie	1,5									1d8+1	17	1,5	2 Co, 7 De
Ascia crescente (T) (1m)	Asce medie	1,5	1								1d8	16	2,0	2 Co, 9 De
Tomahawk (T) (1m)	Asce medie	1,5				0-0,9	1-8,9	9-22,4	22,5-31,4	31,5-45	1d6+1	15	1,0	2 Co
Mannarino (T) (2m)	Asce grandi	2,5									3d4	19	2,0	3 Co, 9 De
Ascia grande (T) (2m)	Asce grandi	2,5									2d6+1	19	2,5	3 Co, 9 De
Ascia bipenne (T) (2m)	Asce grandi	2,5			1						3d6	23	3,5	5 Co, 6 De
Mannaia (T) (2m)	Asce grandi	2,5			1						2d8	23	4,5	5 Co
Giavellotto (P) (1m)	Arma da lancio			3	1	0-1,9	2-17,9	18-44,9	45-62,9	63-90	1d6	15	1,0	7 De
Shuriken (T) (1m)	Arma da lancio		1		-1	0-0,9	1-7,4	7,5-17,9	18-23,9	24-30	1d3	12	0,1	15 Sc
Boomerang (C) (1m)	Arma da lancio			-1	1	0-0.9	1-11,9	12-29,9	30-41,9	42-60	1d6	16	1,0	12 Sc
Bolas (1m)	Arma da lancio					0-0,9	1-8,9	9-22,4	22,5-31,4	31,5-45	-	14	0,5	8 Sc
Dardi (P) (1m)	Arma da lancio					0-0,4	0,5-5,9	6-14,9	15-20,9	21-30	1d3	13	0,2	11 Sc
Arco corto (P) (2m)	Armi da tiro		1	1	1	0-1,9	2-14,9	15-74,9	75-119,9	120-150	1d6	20	0,8	2 Co, 7 De
Arco lungo (P) (2m)	Armi da tiro		2	2	2	0-2,4	2,5-19,9	20-99,9	100-159,9	160-200	1d8	21	1,0	3 Co, 4 De
Arco composito (P) (2m)	Armi da tiro		3	3	2	0-2,9	3-24,9	25-124,9	125-199,9	200-250	1d8+1	21	1,2	12 Co, 3 De
Balestra leggera (P) (1m)	Armi da tiro		1	1	1	0-1,9	2-5,9	6-29,9	30-39,9	40-50	1d6	16	1,5	8 Co, 7 De
Balestra pesante (P) (2m)	Armi da tiro		2	2	2	0-2,9	3-8,9	9-47,9	48-63,9	64-80	1d8	16	2,0	10 Co, 4 De
Avelyn (P) (2m)	Armi da tiro		2	2	2	0-1,9	2-6,9	7-35,9	36-47,9	48-60	1d8	16	3,0	23 Co
Fionda (C) (2m)	Armi da tiro					0-2,9	3-11,9	12-59,9	60-79,9	80-100	1d4+1	19	0,2	10 Sc
Cerbottana (P) (1m)	Armi da tiro					0-0,9	1-1,9	2-11,9	12-15,9	16-20	1	12	0,1	3 Sc
Bastone ferrato (C) (1m)	Armi ad asta	1,5		-1	1						2d4	17	1,5	15 Sc
Alabarda (T/P) (2m)	Armi ad asta	2,5									1d10+1	18	4,0	5 Co, 3 De
Picca (P) (2m)	Armi ad asta	6	2	2	1						2d10	24	5,5	3 Co, 1 De
Lancia da cavaliere (P) (1m)	Armi ad asta	4		1							2d8+1	20	4,5	8 Co, 4 De
Tridente (P) (1m)	Armi ad asta	3									2d6+2	19	3,0	7 Co
Falce (T) (2m)	Armi ad asta	2	1		-1						2d8+1	21	2,5	3 Co, 7 De
Frusta (C) (1m)	Armi esotiche	3,5	-1		-1						1d4	17	0,8	9 De
Frusta spinata (C) (1m)	Armi esotiche	3,5			-1						1d6	17	0,8	2 Co, 1 De
Mazzafrusto (C) (1m)	Armi esotiche	1,5			1						1d10+2	18	2,0	6 Co, 6 De
Mano artigliata (T) (1m)	Armi esotiche	1	1	2	-1						1d6	12	0,5	2 Co
Catena chiodata (C) (2m)	Armi esotiche	3,5		-2	1						1d8	18	4,5	9 Co, 7 De
Rete (2m)	Armi esotiche										-	20	0,5	10 Sc
Scudo chiodato (P) (1m)	Armi esotiche	1		1	-2						1d4+1	13	7,0	4 Co, 6 De

ARMI TAGLIENTI

Pugnale semplice (Pugnali): L'archetipo della categoria, il pugnale semplice è una delle armi più diffuse e facili da usare, di facile reperibilità ed utilizzata in numerose situazioni. È formato da un'elsa di piccole dimensioni impugnabile solo con una mano, generalmente fatta di legno o metallo, con una lama a due tagli paralleli ed una punta acuta fatta in metallo lunga tra i 25 ed i 40 cm.

- *Speciale*: Il pugnale semplice può essere usato come Arma da lancio. Le gittate sono riportate in tabella, ed usato in questo modo segue tutte le caratteristiche di questo tipo di armi, pur continuando ad usare il proprio valore di base nell'Abilità.

Daga (Pugnali): Quest'arma è la via di mezzo tra i pugnali e le spade, e la sua denominazione ha origine nell'epoca in cui la spada a lama lunga divenne di uso predominante. È caratterizzata da una lama a due tagli paralleli o, più frequentemente, triangolari con una punta acuta, ed è lunga tra i 40 ed i 65 cm elsa compresa. Trova largo impiego tra le milizie cittadine ed in campo militare come seconda arma utile in quelle situazioni in cui l'uso di una spada normale può risultare difficoltoso per via del maggiore ingombro. Alcuni maestri spadaccini la usano in connubio con una spade a lama lunga.

Pugnale difensivo (Pugnali): Simile per fattezze ed efficacia ad un pugnale semplice, il pugnale difensivo si caratterizza per avere un'elsa con una guardia molto ampia e curva fatta sempre in metallo. La sua particolarità risiede nella capacità di essere usato a scopo difensivo fornendo un bonus alla schivata del personaggio. Questa sua peculiarità, unita alla maneggevolezza tipica del pugnale, ne fanno un'arma molto ricercata soprattutto tra i ladri e chi vuole usare uno stile di combattimento con due armi senza rinunciare del tutto alle qualità difensive che avrebbe con l'uso di uno scudo.

- *Speciale*: Come arma secondaria, può essere utilizzato come sostituto dello scudo, fornendo un bonus alla Schivata di +1, di +2 se si hanno almeno 7 punti nell'Abilità *Armi taglianti [Pugnali]* o di +3 se si hanno almeno 15 punti nell'Abilità. Usato in questo modo non permette di usarlo come seconda arma, nel cui caso il personaggio attacca come se in possesso di una sola arma. La scelta di usarla come arma o scudo rimediato deve essere presa al primo attacco effettuato dal personaggio durante il suo Turno, e permane fino al Round successivo.

Daga a rondelle (Pugnali): Questo pugnale viene usato da una grande varietà di persone, dai mercanti ai cavalieri. Di dimensioni intermedia tra un pugnale semplice ed una daga, è caratterizzata da una lama di acciaio ad uno o due tagli di forma romboidale, lenticolare o piramidale, più sottile di una daga e con una punta molto appuntita, lunga tra i 35 ed i 45 cm. Deve il suo nome al guardamano lungo 25 cm di forma circolare e con un pomolo circolare o sferico nella parte dell'elsa, di solito fatto di legno od osso. Grazie alla sua lama sottile è molto utile contro le armature a maglie perché in grado di penetrarle. La sua funzionalità la rende adatta anche come utensile da lavoro.

- *Speciale*: La daga a rondelle può essere usata come Arma da lancio. Le gittate sono riportate in tabella, ed usato in questo modo segue tutte le caratteristiche di questo tipo di armi, pur continuando ad usare il proprio valore di base nell'Abilità. La daga a rondelle per la sua forma particolare può essere usata come strumento di fortuna per alcuni lavori che richiedono l'uso di strumenti piccoli, lunghi ed appuntiti (alcune lavorazioni di artigianato o la manipolazione di congegni e serrature), in assenza di strumenti più adatti. In questo caso, la Prova di Abilità soffre di una penalità di -4.

Dirk (Pugnali): Il dirk è un lungo pugnale caratterizzato per avere una lama ad un filo. Diffuso come arma per i civili, trova largo impiego tra gli ufficiali di marina.

Wakizashi (Pugnali): Nella tradizione storica reale, è l'arma che il samurai portava sempre a contatto con il corpo davanti al ventre e veniva utilizzata durante la cerimonia del seppuku. È dotata di una lama a due tagli lunga tra i 30 ed i 60 cm, leggermente curva ed in acciaio, ed un'elsa lunga 30 cm priva di guardia e pomolo, in legno di magnolia laccato. Sono tutte accompagnate da un fodero dello stesso materiale e stile artistico dell'elsa.

- *Speciale*: Il bonus di penetrazione alle armature a placche non si applica all'armatura a scaglie.

Yatagan (Pugnali): Nella tradizione storica reale, è un'arma Bianca manesca tipica dell'impero ottomano. È dotata di una lama in acciaio ricurva affilata solo sul lato concavo, lunga 60 cm più sottile di una daga e dotata di punta robusta. L'impugnatura di 15 cm è priva di guardia e pomolo ma dall'elsa, ottenuta con due placche fissate al codolo, sviluppa posteriormente due valve che si allargano per garantire una miglior presa. L'impugnatura generalmente è di legno o metallo, più raramente in osso, avorio o metalli preziosi. Alcune varianti di quest'arma sono dotate di una lama a doppia curva, assumendo quindi una caratteristica forma a S.

Kukri (Pugnali): Nella tradizione storica reale è un coltello di origine nepalese. Lungo complessivamente tra i 30 ed i 40 cm, è caratterizzato da una lama pesante e ricurva, tagliente sul lato concavo, con un angolo di circa 20° e larga tra i 3 ed i 10 cm. La lama di allarga in prossimità della punta. Viene di norma prodotta in acciaio, l'impugnatura è in legno od avorio ed il fodero in legno o cuoio.

Spada lunga (Spade): Si tratta della versione base più comune e presente in tutto il mondo. La lama è tipicamente lunga dai 70 ai 90 cm e può essere costituita di diversi materiali, generalmente ferro, acciaio o bronzo, ma anche di materiali particolari come ossa, pietra o materiali esotici, in base alle necessità ed alle risorse disponibili. Di norma la lama è a due tagli di forma leggermente incidente (non parallele) che si acuisce nella parte più lontana dall'elsa (detta *debole*) per terminare nella punta.

L'elsa è formata da tre elementi: la guardia (la parte deputata alla protezione della mano, posta a ridosso della lama), il manico ed il pomolo nella parte terminale che assicura un bilanciamento ottimale ed una presa migliore. A seconda dei luoghi, tradizioni e disponibilità, l'elsa è delle fatture e materiali più disparati, e generalmente la parte dell'arma più sontuosamente decorate; mediamente la sua lunghezza è di 20 cm, studiata per la presa ottimale ad una mano.

Spada corta (Spade): È essenzialmente una spada lunga di dimensioni più piccole. La lama è generalmente lunga tra i 55 ed i 65 cm, rendendola di fatto una via di mezzo tra la spada e la daga. Risulta leggermente più maneggevole della sorella maggiore.

Spada larga (Spade): Una spada lunga dotata di una lama più larga. Più difficile da maneggiare, permette di effettuare colpi di taglio più potenti, ma meno efficaci in affondo.

Spada dentata (Spade): Si tratta di una spada lunga la cui lama è seghettata. Abbastanza rara per via della difficoltà di produzione e per la continua manutenzione che richiede rispetto ad altre armi, ha la particolarità di infliggere colpi emorragici (vedi il capitolo relativo al combattimento) più facilmente rispetto ad un'altra arma.

- *Speciale*: Chi subisce attacchi da quest'arma, deve considerare il suo punteggio di Resistenza ai colpi fisici inferiore di 4 punti. Quest'effetto non si applica contro le armature a Placche.

Scimitarra (Spade): Si tratta di una spada caratterizzata da una lama con una curva molto pronunciata, affilata sul lato convesso ed in grado di infliggere gravi danni se usata di taglio e particolarmente adatta per i cavalieri in sella, che avendo la necessità di effettuare attacchi rapidi e non con la punta, la preferiscono alla maggior versatilità della spada lunga. La lama è generalmente in acciaio con alte percentuali di carbonio, meno ampia di quella di una spade lunga.

- *Speciale*: I colpi andati a segno da una scimitarra contro nemici senza armatura o con un'armatura di tessuto, considerano il valore di Resistenza Fisico inferiore di 1 punto.

Shotel (Spade): Arma particolare perché dotata di una lama a falce lunga e stretta, capace di offendere con pericolosi colpi sia di taglio che di punta. Si tratta di un'arma dalle dimensioni notevoli, lunga 100-120 cm, dotata di una lama stretta a sezione romboidale con una doppia curva; la prima vicino all'impugnatura ed appena pronunciata, la seconda con un ampio arco simile ad un falce e creata appositamente per colpire l'avversario dietro lo scudo. L'impugnatura è in genere di legno, priva di guardia e pomolo.

- *Speciale*: L'uso dello Shotel permette di ignorare gli effetti dello scudo del difensore (in pratica non offre bonus alla Schivata); questa particolarità annulla anche il bonus alla Schivata offerto dal Pugnale difensivo.

Uchigatana (Spade): Nella tradizione storica reale, viene considerate la precorritrice della katana. Si tratta di un'arma di lunghezza compresa tra i 60 ed i 70 cm, caratteristica che la rende molto simile per ingombri alla daga, dotata di una lama con una curva accentuata molto robusta e facilmente impugnabile ad una mano grazie allo spessore molto sottile della lama ed un corto *nakago* (la parte grezza della lama nascosta dall'impugnatura), elementi che la rendono relativamente leggera.

Katana (Spade): Nella tradizione storica reale, con questo termine i giapponesi indicano una spada a lama curva e a taglio singolo di lunghezza superiore a 2 shaku (circa 60 cm). L'impugnatura è in legno ricoperta di pelle di razza e rivestita di seta, cotone o pelle intrecciata per migliorarne la presa con delle decorazioni in metallo tra gli intrecci, mentre la guardia è in metallo; la lunghezza è tale da permettere di essere impugnata anche

con due mani. Il principale segno distintivo di quest'arma risiede nella lama; lunga tra i 65 e gli 85 cm, viene forgiata alternando strati di acciaio ottenuti da un unico blocco lavorato mediante piegature e martellatura, arrivando ad ottenere ben 32768 strati. Questo procedimento conferisce elevata flessibilità e resistenza alla lama. È inoltre fornita con diversi tipi di tempra tra dorso e filo, conferendole una linea di colore leggermente differente tra le due parti. Il fodero, realizzato in legno di magnolia decorato, veniva indossato in modo che il filo della lama fosse rivolto verso l'alto, per evitarne l'usura e per un'estrazione più rapida dell'arma.

Spada da lato (Spade): Questa spada, il cui nome deriva dall'abitudine civile di portarla sul fianco, usa ponticelli ed anelli di protezione per le dita della mano, per venire incontro a chi la utilizza senza protezioni metalliche tipo i guanti di ferro. Esiste in vari tipi di formati, ma di norma è dotata di un manico in metallo con bracci di larghe dimensioni e lunga intorno ai 20 cm, con una lama lunga 80 cm affilata su entrambi i lati con un ricasso (la parte della lama non tagliente che si protende fino al codolo e quindi sull'elsa) protetto superiormente da un anello di metallo.

Kilij (Spade): Nella tradizione storia reale è un'arma associata all'etnia dei turchi. È in pratica la variante più grande del Kukri, del quale prende la tipica forma. La lama, lunga tra i 65 e gli 80 cm ed in acciaio, è marcatamente ricurva (curva poco oltre la metà della lama) con il filo solo sul lato convesso e si allarga verso la punta che ha un accentuato controtaglio. L'impugnatura, lunga 15-20 cm, è a "manico di pistola" con una controcurva rispetto alla lama, solitamente priva di pomolo e con una guardia piccola. Il fodero, fatto con due distinti anelli di sospensione assicurato al cinturone del guerriero, è solitamente in legno ricoperto di cuoio o tessuti pregiati.

Sciabola (Spade): Si tratta di una spada con lama ad un solo filo sul lato convesso con guardia molto pronunciata per garantire una buona protezione della mano, generalmente destinata ai reparti di cavalleria. Storicamente rappresenta lo sviluppo del Kilij. Simile per fattezze alla scimitarra, si differenzia per avere una curva meno pronunciata della lama e priva di controtaglio in prossimità della punta, con un'impugnatura sulla quale è costruito un para-mano od una cocchia. La lama è tipicamente lunga tra i 65 e gli 85 cm, l'impugnatura intorno ai 20 cm.

Falcione (Spade): Il falcione è una versione più massiccia della scimitarra. Nato per coniugare la potenza di un'ascia con la versatilità della spada, è caratterizzato da una lama con una curva pronunciata in prossimità della punta sulla quale viene concentrato gran parte del peso dell'arma; lunga tra i 70 ed i 90 cm, è monofilare sul lato convesso della curva. L'impugnatura è molto simile a quello di una normale spada, con guardia, impugnatura e pomolo sul fondo per bilanciare il peso.

- *Speciale*: I colpi andati a segno da un falcione contro nemici senza armatura o con un'armatura di tessuto, considerano il valore di Resistenza Fisico inferiore di 1 punto.

Spada bastarda (Spadoni): La spada bastarda nasce dalla necessità di disporre di un'arma che fosse utilizzabile con eguale efficacia sia ad una che a due mani, cosa che si riflette sulle sue dimensioni ed il bilanciamento dei pesi. Da qui anche il nome di *Spada ad una mano e mezza*. Esteticamente simile ad una spada lunga, possiede una lama a doppio taglio lunga 85-110 cm ed una punta triangolare, ed un'elsa di notevoli dimensioni lunga tra i 30 ed i 40 cm per garantire una presa ottimale sia ad una che a due mani. In alcuni modelli l'uso a due mani è enfatizzato dalla presenza di due pomoli.

- *Speciale*: Può essere impugnata sia ad una che a due mani. Ai fini statistici, cambiano i valori di danno inflitto e di velocità nell'attacco, come riportati in tabella. Il giocatore deve dichiarare se usare l'arma ad una o due mani al suo primo attacco nel proprio turno, e mantiene questa scelta fino all'inizio del suo successivo Round d'azione.

Claymore (Spadoni): Nella tradizione storica reale è un'arma in uso tra i guerrieri scozzesi. Si tratta della versione più leggera degli spadoni, con una lama di 100-110 cm e complessivamente lunga fino a 140 cm. Dotata di doppio filo e di punta triangolare, si caratterizza rispetto ad altri spadoni per l'elsa e l'impugnatura. La guardia constava di una crociera a bracci diritti, chiusi ad angolo acuto terminanti in arrotondamenti spatolati e tribolati (quadribolati in alcuni casi). Il pomolo è circolare con una raggiera incisa, e la lama solo in alcuni casi è fornita di ricasso.

Zweihander (Spadoni): Trattasi dello spadone per eccellenza, tradotto in italiano proprio con questo termine. Le sue notevoli dimensioni lo rendono lungo anche 200 cm, con una lama che generalmente va tra i 120 ed i 150 cm. Possiede un'elsa lunga 50 cm con guardia a crociera a bracci dritti. La lama possiede filo su entrambi i lati, con un ricasso spesso protetto da una manica di cuoio, che nella sua parte superiore generalmente possedeva dei denti di arresto simili ad una seconda guardia, lunghi circa 5 cm.

- *Speciale*: Il peso e le dimensioni dello zweihander sono tali da rendere più difficile l'applicazione della Parata: quando si usa questa meccanica, il bonus offerto alla schivata ha una penalità di -2 (minimo 0). In altre parole, serve spendere almeno 3 punti di LA per ottenere un +1 alla Schivata, 4 LA per avere un +2 e così via.

Flamberga (Spadoni): Variante dello Zweihander, dotata di dimensioni maggiori (supera in lunghezza i 200 cm) e caratterizzato da una lama ondulata, dalla quale prende il caratteristico nome (Spada fiammeggiante).

- *Speciale*: Il peso e le dimensioni della flamberga sono tali da rendere più difficile l'applicazione della Parata: quando si usa questa meccanica, il bonus offerto alla schivata ha una penalità di -2 (minimo 0). In altre parole, serve spendere almeno 3 punti di LA per ottenere un +1 alla Schivata, 4 LA per avere un +2 e così via.

Nodachi (Spadoni): La Nodachi è una variante di dimensioni maggiori della katana. Presenta tutte le caratteristiche della "sorella minore", ma è di lunghezza complessiva tra i 140 ed i 180 cm ed un'impugnatura di dimensioni ben maggiori che la rende esteticamente sproporzionata. La nodachi ottimale presenta un rapporto dimensionale di 4 a 1 tra lama ed elsa.

Stocco (Perforanti): Si tratta di un'arma studiata appositamente per effettuare colpi di punta e di affondo. Lungo generalmente più di una spada lunga (lama intorno ai 90-95 cm, complessivamente arriva a 115-120 cm), è caratterizzato da una lama senza filo di sezione triangolare o quadrangolare, molto rigida ed appuntita. Alcuni possiedono un'elsa di dimensioni atte all'utilizzo con due mani, con una guardia di dimensioni notevoli spesso assimilabile a quella degli Zweihander, dai quali riprendono anche i denti di arresto presenti sulla parte alta del ricasso.

Stiletto (Perforanti): Lo stiletto è un'arma simile al pugnale, con una lama sottile, lunga ed acuminata, generalmente di sezione triangolare. Si tratta di una delle armi preferite dagli assassini, perché facile da nascondere, generalmente sotto la manica od il mantello. Data l''estrema facilità di penetrazione, basta imprimere una leggera forza per farlo penetrare nelle carni, generalmente sotto lo sterno per arrivare dritto al cuore della vittima.

Stocco lungo (Perforanti): Si tratta di un stocco di dimensioni più grandi, la cui lama può arrivare ai 110 cm.

Spezzacorazza (Perforanti): Si tratta di una variante dello stocco, di dimensioni più piccole ma dotato di una lama a sezione triangolare con una sezione minore. La lama è lunga 70-80 cm e forgiata con un acciaio che conferisce resistenza ma anche una buona flessibilità. Quest'arma è studiata appositamente per penetrare facilmente sia le maglie delle armature di metallo che quelle in cuoio.

ARMI CONTUNDENTI

Manganello (Contundenti piccole): Il tipico manganello è costituito di legno, è lungo circa 30 cm ed è provvisto di un piccolo gancio di metallo all'estremità per poterlo fissare ad una cintura. Alcuni hanno un legaccio di cotone o seta sul manico da legare attorno al polso, al fine di evitare di perderlo o lasciarlo cadere quando non si ha più la presa sull'arma.

- *Speciale*: Se usato per colpire alla testa, il manganello permette di far Svenire una persona infliggendo 2 PV in meno rispetto a quelli normalmente richiesti (vedi per maggiori informazioni la voce *Perdere i sensi* al *Capitolo 5: Sistema di combattimento* al *Paragrafo 2: Round d'azione ed attacchi*).

Tonfa (Contundenti piccole): Nella tradizione storica reale, si tratta di un'arma tradizionale delle arti marziali, in particolare cinesi e giapponesi. È composto da un'impugnatura di 12 cm, ed un corpo di lunghezza variabile tra i 50 ed i 60 cm; la misura ottimale dipende dalla persona ma in generale, una volta impugnato, deve sporgere di circa 3 cm dal gomito. La sua particolare forma ed il tipo di utilizzo la rendono un'efficace arma di offesa, in grado anche di offrire protezione all'avambraccio.

- *Speciale*: Se usato per colpire alla testa, la tonfa permette di far Svenire una persona infliggendo 2 PV in meno rispetto a quelli normalmente richiesti (vedi per maggiori informazioni la voce *Perdere i sensi* al *Capitolo 5: Sistema di combattimento* al *Paragrafo 2: Round d'azione ed attacchi*).

Tirapugni (Contundenti piccole): Quest'arma è composta da quattro anelli uniti assieme su una placca di ferro; arma molto piccola e facilmente occultabile, potenzia gli attacchi portati con i pugni.

- *Speciale*: Il tirapugni deve essere fabbricato su misura per la Taglia dell'essere che deve usarlo. Un tirapugni costruito per un essere umano (Taglia 4) non può essere usato da esseri di taglia diversa.

Nunchaku (Contundenti piccole): Nella tradizione storica reale, è un'arma tradizionale di alcuni paesi dell'Asia orientale. È formato da due bastoni corti uniti mediante una breve catena o corda. I bastoni che lo compongono devono essere lunghi quanto l'avambraccio, il loro diametro di circa 3 cm e la catena (corda) che li unisce lunga quanto il palmo della mano.

- *Speciale*: I nunchaku sono studiati per essere usati in coppia, uno per mano. In questo caso si seguono tutte le regole previste per il combattimento con due armi, ma il personaggio non soffre della penalità di -3 nell'uso dell'arma nella mano secondaria, nè della penalità di -2 per l'uso di due armi, come se possedesse le Qualità *Ambidestria* e *Abile con due armi*.

Clava (Contundenti medie): La versione arcaica della mazza, generalmente costituita da un pezzo di legno ingrossato ad un'estremità, dove a volte veniva infilato un anello di selce o pezzi di selce o di osso.

Mazza d'arme (Contundenti medie): Si tratta della versione più comune di mazza, formata da un manico di legno ed una testa in metallo fissata ad un'estremità.

Mazza ferrata (Contundenti medie): Variante più potente della mazza d'arme, è completamente in metallo e la testa è formata da coste multiple disposte a raggio intorno alla sommità.

Mazza chiodata (Contundenti medie): Chiamata anche *Stella del mattino* (dall'inglese: morning star), è una mazza la cui sommità è composta da una testa di metallo dotata di aculei metallici, generalmente con una punta più lunga all'apice.

Martello (Contundenti medie): Si tratta di un'arma impropria, studiata non per la guerra ma per vari tipi di lavori artigianali. Generalmente quelli usati sul campo di battaglia sono varianti di quelli utilizzati dai fabbri. Hanno un manico di metallo o più raramente di legno, sulla cui sommità viene infilata una massa, generalmente metallica, di norma asimmetrica. Particolare, questo, che è la differenza più evidente con una normale mazza.

Randello (Contundenti grandi): Versione della clava a due mani.

Mazza pesante (Contundenti grandi): Versione della mazza ferrata a due mani.

Martello pesante (Contundenti grandi): Versione del martello a due mani.

ASCE

Accetta (Asce medie): Usata di norma per tagliare la legna, quest'arma è formata da un manico di legno lungo circa 35 cm ed una testa di forma trapezoidale con un lato tagliente di forma curva parallelo al manico.

Ascia da battaglia (Asce medie): Arma molto simile all'accetta, si differenzia da quest'ultima per la conformazione della lama, che non è parallela ma forma un angolo inferiore ai 180 con il manico, e per il manico costituito di metallo.

Ascia crescente (Asce medie): Nei fatti la vera variante dell'ascia per il combattimento. La testa è metallica, a forma di mezzaluna ed appositamente appesantita posteriormente da una testa di Martello o da una penna a becco di corvo.

Tomahawk (Asce medie): Nella tradizione storica reale, è l'ascia da battaglia tipica dei native americani. È formata da un manico lungo 60 cm di legno, ed una testa di pietra saponaria di piccole dimensioni con una lama non più lunga di 10 cm, sulla cui estremità opposta poteva esserci un piccolo Martello. Quest'arma si presta per essere lanciata.

- *Speciale*: Il tomahawk può essere usato come Arma da lancio. Le gittate sono riportate in tabella, ed usato in questo modo segue tutte le caratteristiche di questo tipo di armi, pur continuando ad usare il proprio valore di base nell'abilità.

Mannarino (Asce medie): Detto anche piccola mannaia, è un'arma impropria perché usato in cucina per la lavorazione della carne. È costituito da un corto manico ed è a punta piatta.

Ascia grande (Asce grandi): Variante dell'ascia crescente a due mani.

Ascia bipenne (Asce grandi): Si tratta di un'ascia a due lame. Si caratterizza per l'elevata affilatura ed il notevole peso.

Mannaia (Asce grandi): È una grossa scure il cui lungo manico deve essere impugnato a due mani

ARMI DA LANCIO

Le Armi da Lancio sono quelle che vengono scagliate. Per il calcolo della gittata massima delle armi da lancio, bisogna sommare il valore della gittata lunghissima con una volta e mezza del proprio valore di forza (arrotondato per difetto).

Giavellotto: Trattasi di un'asta munita di una punta di metallo lunga 100-200 cm. Formalmente si può considerare un'arma ad asta o astata, ma ricade tra le armi da lancio perché studiata specificatamente per questo scopo. La punta è in grado di perforare armature e scudi.

- *Speciale*: Il giavellotto contro gli scudi ha una penetrazione di +2 (cioè infligge 2 danni in più agli scudi). Non può essere usato a Bruciapelo per via della tecnica di utilizzo. Può essere usato anche nel combattimento corpo a corpo, in questo caso si considera come un Bastone ferrato ai fini dell'Abilità da utilizzare; in questo caso infligge 1d4.

Shuriken: Sono dei dardi a forma di croce o stella con svariati numeri di punte, scagliati manualmente imprimendo un moto rotatorio.

Boomerang: Di norma costruito in legno, ha una caratteristica forma ad L ed è in grado di percorrere grandi distanze in volo, infliggendo colpi violenti grazie alla sua capacità di ruotare in volo. Se lanciato correttamente, compie una traiettoria ellittica tornando dalla persona che l'ha lanciato.

- *Speciale*: Se il boomerang non incontra bersagli, torna indietro da chi lo ha lanciato. Il personaggio può decidere di afferrarlo, nel qual caso la velocità dell'attacco raddoppia (da 16 a 32) ed il personaggio deve rimanere nel luogo dal quale ha effettuato il lancio.

Bolas: Sono delle cordicelle, o lacci di cuoio, alle cui estremità sono legate delle palle di circa 10 cm di diametro (in genere di ferro o pietra). Normalmente le corde sono in numero di tre.

- *Speciale*: Il bolas può essere lanciato con un Colpo Mirato sul Tronco o sulle Gambe. Se questo colpo va a segno, le corde che lo compongono si attorcigliano attorno alla vittima. Se intorno al Tronco, le braccia vengono bloccate sul busto, mentre se intorno alle Gambe si impedisce al personaggio di muoversi. Liberarsi richiede una Prova di Caratteristica sulla Forza con Difficoltà 15, che richiede 20 PAz e spezza le corde del bolas. Se sono state intrappolate le gambe, è possibile sciogliere con le mani le corde, ma in questo caso sono necessari 65 PAz. L'uso del bolas per questo specifico utilizzo non può essere fatto a gittate inferiori di 5 metri.

Dardi: Si tratta di una freccia di dimensioni più corte rispetto a quelle usate con gli archi, generalmente lunghi 20-25 cm, dotati di una punta acuminate ed uno spessore del corpo maggiore, per rendere la presa migliore sulla mano e poterlo lanciare.

- *Speciale*: Il dardo è in grado di rimanere conficcato se colpisce un tessuto o colpisce direttamente la pelle.

ARMI DA TIRO

Le gittate riportate nelle tabelle delle armi sono valori di base; nelle descrizioni viene riportano anche un valore di gittata massima raggiungibile, in quanto gli artigiani in possesso di abilità e materiali adeguati possono produrre armi di capacità superiori. Ai fini statistici, il Master deve calcolare le altre gittate in maniera proporzionale basandosi sui valori base. Ad esclusione delle Balestre, la Velocità nell'uso delle armi da tiro tiene anche conto della necessità di recuperare ogni volta un nuovo proiettile (ad esempio, la freccia da prendere nella faretra per usare un arco). Se il personaggio non dispone del contenitore adeguato da dove estrarre i proiettili, il Master può decidere di cambiare il punteggio di Velocità per lo specifico caso; ad esempio, un arciere potrebbe preparare delle frecce davanti a lui piantandole per la punta sul terreno, in modo da ridurre leggermente il punteggio di Velocità (riducendo quindi la spesa di PAz).

Arco corto (Archi): L'arma da tiro per eccellenza, è formato da un corpo in legno (in genere di tasso, ma dipende dalla zona) ed una corda, costituita da una serie di stoppini e fili attorcigliati. L'utilizzo richiede un certo sforzo fisico; si tende la corda assicurando la freccia su un elemento apposito

sulla corda, la cocca. Una volta rilasciata la corda, l'energia accumulata nel tendere la corda viene trasferita sulla freccia. L'arco corto è una variante più piccola e semplice da usare dell'arco lungo. L'arco corto non può essere usato a Bruciapelo per via dell'ingombro e della tecnica di utilizzo.

- *Speciale*: La gittata massima raggiungibile è di 220 metri.

Arco lungo (Archi): Il tipo di arco più comune. Dotato di una curvature unica, è costituito da un unico listello di legno lungo quanto l'apertura di braccia dell'arciere che deve utilizzarlo. La corda è solitamente composta da due o tre fini di lino, canapa o budello impregnate di colla. Alcuni arcieri rinforzano la corda con capelli femminili, per renderle più resistenti. L'arco lungo non può essere usato a Bruciapelo per via dell'ingombro e della tecnica di utilizzo.

- *Speciale*: La distanza massima raggiungibile è di 300 metri.

Arco composito (Archi): Detto anche *Arco riflesso*, è costituito da diversi materiali (legno o bamboo per lo scheletro centrale; corni, tendini ed altri tipi di legno per le restanti parti) ed una corda di fili intrecciati di tendini, seta, lino, canapa o rattan. Questo tipo di costruzione permette di avere archi più compatti, potenti e molto più riflessi dell'arco normale. L'arco composito non può essere usato a Bruciapelo per via dell'ingombro e della tecnica di utilizzo.

- *Speciale*: La distanza massima raggiungibile è di 320 metri.

Balestra leggera (Balestre): È costituita da un arco di legno, corno o acciaio montato su di una calciatura denominata teniere e destinata al lancio di quadrelli, frecce, dardi, palle. Rispetto all'arco è di utilizzo più semplice ed una distanza d'ingaggio maggiore, ma il suo caricamento richiede molto tempo, motivo per cui spesso durante questa fase è necessario trovare riparo (questo portò all'utilizzo di grandi scudi di legno denominati Pavesi, usati dai balestrieri negli scontri in campo aperto.)

- *Speciale*: La distanza massima raggiungibile è di 450 metri. Ricaricare una balestra leggera è un'operazione che richiede 40 Paz e l'uso di entrambi le mani. Mentre si ricarica il proprio punteggio di Schivata è pari a zero. La velocità in tabella è relativa alla sola velocità nel sferrare l'attacco.

Balestra pesante (Balestre): Versione più potente della balestra leggera, che richiede tempi di ricarica ancora più lunghi. Chiamata anche a Martinello, per via dello strumento usato per caricarla.

- *Speciale*: La distanza massima raggiungibile è di 500 metri. Ricaricare una balestra pesante è un'operazione che richiede 50 Paz e l'uso di entrambi le mani. Mentre si ricarica il proprio punteggio di Schivata è pari a zero. La velocità in tabella è relativa alla sola velocità nel sferrare l'attacco.

Avelyn (Balestre): Trattasi di una balestra particolare perché dotata di un caricatore contenente 5 quadrelli. Sebbene il cambio del caricature richieda molto tempo, questo sistema permette di avere tempi di ricarica più brevi tra un quadrello ed il successivo.

- *Speciale*: La distanza massima raggiungibile è di 450 metri. Cambiare il caricatore di un'Avelyn è un'operazione che richiede 90 Paz e l'uso di entrambi le mani, mentre ricaricare l'arma quando sono ancora presenti quadrelli nel caricatore 25 Paz. Mentre si ricarica il proprio punteggio di Schivata è pari a zero. La velocità in tabella è relativa alla sola velocità nel sferrare l'attacco.

Fionda: Per fionda in questo regolamento intendiamo un'arma costituita da un'impugnatura che si biforca in due rami, alle cui estremità è unita con un laccio elastico, al cui centro viene posta una toppa per ospitare il proiettile. Alcune varianti presentano un supporto che si appoggia sul polso e l'avambraccio, per aumentare la stabilità e la precisione.

- *Speciale*: La distanza massima raggiungibile è di 150 metri.

Cerbottana: La cerbottana è costituita da un tubo di lunghezza variabile per tirare dei dardi posti al suo interno, semplicemente soffiandoci dentro. Di norma è utilizzata per applicare veleni sulle vittime, dato il suo basso potere offensivo.

- *Speciale*: La distanza massima raggiungibile è di 25 metri. I dardi lanciati con una cerbottana non riescono a superare le difese di chi ha una Corazza Completa, risultando inutile.

ARMI AD ASTA

Tutte le armi ad asta si usano a due mani, con eccezione della Lancia da Cavaliere. Con l'esclusione del bastone e dell'alabarda, le armi ad asta non possono essere usate corpo a corpo, ma i contendenti devono trovarsi ad almeno 1,5 metri di distanza. Molte di queste armi hanno un utilizzo specifico in determinate condizioni, fuori dalle quali la loro efficacia cala drasticamente.

Bastone ferrato: Si tratta di un'asta di legno rinforzata con punte in metallo (a volte appuntite) lungo 160 cm. È l'arma astata più semplice.

- *Speciale*: Il bastone può essere usato come una sorta di "arma doppia"; è possibile cioè usarlo come se fosse un'arma con due estremità di danno, ognuna delle quali possono effettuare un colpo nello stesso Turno di gioco. A termini di regolamento, questo uso del Bastone ferrato sfrutta la regola di combattimento con due armi, con alcune differenze. Il personaggio non soffre della penalità di -3 quando attacca con la mano secondaria (ma ha comunque la penalità di -2 se non possiede la Qualità *Abile con due armi*) e l'uso della Parata, scalando il punteggio di LA dell'Abilità *Armi ad Asta [Bastone ferrato]*, influisce su tutti gli attacchi portati dal personaggio, sia quelli con la mano primaria che con la mano secondaria. Per il resto si seguono le normali regole, quali la dichiarazione al primo attacco se usare il bastone a una o due mani, e la riduzione di Velocità degli attacchi di -2.

Alabarda: È l'archetipo delle armi ad asta. Si compone di una lama di scure sormontata da una cuspide od una lama di picca, con un uncino od una seconda cuspide posteriormente. La cuspide viene a volte sostituita da una lama di lancia di dimensioni notevoli per garantire all''arma una maggiore versatilità nel corpo a corpo. La sua lunghezza, variabile tra i 200 ed i 250 cm, e la sua strutturazione la rendono ancora utilizzabile per i combattimenti corpo a corpo.

Picca: Si tratta di un'arma con asta in legno, generalmente di frassino, con una punta metallica all'estremità. Si tratta di un'arma specificatamente create per fronteggiare la cavalleria. La principale caratteristica è data dalla sua lunghezza, che va dai 4 metri fino a raggiungere i 6, ed in alcuni casi anche i 7. Per questo motivo si utilizza un legno molto resistente e per controbilanciare la curvatura causata dal peso si tende a rinforzarla con placche in metallo e con l'asta rastremata verso la punta.
La picca viene esclusivamente utilizzata per respingere gli attacchi di cavalleria, la sua lunghezza ed il suo bilanciamento la rendono inutilizzabile in qualunque altra situazione.

Lancia da cavaliere: Variante del giavellotto adattato all'uso della cavalleria, e quindi per il combattimento corpo a corpo. Raggiunge la lunghezza di 4 metri, possiede un paramano metallico a forma di campana sopra l'impugnatura ed una punta cuspidata di metallo di circa 20 cm.

Tridente: Si tratta di una lancia dotata di tre rebbi (i denti del tridente) lunga mediamente 3 metri.

Falce: Si tratta di un'arma inastata creata partendo dalla lama di una falce od un falcetto. Generalmente quest'arma è tipica delle milizie contadine. A volte è nota come *Falce della Morte*, perché nelle tradizioni popolari associata alla personificazione della morte.

ARMI ESOTICHE

Frusta (Frusta): La frusta è formata da una corda od una cinghia a cui è collegata una maniglia rigida. Si tratta di un'arma dal basso potere offensivo, praticamente mai utilizzata sui campi di battaglia.

Frusta spinata (Frusta): Variante della frusta cui vengono inseriti sulla corda elementi di metallo appuntiti per aumentare la capacità d'offesa.

Mazzafrusto: Si tratta di un'evoluzione della frusta con funzionalità pratiche sul campo di battaglia. Nella versione più comune è formato da una palla di ferro chiodata collegata tramite una catena ad un bastone, lungo fino a 100 cm. La principale variante riguarda il numero di palle chiodate collegate al bastone.

Mano artigliata: Trattasi di un guanto sulle cui nocche sono fissati 4 lame di metallo lunghe tra i 30 ed i 40 cm. Arma usata per il corpo a corpo, usando le "mani" per effettuare danni di taglio o perforanti. Le lame sono leggermente curve verso il basso con il filo sulla parte concava.

- *Speciale*: Una mano artigliata deve essere fabbricata su misura per la Taglia dell'essere che deve usarla. Una mano artigliata costruita per un essere umano (Taglia 4) non può essere usata da esseri di taglia diversa.

Catena chiodata: Variante della frusta dotata di maggior potere offensivo. Trattasi di una catena di metallo cui vengono fissati spuntoni di metallo.

Rete: La rete è una trama di tessuto o cuoio usata per catturare le prede; normalmente è lunga 3 metri.

- *Speciale*: Liberarsi da una rete richiede 80 PAz.

Scudo chiodato: Lo scudo chiodato è uno scudo dotato di spuntoni acuminati molto spessi; questo gli consente di utilizzarlo per attaccare (per una descrizione più approfondita consultare il *Paragrafo 3: Scudi*).

III. Classificazione delle armi per origine storica

La seguente tabella suddivide le principali armi dell'ambientazione in base al contesto storico nel quale sono inserite, cercando di essere più o meno precisi. Tale classificazione viene fornita perché i vari stati e comunità presenti in gioco tendono ad usare principalmente solo alcuni tipi di armi, scelte che derivano dalla loro evoluzione storica (ovviamente all'interno dell'ambientazione). Questa suddivisione è anche di utilità per il Master per fornire un tocco di caratterizzazione in più alle sue avventure.

Tabella 4.3 – Classificazioni armi per Periodo/Civiltà

Periodo / Civiltà	Corpo a corpo	Distanza
Antichità	Pugnale semplice, Tirapugni, Clava, Mazza d'arme, Mazza ferrata, Randello, Ascia da battaglia, Bastone ferrato, Rete	Boomerang, Cerbottana
Medioevo	Daga, Daga a rondelle, Spada lunga, Spada di lato, Sciabola, Falcione, Spada bastarda, Zweihander, Flamberga, Stocco, Mazza chiodata, Alabarda, Picca, Lancia da cavaliere, Falce, Mazzafrusto	Arco corto, Balestra pesante
Classico (Roma/Grecia)	Spada corta, Manganello, Ascia bipenne, Mannaia, Tridente	Giavellotto, Arco corto, Balestra leggera, Fionda
Ottomani (Islam)	Yatagan, Kilij	Arco composito
Scozzesi/Gallesi *Asiatici*	Dirk, Claymore Kukri, Scimitarra, Nunchaku, Tridente	Arco lungo Bolas, Balestra leggera
Giapponesi	Wakizashi, Uchigatana, Katana, Nodachi, Tonfa	Shuriken
Americani *Africani*	Tomahawk Shotel	Bolas
Armi utensili	Mazza pesante, Martello, Martello pesante, Accetta, Mannarino, Ascia grande, Frusta	
Armi inventate	Pugnale difensivo, Spada larga, Spada dentata, Stocco lungo, Spezzacorazza, Ascia crescente, Frusta spinata, Mano artigliata, Catena chiodata, Scudo chiodato	Dardi, Avelyn

- Per *Armi dell'Antichità* ci si riferisce alle prime armi create dagli esseri senzienti, spesso di fattura grezza ed approssimativa, dalle quali poi si sono sviluppate tutte le altre. A differenza delle altre, formano una sorta di base comune a tutte le razze e le civiltà. Sebbene superate sotto molti punti di vista, trovano ampio impiego sia per la relativa facilità a crearle che per la loro efficacia. Sono molto diffuse soprattutto tra le popolazioni povere, le tribù isolate e le civiltà che non dispongono di mezzi adeguati per creare armi superiori.
- Le *Armi del Medioevo* rappresentano il tipo di armi generiche presenti nell'ambientazione, e per questo motivo sono le più diffuse. Diverse popolazioni e civiltà le usano, ed alcune di loro trovano impiego tra quelle che fanno uso di armi di un altro retaggio ma che non hanno una grande varietà di scelta; ad esempio chi fa uso di armi di origine Ottomana può utilizzare anche armi ad asta o di tipo perforante tipiche di questa categoria.
- Le *Armi Africane ed Americane*, dato il loro ristretto numero di armi, non sono tali da poter rappresentare una civiltà o una popolazione. Nell'ambito della caratterizzazione data all'ambientazione, si possono inserire all'interno di altri contesti (ad esempio una popolazione che fa uso di armi Asiatiche) per fornire una particolarità in più.
- Le *Armi Giapponesi* derivano da una cultura molto più distaccata dalle altre. Nell'ambito dell'ambientazione, vengono usate solo da un numero molto ristretto di popolazioni e civiltà, non subiscono l'intrusione di altri tipi di armi come invece può avvenire in altri casi, sono molto poco conosciute al di fuori dei loro luoghi di origine (ed utilizzo) e le tecniche per la loro creazione sono, a parte eccezioni particolari, pressoché sconosciute alle altre popolazioni del mondo.
- Le *Armi Utensili* fanno riferimento ad una serie di armi che nella tradizione storica non erano usate per il combattimento, ma per altre attività (ad esempio l'accetta si usava per abbattere gli alberi). Il Master può tranquillamente considerare le armi di questo gruppo come gli altri, caratterizzando quindi una civiltà o una popolazione specifica.
- Le *Armi Inventate* non esistono nella realtà, e prendono spunto da fonti fantastiche, videogiochi e pura fantasia. Vale lo stesso discorso fatto per le Armi Utensili sul loro utilizzo nell'ambientazione.

2. ARMATURE

Le armature sono indumenti studiati appositamente per la protezione del personaggio da parte degli attacchi nemici. Le armature hanno lo scopo di ridurre i danni, non prevengono i colpi. L'efficacia dipende dal tipo di armatura indossata e dall'arma, oltre che dalla parte del corpo che viene colpita. Ad esempio, se si infliggono 8 PV ad un bersaglio che è protetto da un'armatura con un bonus di 3, si sottraggono 5 PV (8 - 3). Dato che *Arcana Tales* prevede danni a "settori", anche l'armatura può proteggere alcune o tutte le parti del corpo, e con livelli protettivi differenti. La protezione offerta dipende inoltre dal tipo di arma utilizzata e dal suo punteggio di Penetrazione in relazione al tipo di armatura (vedi il *Paragrafo 1: Armi* di questo capitolo per ulteriori informazioni).

Le armature si dividono in tre categorie: Tessuto, Anelli e Placche. Ogni singola armatura è in grado di proteggere una o più parti del corpo e possiede una serie di statistiche che determinano il peso, bonus e penalità che si hanno indossandola. Le armature che offrono la migliore protezione sono quelle più pesanti, ma sono quelle che limitano di più i movimenti. Il personaggio può, dove possibile, decidere di indossare armature che proteggono solo una parte del corpo, e generalmente è sempre presente il *Corsetto*, ovvero la parte dell'armatura che protegge il Tronco. Le armature offrono una riduzione di tipo fisico, mentre quelle create con materiali rari o trattate con sostanze particolari possono offrire anche altri tipi di riduzione. Le proprietà dei materiali rari e del loro utilizzo sono spiegate nei capitoli successivi. Le armature in metallo o con parti in metallo sono normalmente di ferro o acciaio. Per via dell'ingombro, le armature a placche non possono essere indossate sotto i vestiti.

Tabella 4.4 – Elenco delle armature e loro statistiche

ARMATURA	Tipo	Bonus	Penalità alle prove	Penalità Magia	Penalità Velocità	Peso (Kg)	Costo
Pelle	Tessuto	-/1/-/-	-/1/-/-	0	0	-/2/-/- (2 Kg)	1 Co, 3 De
Cuoio	Tessuto	1/1/1/1	0/0/0/0	-1	0	0,5/2,5/1/1,5 (5,5 Kg)	5 Co, 7 De
Cuoio rinforzata	Tessuto	1/2/2/2	0/1/0/0	-2	-1	1/3/1,5/2 (7,5 Kg)	8 Co, 5 De
Giaco imbottito	Anelli	2/3/2/2	0/1/1/1	-3	-2	1,5/4/2,5/3,5 (11,5 Kg)	12 Co, 8 De
Cotta di maglia	Anelli	3/4/3/3	0/2/1/1	-4	-2	1,5/5,5/3,5/4,5 (15 Kg)	25 Co
Scaglie	Placche	3/5/4/3	1/4/2/2	-5	-3	2/7/4,5/5,5 (19 Kg)	32 Co
Maglia ad anelli	Anelli	4/5/4/4	0/3/2/1	-6	-4	1,5/8,5/5/6 (21 Kg)	45 Co
Corazza di Piastre	Placche	5/5/5/5	1/4/2/2	-7	-3	2/10/6/7 (25 Kg)	60 Co
Corazza Completa	Placche	6/6/6/6	1/5/3/2	-8	-3	2/11/7/9 (29 Kg)	100 Co

- **Tipo:** Indica la classe di appartenenza dell'armatura. Le armature in tessuto sono generalmente fatte in tela, pelli di animali e materiali di origine animale o vegetale; in alcuni casi possono avere dei rinforzi in metallo, ma solo in poche zone specifiche. Le armature ad anelli sono formate da anelli intrecciati tra loro, in dimensioni e lavorazioni differenti. Le armature a placche sono formate da placche metalliche fissate tra di loro su corpetti di cuoio o tessuti dalle caratteristiche analoghe che vanno a contatto con il corpo.
- **Bonus:** Rappresenta il valore di danni di tipo Fisico che l'armatura riesce ad assorbire. Vengono indicati 4 valori, ognuno dei quali fa riferimento a colpi subiti in una specifica parte del corpo (rispettivamente: Testa, Tronco, Braccia, Gambe). Le armature a placche sono anche in grado di ridurre i danni di tipo Acido di un valore pari alla metà di quello per il Fisico (arrotondato per difetto). Ad esempio, il corsetto di un'armatura a Piastre riduce di 5 PV i danni Fisici e di 2 PV i danni da Acido subiti. Se un attacco infligge danni sia Fisici che Acidi, si trattano i due danni separatamente, come se provenienti da due attacchi diversi.
- **Penalità alle prove:** Sono delle penalità a specifiche Abilità che risultano più difficili da usare a causa del peso e l'ingombro dell'armatura. Sono presenti 4 valori (rispettivamente per Testa, Tronco, Braccia, Gambe) che si sommano al fine di determinare la penalità finale. Se si indossano parti di armature diverse, si sommano le penalità specifiche per ogni singolo pezzo; se le parti indossate sono di diverso tipo (ad esempio alcune di tessuto ed alcune ad anelli) lo scarso bilanciamento che ne deriva causa un'ulteriore penalità di -2 che si somma alle altre. Ai fini delle somme, si considerano le penalità a braccia e gambe anche se si indossa un solo bracciale e un solo gambale.
  - † Le Abilità che subiscono penalità alle prove sono: *Capacità fisiche [Saltare], [Scalare], [Nuotare], [Acrobazia], [Lotta], [Equilibrio] - Furtività [Manolesta], [Muoversi silenziosamente], [Nascondersi] - Mestieri [Chirurgo], [Giocoliere], [Marinaio]*. Nell'elenco delle Abilità, quelle che subiscono tale penalità sono evidenziate con un asterisco accanto al nome.
- **Penalità alla magia:** L'armatura interferisce con la capacità di richiamare ed utilizzare il potere magico. Questo implica una penalità a tutte le Abilità che ne fanno uso (Magia dell'Ordine, Magia Demoniaca, Magia di Gaia, Fede nella Trinità) tranne la Magia Runica che funziona tramite l'uso di incantesimi impressi su delle pietre. La penalità si considera se si indossa l'armatura nella sua interezza. Nel caso si indossi sono alcune parti dell'armatura (ad esempio solo il corpetto a coprire il tronco) oppure parti di diversi tipi di armature, la penalità si calcola facendo la media considerando 6 parti complessive (quindi considerando bracciali e gambali separatamente) arrotondata per eccesso. Ad esempio, se si indossa il corpetto di una Corazza di Piastre (penalità -7), bracciali e gambali di un giaco imbottito (-3) e nessuna protezione per la testa (0), la penalità è pari a: (7+3+3+3+3+0)/6=3,17 arrotondato per eccesso, quindi una penalità di -4 nelle abilità di magia.
- **Penalità alla velocità:** Si applica solo quando si indossano i gambali. Si tratta di una penalità al valore di movimento, che si somma con quella derivante dal carico eccessivo.
- **Peso:** Peso espresso in chilogrammi delle varie componenti (rispettivamente Testa, Tronco, Braccia, Gambe). I pesi per le parti di Braccia e Gambe si considerano alla "coppia"; indossare solo una delle due parti ovviamente ne riduce il peso della metà.

ELENCO DELLE ARMATURE

Pelle: È il tipo d'armatura più semplice, formato da semplici pelli di animali non lavorate intrecciate tra loro con fili di cuoio, di seta o perfino liane e radici. Il loro utilizzo si trova nelle popolazioni più primitive o povere, non richiedono particolari capacità nel lavorarle (escludendo quella per ottenere le pelli) e si limitano a proteggere il tronco.
Cuoio: Si tratta dell'apparato difensivo completo meno protettivo, ma apprezzato per la sua leggerezza e libertà che concede ai movimenti, cosa che lo rende molto utilizzato soprattutto dai ladri. È fatta di cuoio bollito, le cui parti sono poi legate assieme. Fornisce una protezione su tutto il corpo tranne la testa (di norma gli elmi di questo tipo non offrono protezione e vengono a volte utilizzati per mascherare il volto), e la sua flessibilità rispetto ad armature di metallo la rende adattabile a diverse persone e non impedisce i movimenti di chi la indossa.
Cuoio rinforzata: Evoluzione dell'armatura di cuoio, è rinforzata in diversi punti con placche ed anelli di metallo; conferisce un livello di protezione maggiore a scapito di un peso maggiore e di un livello di mobilità minore.
Giaco imbottito: La prima vera forma di armatura di metallo e precursore della cotta di maglia e della maglia ad anelli, è formata da fili di metallo posti sopra delle strisce di cuoio atte a farla aderire meglio al corpo del personaggio. Pur mantenendo una buona mobilità nei movimenti, garantisce una protezione maggiore rispetto alle armature leggere.
Cotta di maglia: Si tratta di un'armatura formata da piccoli anelli di metallo (bronzo, ferro, acciaio) legati assieme tramite intreccio e fili di ferro. Questa versione è formata da maglie relativamente sottili e mantiene ancora una buona mobilità nei movimenti.
Cotta a scaglie: La versione più leggera di armatura a placche metalliche, formata da tante lamelle fissate tra loro una accanto all'altra; viene anche detta "squamata", perché l'aspetto ricorda le squame di un pesce.
Maglia ad anelli: Versione più pesante e protettiva della cotta di maglia, è formata unicamente da anelli di ferro o acciaio, di dimensioni più grosse rispetto alla cotta ed intrecciati tra loro in maglie più strette e dense.
Corazza di piastre: È formata da piastre di ferro e acciaio collegate tra loro tramite giunture di cuoio, cinghie e fibbie. Quest'armatura copre gran parte del personaggio, garantendo una protezione in ogni sua parte ad eccezione di alcuni punti, in particolare nelle giunture delle articolazioni e sul collo. Alcuni modelli sono sprovvisti di gambali, al fine di migliorare la mobilità.
Corazza completa: Versione evoluta della corazza di piastre; assicura la migliore protezione possibile tra le armature e ricopre interamente il personaggio. Grazie all'uso di giunture migliori ed una distribuzione dei pesi adeguata, permette di proteggere al meglio anche le zone più vulnerabili rispetto ad una corazza di piastre, ma risulta anche l'armatura più pesante e meno maneggevole. Quest'armatura deve essere costruita modellandola sulla persona che la dovrà indossare, ed è sempre fornita di tutte le componenti.

3. SCUDI

Lo scudo è uno strumento difensivo che ai fini del gioco fornisce un bonus al punteggio di Schivata. Gli scudi vendono tenuti sulla mano secondaria del personaggio per mezzo di una maniglia, ed in alcuni casi fissati all'avambraccio tramite delle cinghie in modo da assicurarne una presa più salda. Quando si effettua un attacco ottenendo un punteggio nella prova pari ad un valore compreso tra il punteggio di schivata con e senza lo scudo

dell'avversario, si colpisce lo scudo. Ad esempio, ottenere un 12 contro un punteggio di Schivata complessiva di 14 con uno scudo che fornisce un bonus di +3.
Uno scudo è generalmente costituito di metallo, normalmente acciaio o bronzo, sebbene ancora esistano scudi costruiti in legno, il primo materiale ad essere utilizzato. L'uso di materiali differenti incide sul bonus concesso dallo scudo in minima parte, ma quelli costruiti in legno rischiano di diventare inutilizzabili a seguito di un colpo abbastanza potente. Alcuni sono fatti di pelle. Da notare che se uno scudo con materiali particolari fornisce dei bonus contro determinati tipi di attacchi (che siano Resistenze o danni ridotti), si applica in ogni caso a prescindere dalla zona colpita, a differenza di un'armatura dove tali bonus singolarmente per le varie parti, in base a dove si è stati colpiti.

Tabella 4.5 – Elenco degli scudi e loro statistiche

SCUDO	Bonus	Rottura	Punti Danno	Penalità magia	Peso (Kg)	Costo
Pelta (pelle)	+2	3	10	-2	5	1 Co, 6 De
Pelta (legno)	+2	4	12	-2	6	1 Co, 9 De
Oplon (legno e metallo)	+3	6	15	-2	8	2 Co, 9 De
Scutum (legno)	+4	6	18	-4	7,5	5 Co, 2 De
Scutum (metallo)	+4	8	22	-4	9	6 Co, 7 De
Dhal (pelle)	+2	5	16	-2	4	3 Co, 2 De
Dhal (metallo)	+2	7	20	-2	5	3 Co, 9 De
Buckler (metallo)	+1	4	13	-1	1,5	1 Co, 4 De
Scudo chiodato (metallo)	+2	5	12	-3	7	4 Co, 6 De
Pavese (legno)	n.d.	4	20	n.d.	10	3 Co, 4 De
Scudo torre (metallo)	n.d.	9	30	n.d.	15	7 Do, 3 De

- **Bonus:** Il bonus al punteggio di Schivata offerto dallo scudo.
- **Rottura:** Indica il numero di danni necessari con un singolo colpo per danneggiare lo scudo, se viene colpito; ai fini del punteggio finale si considera che, se lo scudo è di metallo, le armi taglienti soffrono di una penalità di -1 ai danni e quelle perforanti di -3 (le armi sia taglienti che perforanti si considerano taglienti ai fini di questa penalità). Se lo scudo è in pelle, le armi contundenti soffrono di una penalità di -1 ai danni.
- **Punti danno:** Si possono considerare i Punti-vita dello scudo. Tutte le volte che subisce un danno superiore alla rottura, il valore massimo dei punti danno cala di una quantità pari alla differenza tra la Rottura ed i danni subiti. Quando raggiungono lo zero, lo scudo si rompe definitivamente e diventa inservibile. Per riparare lo scudo (ripristinando quindi i Punti danno al massimo) è necessaria una prova di *Artigianato [Forgiare armature]* (vedi il *Capitolo 8: Inventiva e ricette di creazione* per sapere quale Ricetta è necessaria per tale operazione). L'attaccante può decidere di colpire lo scudo anziché l'avversario: in questo caso si deve superare il valore di Schivata del difensore senza considerare il bonus derivante dallo scudo, ma a prescindere di quanto sarà superata la Prova non si potrà ferire chi porta lo scudo. Quando un attaccante mira direttamente allo scudo, nel punteggio di Schivata da superare non va conteggiato il bonus derivante dall'utilizzo della meccanica della Parata.
- **Penalità alla magia:** Come le armature, anche gli scudi influiscono sul lancio della magia. La penalità funziona esattamente come quella per le armature, il valore qui riportato si somma a quello derivante dall'armatura.
- **Peso:** Il peso dello scudo espresso in chilogrammi.

ELENCO DEGLI SCUDI

Pelta: Si tratta di uno scudo a forma di luna crescente, relativamente leggero con una maniglia e fissato tramite una cinghia al braccio appena sopra il gomito, aspetto che lo rende meno maneggevole e più difficile da indossare, ma che permette (pur non fornendo la possibilità di combattere con due armi) di avere la mano libera, generalmente utile per le prime linee di fanteria con armi da lancio quali giavellotti per avere munizioni aggiuntive.
Oplon: Si tratta di uno scudo a forma di disco concavo del diametro di 100 cm, normalmente fatto in legno di noce e rivestito esternamente di una lamina di bronzo ed internamente con il cuoio. L'impugnatura si trova vicino al bordo esterno ed è realizzata in cuoio o con delle corde, mentre un secondo passante al centro dello scudo a forma di bracciale in metallo avvolge l'avambraccio per garantire maggiore sicurezza alla presa. Un intreccio di corda lungo il bordo interno permette di agganciare lo scudo quando non imbracciato.
Scutum: Si tratta di uno scudo di forma vagamente rettangolare e superficie convessa di misure 120x75 cm. La variante in legno è formata da due strati di legno incollati tra loro con colla di bue, con un primo strato di lino e uno esterno di pelle di vitello, rinforzato con un bordo di metallo. La variante in metallo è uguale a quello di legno ma con una copertura aggiuntiva in genere di bronzo o ferro. Entrambe le varianti hanno nella parte centrale esterna un umbone di ferro come rinforzo.
Dhal: È uno scudo perfettamente rotondo, con quattro umboni vicini ed intorno al centro dello scudo disposti a quadrato per proteggere le due maniglie dietro. Ha un diametro di 50-60 cm. La versione in pelle è con pelle di buffalo o rinoceronte, mentre quella in metallo in acciaio.
Buckler: Scudo di forma circolare, è il più piccolo tra gli scudi ed il meno efficace, dal diametro di soli 20-25 cm. La sua particolarità è che può essere indossato all'avambraccio senza ostacolare l'uso di una seconda arma nella relative mano. Usato a questo modo il personaggio può decidere all'inizio del proprio turno se usare lo scudo oppure l'arma (normalmente utile per chi usa due armi per attaccare); questa scelta vale fino al round successivo del personaggio. È chiamato anche Brocchiero.
Scudo chiodato: Si tratta di uno scudo di forma similare ad un Dhal od uno Scutum, ma sempre di metallo e fornito di aghi acuminati piuttosto spessi. Il personaggio può usare questo scudo per attaccare (se si usa già un'arma sulla mano principale, si utilizzano le regole per combattere con due armi). Usato in questo modo non concede per il resto del round, e fino all'inizio di quello successivo del personaggio, il bonus alla Schivata. Le statistiche d'attacco vengono riportate nella tabella delle armi.
Pavese: Detto anche Palvese, sono scudi di legno molto pesanti coperti di tela e gesso e rivestiti di pelle internamente. Poco più grandi di uno Scutum ma molto meno maneggevoli e senza forma convessa, il loro utilizzo principale è per arcieri e balestrieri durante gli assedi, perché permette di ricaricare l'arma con una copertura quasi completa del corpo. Offre un 90% di copertura del corpo. Si usa piantandolo nel terreno, e non può essere usato come un normale scudo.
Scudo torre: Si tratta di una variante più grande e pesante del Pavese. È in metallo anziché in legno, di dimensioni maggiori (arriva ai 170 cm di altezza). Offre la totale copertura del corpo, e può essere conficcato nel terreno se non è fatto di solida roccia o pietra lavorata.

4. EQUIPAGGIAMENTO GENERICO

Oltre ad armi ed armature, il personaggio può portare con se diversi altri oggetti utili per numerosi scopi, prima di tutto quello della sopravvivenza in territori selvaggi ed ostili. L'equipaggiamento di cui può disporre viene presentato nelle tabelle di questo capitolo, e viene riportata la descrizione degli oggetti di cui si necessita. Se il peso dell'oggetto riporta un asterisco (*) vuol dire che è trascurabile. Per i personaggi di Taglia 3 (Asura) si considera che il peso è della metà.

Tabella 4.6 – Elenco equipaggiamento standard

OGGETTO	Peso (Kg)	Costo	OGGETTO	Peso (Kg)	Costo
Acciarino e pietra focaia	*	2 Sc	*Fiala di inchiostro (30 ml, piena)*	0,1	4 Sc, 3 So
Ago da cucito	*	7 So	*Fischietto*	*	3 So
Amaca	1,5	4 So	*Forbici*	0,2	1 Sc
Amo da pesca	*	2 So	*Gessetto (1 pezzo)*	*	1 So
Ampolla (0,5 l)	0,8	3 So	*Giaciglio*	2,5	4 So
Ampolla alchemica (0,25 l, vuota)	0,5	1 Sc, 2 So	*Lanterna a lente sporgente*	1,5	1 De
Anello con sigillo	*	5 Sc	*Lanterna comune*	1,0	8 So
Asta (3 m)	4,0	3 So	*Manette*	0,5	17 Sc, 5 So
Bandoliera	0,7	2 Sc, 3 So	*Mazzuolo*	2,0	7 So
Barile (Vuoto)	2,0	1 Sc, 1 So	*Olio (ampolla da 0,5 l)*	0,5	2 So
Borraccia (1 l, vuota)	0,5	9 So	*Otre*	2,0	9 So
Borsa da cintura	0,5	2 Sc, 5 So	*Pennino*	*	1 So
Bottiglia di vetro (1 l, vuota)	0,9	2 So	*Pentola di ferro*	4,0	7 So
Campanella	*	1 Sc	*Pergamena (foglio)*	*	1 Sc
Candela	0,1	1 Sc, 5 So	*Piccone da minatore*	2,0	2 Sc, 7 So
Cannocchiale	1,5	35 Co	*Piede di porco*	2,0	1 Sc
Caraffa di ceramica (1,5 l, vuota)	2,0	3 So	*Racchette da neve*	0,8	9 So
Carrucola e paranco	2,5	4 Sc, 3 So	*Rampino*	1,3	1 Sc
Carta (foglio)	*	6 Sc	*Razione da viaggio (1 giorno)*	0,5	6 So
Cassa (vuota)	3,5	7 So	*Rete da pesca (3 m²)*	3,0	2 Sc, 2 So
Catena (al metro, max 5 m)	0,4	12 Sc	*Sacco (vuoto)*	0,5	2 So
Ceralacca	*	1 Sc	*Sapone*	0,2	7 So
Cesto di vimini (vuoto)	0,6	7 So	*Scala a pioli (3 m)*	10,0	5 So
Chiodo da rocciatore	0,1	4 So	*Secchio (2 l, vuoto)*	0,7	3 So
Cintura delle pozioni	1,0	1 De	*Specchio piccolo di metallo*	0,4	1 De, 1 Sc
Cintura delle pozioni migliorata	1,2	2 De	*Tenda grande (4 persone)*	34,0	4 Co
Coperta invernale	2,0	6 So	*Tenda media (2 persone)*	18,0	1 Co, 9 De
Corda di canapa (al metro, max 18)	0,4	1 So	*Tenda piccola (1 persona)*	10,0	8 De
Corsa di seta (al metro, max 18)	0,2	6 So	*Torcia*	0,5	1 So
Cote	1,0	2 So	*Triboli (3 m²)*	1,0	1 Sc, 5 So
Custodia per mappe o pergamene	0,3	1 De, 1 Sc	*Zaino (vuoto)*	1,0	2 Sc

Tabella 4.7 – Elenco equipaggiamento vitto e alloggio

OGGETTO	Peso (Kg)	Costo	OGGETTO	Peso (Kg)	Costo
Bacche di Pargen (10)	n.d.	1 Co, 4 De	*Locanda scadente (al giorno)*	n.d.	8 So
Birra (boccale 0,5 l)	n.d.	1 So	*Miele (100 g)*	n.d.	15 Sc
Birra (caraffa 1,5 l)	n.d.	4 So	*Pasto buono*	n.d.	1 Sc, 1 So
Carne (1 Kg)	n.d.	4 Sc	*Pasto normale*	n.d.	7 So
Carne affumicata (1 Kg)	n.d.	5 Sc, 5 So	*Pasto scadente*	n.d.	4 So
Carne fresca (1 Kg)	n.d.	10 Sc	*Pesce (1 Kg)*	n.d.	6 Sc
Frutta (100 g)	n.d.	3 Sc, 4 So	*Pesce affumicato (1 Kg)*	n.d.	5 Sc, 5 So
Frutta essicata (100 g)	n.d.	3 Sc	*Pesce fresco (1 Kg)*	n.d.	13 Sc, 8 So
Frutta fresca (100 g)	n.d.	7 Sc, 3 So	*Sidro (boccale 0,5 l)*	n.d.	2 So
Frutta secca (100 g)	n.d.	1 Sc, 8 So	*Sidro (caraffa 1,5 l)*	n.d.	6 So
Grano (sacco 25 Kg)	n.d.	3 Sc	*Verdure (500 g)*	n.d.	1 Sc, 1 So
Latte (1 l)	n.d.	4 Sc, 6 So	*Verdure fresche (500 g)*	n.d.	1 Sc, 9 So
Locanda buona (al giorno)	n.d.	3 Sc	*Vino (bicchiere)*	n.d.	2 So
Locanda normale (al giorno)	n.d.	1 Sc, 5 So	*Vino (caraffa 1 l)*	n.d.	5 So

Tabella 4.8 – Elenco equipaggiamento vesti, cavalcature, professioni ed abilità

OGGETTO	Peso (Kg)	Costo	OGGETTO	Peso (Kg)	Costo
Vesti da contadino	1,5	8 So	*Attrezzi da scasso*	0,5	1 Co
Vesti comuni	2,5	1 Sc	*Kit da chirurgo portatile*	0,7	1 Co
Vesti da mercante	2,5	2 Sc	*Borsa dell'Artigianato Runico*	1,0	5 Co o più
Vesti da viaggio	3,0	1 Sc 5 So	*Strumenti per lavorare i metalli*	10,0	3 Co
Vesti invernali	4,0	3 Sc	*Strumenti fini per lavorare i metalli*	1,4	35 Co
Vesti da nobile	3,5	5 Co	*Strumenti per lavorare la pietra*	10,0	3 Co
			Strumenti per lavorare il legno	8,0	2 Co
			Strumenti per lavorare i tessuti	2,5	8 Co
			Strumenti per lavorare alla forgia	9,5	6 Co

EQUIPAGGIAMENTO DA VIAGGIO

Acciarino e pietra focaia: Permette di produrre scintille per poi accendere un fuoco tramite un'esca. In condizioni normali servono 80 PAz per dare fuoco all'esca; il tempo necessario può variare in base a diverse condizioni.
Amaca: Coperta di lino o canapa sulla quale sono state intrecciate delle corde resistenti per poterla appendere tra due alberi, o sostegni equivalenti. Può reggere il peso di una singola persona umana.
Ampolla (0,5 l): Piccolo contenitore di vetro o metallo chiuso con un tappo ermetico. Normalmente opaco (se di vetro) per evitare che i raggi di luce solari rovinino il contenuto. Un preparato alchemico al suo interno si degrada nel giro di poco tempo (da pochi secondi fino a qualche giorno), a seconda del tipo di preparato e dal punteggio ottenuto nella prova di abilità per la creazione.
Ampolla alchemica (0,25 l): Contenitore in vetro opaco lavorato in modo differente rispetto al normale vetro e dotato di una particolare chiusura ermetica. Viene usata specificatamente per contenere i preparati alchemici (ed i veleni) per consentire una conservazione indefinita nel tempo.
Anello con sigillo: Anello che porta in rilievo un simbolo unico. Usato per essere premuto sulla ceralacca calda per lasciare un segno distintivo.
Asta (3 m): Asta normalmente fatta in legno. Di struttura meno resistente rispetto alle armi ad asta, se usata in combattimento può spezzarsi facilmente.
Bandoliera: Striscia di tessuto o di cuoio portata a tracolla contenente delle piccole tasche. Viene usata principalmente per avere a portata di mano piccoli oggetti, munizioni di dimensioni ridotte (proiettili per le fionde e le balestre, piccoli dardi) e piccole quantità di denaro.

Borraccia (1 l): Contenitore fatto con pelli di animali (generalmente daino) usato per il trasporto di liquidi.
Borsa da cintura: Contenitore normalmente di cuoio rigido legato alla cintura ed usato per oggetti di piccole dimensioni.
Candela: Una candela brucia per 1 ora e proietta una debole luce nel raggio di 3 metri.
Cannocchiale: Questo strumento è in grado di ingrandire fino a 3 volte gli oggetti visti attraverso di esso.
Chiodo da rocciatore: Chiodo di acciaio temprato dotato di un occhiello per poterci far passare una corda.
Cintura delle pozioni: Simile alla bandoliera, è specificatamente creata per contenere al suo interno fino a 5 ampolle alchemiche, le stesse usate normalmente per contenere pozioni e preparati alchemici. Permette di prendere rapidamente l'ampolla desiderata e ne impedisce una caduta accidentale.
Cintura delle pozioni migliorata: Cintura per pozioni che può contenere fino a 8 ampolle alchemiche.
Custodia per mappe e pergamene: Contenitore fatto a tubo usato per contenere rotoli di pergamena o di carta, normalmente in metallo sottile o cuoio rigido trattato con chiusura ermetica per evitare che l'acqua od altri liquidi penetrino all'interno quando chiusa.
Lanterna a lente sporgente: Si tratta di una lanterna con una sola apertura frontale e chiusa sugli altri lati, levigati a specchio al suo interno. Produce un cono di luce frontale di 90 gradi che arriva fino a 20 metri di distanza.
Lanterna comune: Normale lanterna che proietta luce in ogni direzione fino a 6 metri di distanza.
Mazzuolo: Usato normalmente per piantare chiodi, compresi quelli da rocciatore.
Olio (ampolla da 0,5 l): Fiaschetta d'olio comune usato per alimentare le lanterne. Una fiasca è in grado di durare per 6 ore.
Piede di porco: Viene usato per forzare porte, finestre, casse e serrature in generale.
Racchette da neve: Utili per camminare in territori innevati, dove altrimenti si sprofonderebbe nella neve rallentando notevolmente (o bloccando del tutto) il movimento.
Razione da viaggio: Piccolo pacchetto contenente cibo a lunga conservazione (fino a 9 giorni) che permette di sfamare una singola persona per un giorno, in genere formato da carne essiccata, frutta secca, gallette.
Torcia: Permette di illuminare in ogni direzione fino a 12 metri di distanza. Dura fino a 1 ora.
Triboli (3 m²): Sono dei piccoli chiodi a 4 punte, studiati per avere sempre una punta rivolta verso l'alto. A meno di non indossare dei gambali di un'armatura a placche che coprono anche i piedi, passare sopra di essi infligge un forte dolore e riduce il movimento della metà, oltre ad infliggere 1 PV ad entrambe le gambe. Il movimento è ridotto fino a quando non vengono tolti i triboli che si sono conficcati, azione che richiede 100 PAz. È possibile scansare i triboli presenti sul terreno per evitare di calpestarli, azione che richiede 50 PAz. I triboli vengono venduti in piccole sacche di cuoio, in quantità tali da coprire un'area di 3 m².

PROFESSIONI E ABILITÀ

Attrezzi da scasso: Si tratta di una piccola borsa che si tiene nel palmo della mano, che al suo interno contiene grimaldelli di varie dimensioni, aprilucchetti e attrezzi di estrazioni; strumento indispensabile per la manomissione di congegni di piccole dimensioni e per aprire serrature e lucchetti chiusi a chiave.
Kit da chirurgo portatile: Contiene lo stretto necessario per effettuare operazioni di fortuna quando si è in zone selvagge e senza altra strumentazione, sfruttando l'Abilità *Mestieri [Chirurgo]*. Si tratta di una borsa di cuoio che contiene 2 aghi e del filo per suturare, un paio di forbici con le lame ricurve, una piccola ampolla di disinfettante, del cotone, un bisturi. Permette di curare una Ferita Emorragica.
Borsa dell'artigianato runico: Piccola borsa contenente due componenti. Viene usata nelle realizzazioni dell'Artigianato runico. Le Ricette di questi composti sono conosciute esclusivamente della Depositarie, le quali la forniscono gratuitamente agli Artigiani runici con i quali collaborano. È comunque possibile rifornirsi di queste borse al mercato nero o da altri Artigiani runici, ma in questo caso dietro il pagamento di grosse cifre
Strumenti per lavorare i metalli: Si tratta di una borsa voluminosa contenente diversi tipi di attrezzi per lavorare i metalli: pinze, una lima, cote per affilare, sostanze antiruggine e così via. Si usa per diversi tipi di Ricette.
Strumenti fini per lavorare i metalli: Più piccola e leggera di una borsa degli Strumenti per lavorare i metalli, contiene diversi strumenti da lavoro per manipolare, modificare e creare componenti meccanici in metallo di piccole dimensioni, o comunque di precisione. Si usa per diversi tipi di Ricette.
Strumenti per lavorare la pietra: Si tratta di una borsa voluminosa contenente diversi tipi di attrezzi per lavorare la pietra: mazzuolo, scalpetto, levigatore e così via. Si usa per diversi tipi di Ricette.
Strumenti per lavorare il legno: Si tratta di una borsa voluminosa contenente diversi tipi di attrezzi per lavorare il legno: sega, levigatrice, colla per legno e così via. Si usa per diversi tipi di Ricette.
Strumenti per lavorare i tessuti Si tratta di una borsa voluminosa contenente diversi tipi di attrezzi per lavorare i tessuti: forbici, aghi, filo, piccoli rotoli di cotone o lane e così via. Si usa per diversi tipi di Ricette.
Strumenti per lavorare alla forgia Si tratta di tutta una serie di strumenti usati per chi lavora in una forgia: martello, stampi per le armi, miscele di acqua e olio, pinze e così via. Si usa per la creazione di tutte le armi e le armature che devono essere prodotte con l'uso di una forgia.

Tabella 4.9 – Elenco equipaggiamento strumenti musicali e materiali

OGGETTO	Peso (Kg)	Costo	OGGETTO	Peso (Kg)	Costo
Chitarra	3,0	9 Co, 5 De	*Ampolla di mercurio alchemico*	1,0	185 Co
Chitarra Mistica	3,0	25 Co	*Carbonite*	1,0	50 Co
Flauto dritto	0,3	4 Co, 2 De	*Crenite*	1,0	60 Co
Flauto dritto mistico	0,3	12 Co, 6 De	*Lingotto d'argento*	1,0	45 Co
Flauto traverso	0,5	6 Co, 4 De	*Lingotto di acciaio*	1,0	5 De
Flauto traverso mistico	0,5	11 Co	*Lingotto di Argento Lunare*	1,0	220 Co
Lira	0,5	7 Co, 1 De	*Lingotto di ferro*	1,0	4 De
Lira mistica	0,5	19 Co, 2 De	*Lingotto di ferro meteoritico*	1,0	35 Co
Liuto	2,5	7 Co, 9 De	*Lingotto di Galvorn*	1,0	300 Co
Liuto mistico	2,5	20 Co, 6 De	*Lingotto di Ithildin*	1,0	500 Co
Oboe	0,8	6 Co, 3 De	*Lingotto di Mithril*	1,0	150 Co
Oboe mistico	0,8	15 Co, 4 De	*Lingotto di Oricalco*	1,0	400 Co
Tiorba	3.5	8 Co, 3 De	*Lingotto di oro*	1,0	100 Co
Tiorba mistica	3.5	22 Co, 1 De	*Lingotto di platino*	1,0	120 Co
Violino	1,0	12 Co, 9 De	*Lingotto di Viridium*	1,0	175 Co
Violino mistico	1,0	30 Co, 5 De	*Polvere di Otataral*	1,0	200 Co

VESTI E CAVALCATURE

Le vesti qui descritte sono puramente indicative; ogni personaggio può indossare qualunque tipo di veste possibile, usare tutti i materiali disponibili, aggiungere elementi di pregio o farsi fare vesti con trame particolari. Sta al Master poi decidere cosa è disponibile e il costo d'acquisto.

Vesti comuni: Vestiti di un normale cittadino: calzoni di cotone, maglia con una sottoveste o una camicia dello stesso materiali, stivali di cuoio.
Vesti da contadino: Vestiti di scarsa qualità, in genere formati da una veste e un paio di calzoni fini di materiale povero ma resistente, spesso fatti di tela o lana grezza, e un paio di stivali di pelle.
Vesti da mercante: Simili alle vesti comuni, ma fatti con materiali più pregiati e a volte rifiniture particolari.

Vesti da nobile: Si intendono i vestiti portati dai nobili e in generale le persone di grande importanza. Sono per lo più abiti vistosi, spesso con ricami intricati o materiali di grande pregio e costosi, ma che non hanno particolari funzioni pratiche.
Vesti da viaggio: Vestiti di aspetto simili a quelli comuni, ma più resistenti e rinforzati per reggere a lunghi viaggi. In genere sono forniti anche con un mantello e un cappuccio, e i tessuti sono trattati in modo da renderli impermeabili all'acqua.
Vesti invernali: Vestiti generalmente più pesanti e voluminosi di quelli comuni, spesso fatti in lana e rivestiti (stivali compresi), usati per resistere ai climi rigidi e in generale ai periodi invernali.

CAPITOLO 5: SISTEMA DI COMBATTIMENTO

Questo capitolo spiega nel dettagli come si svolge il gioco durante le fasi a turni, e più specificatamente quando è in corso un combattimento. Alcune delle regole qui presenti sono utilizzabili anche in altre situazioni di gioco.

1. INIZIATIVA ED ORDINE DI GIOCO

Il regolamento di *Arcana Tales* si basa su un sistema di gioco a turni; quando si passa nella fase di combattimento, ogni giocatore esegue le proprie azioni in base ad un ordine prestabilito all'inizio, consumando dal suo totale i PAz. Ogni azione che si vuole eseguire richiede infatti una spesa definita di PAz, ed il giocatore può continuare ad agire fino a quando ne ha a disposizione. In questo concetto di base si inseriscono altri meccanismi che permettono di conservare PAz per eseguire azioni successivamente o per non usarne nessuno ed agire in un'altra fase del gioco.

I. Iniziare uno scontro

INIZIATIVA

L'**Iniziativa** è il punteggio che indica quanto il personaggio è rapido nel reagire alla situazione; dato il suo significato, il suo valore è pari a quello della Rapidità del personaggio. Quando si inizia uno scontro, ognuno dei personaggi coinvolti (e consapevole) effettuano una Prova di Iniziativa, secondo la formula di base del regolamento comune a quasi tutte i tipi di Prove richieste:

Prova di Iniziativa = Iniziativa + 1d10

Chi ottiene il punteggio di iniziativa più alto agisce per primo nel round, ed a scalare tutti gli altri. In caso di parità tra 2 o più giocatori, ha la precedenza chi ha il valore più alto di Riflessi. In caso di ulteriore parità, il Master decide chi ha la precedenza casualmente. L'ordine di Iniziativa così determinato è noto solo al Master, almeno fino a quando non si è completato un intero turno di gioco. Il **Turno**, all'interno delle meccaniche di gioco, rappresenta l'arco di tempo nel quale tutti hanno terminato le loro mosse e la fase di gioco torna nelle mani di colui che aveva acquisito la precedenza su tutti gli altri all'inizio. I Turni si numerano tramite i Round di Gioco (o semplicemente **Round**): rappresenta l'unità di tempo ed è equivalente a 10 secondi (quindi 1 Turno dura 10 secondi).

SORPRESA

Un personaggio si considera **Sorpreso** quando non ha cognizione di quello che sta accadendo attorno a lui; normalmente questo vuol dire che non ha percezione della presenza di altri esseri attorno a lui (per esempio un ladro nascosto alle sue spalle), o che le mosse degli altri sono tali da trarlo in inganno sulle loro vere intenzioni (ad esempio sull'attacco improvviso di un nemico quando si era convinti di non aver rivelato la nostra presenza a lui). Chi agisce di sorpresa ha il vantaggio di effettuare un'azione senza che il nemico possa opporre una reazione. Normalmente, per verificare che un personaggio abbia consapevolezza di altre creature attorno a lui si effettuano diversi tipi di Prove di Abilità, a seconda di quelle che si reputano più adatte (un caso tipo sono le prove di *Deduzione [Osservare]* contrapposte alle prove di *Furtività [Nascondersi]*).
Esempio: il personaggio entra in un'abitazione all'inseguimento di un ladro che sa essere al suo interno, ma non sa dove. Finché non avverte la sua presenza in qualche modo (lo vede, sente un suo rumore, nota un'ombra strana o qualunque altra cosa) il ladro, che si nasconde dal suo inseguitore e sa dove si trova, potrebbe sfruttare la sua posizione di vantaggio per andargli alle spalle e colpirlo senza che il personaggio si renda conto di nulla. Viceversa, se il personaggio riesce ad individuare il ladro (il che non implica necessariamente il riuscire a vederlo), quest'ultimo perderebbe il suo vantaggio; potrebbe, a seconda della situazione, rimanere a sua volta sorpreso se il personaggio riuscisse ad essere abbastanza abile da fargli credere che non si è accorto della sua presenza (con una prova di *Socializzazione [Ingannare]*, ad esempio). Le situazioni di gioco possono essere molteplici, e come sempre spetta al Master l'ultima parola su chi può rimanere sorpreso o meno.

Per **Azione di Sorpresa** si intendono quelle azioni svolte quando almeno uno dei personaggi coinvolti nel gioco sono sorpresi (tutti, alcuni o solo uno dei presenti). Quando si parla di questo tipo di Azioni, si presume che comportino l'individuazione del personaggio nascosto. Si norma, se si vuole rimanere nell'ombra, non necessariamente il gioco viene gestito con il sistema di combattimento (ad esempio, quando si cerca di passare inosservati su una passerella con una guardia che perlustra la zona; questo tipo di situazione viene gestita dal Master e non necessariamente round per round, anche in base alla situazione specifica di gioco). Si parla quindi specificatamente di Azione di Sorpresa quando si sta per entrare in una fase di combattimento a turni, quindi con uno scontro tra due o più personaggi dove però nella primissima fase alcuni sono Sorpresi. Se nel primo round di combattimento ci sono dei personaggi Sorpresi, si parla di **Turno di Sorpresa**.

Durante il Turno di Sorpresa, coloro che sono consapevoli hanno diritto (secondo il loro turno d'iniziativa) a compiere una singola azione: quest'azione può essere un attacco singolo, il lancio di un incantesimo (purché i PAz di lancio siano massimo 15), un movimento (di massimo 10 PAz) od un qualunque altro tipo di azione di massimo 15 PAz. Questo nel caso siano coinvolte più di due persone, alcune delle quali Sorprese ed altre no. Coloro che sono Sorpresi sono incapaci di reagire coscientemente agli stimoli esterni, e questo comporta che durante il Turno di Sorpresa il loro punteggio di Schivata crolla, divenendo pari al punteggio di Intuito - 10 fino ad un minimo di zero (o di zero se il punteggio base di Schivata è inferiore); inoltre, i personaggi sorpresi non possono usare la meccanica della Parata, spiegata nel paragrafo successivo. È bene tenere presente che queste penalità alla Schivata si applicano specificatamente contro nemici dei quali non si ha consapevolezza; essere attaccati durante un Round di Sorpresa da un nemico contro il quale non si è sorpresi permette di sfruttare il punteggio di Schivata (ed eventualmente della Parata, se le condizioni hanno permesso di utilizzarla).
Chi gode del vantaggio della sorpresa può effettuare un Colpo di Precisione, ma solo in base alla situazione; tipicamente quando più personaggi di fazioni avverse non sono Sorprese, l'azione si svolge con rapidità e quest'azione non è concessa in questa specifica fase. Quando ad agire di Sorpresa è un solo essere (personaggio) o più esseri della stessa fazione, si ha il tempo necessario per effettuare un Colpo di Precisione. La valutazione finale spetta sempre al Master.

II. Gestire il proprio turno d'azione

AZIONE DI REAZIONE

Un personaggio può decidere di non consumare alcuni PAz durante il proprio round d'azione, per effettuare un'**Azione di Reazione**. Questo tipo d'azione si applica quando il personaggio cerca di rispondere attivamente ad una situazione che si viene a creare durante il combattimento, o ad una mossa di un personaggio. Esempio: durante un combattimento con il nostro gruppo, il nostro personaggio si trova in una posizione avanzata su un ponte levatoio ad affrontare corpo a corpo un nemico, e decide di conservare alcuni PAz (o più semplicemente, ne rimangono talmente pochi da non poter effettuare più nulla di utile). Durante il proseguimento del turno di gioco, ci accorgiamo che un nemico sta per sollevare il ponte levatoio tramite la leva che innesca il meccanismo di chiusura; con i PAz rimasti, decidiamo di effettuare un'Azione di Reazione, spostandoci di 4 metri indietro ed uscendo dalla zona del ponte.
L'Azione di Reazione non deve essere dichiarata anticipatamente, né il giocatore deve indicare che ha ancora abbastanza PAz per compierla; semplicemente, la dichiara quando lo ritiene necessario, purché abbia abbastanza PAz per compierla. Tale dichiarazione deve essere immediata (il giocatore non può chiedere delle pause per pensare a qualcosa che vorrebbe fare, né può intervenire quando il Master o gli altri giocatori stanno determinando il risultato delle loro scelte di gioco) e può inserirsi all'interno del turno di gioco di un altro personaggio. Ad esempio, se un avversario effettua un colpo, si muove di 6 metri e poi prende un oggetto, noi potremmo fare un'Azione di Reazione dopo che ha effettuato il colpo e prima che si muova. Questo, ovviamente potrebbe portare ad un cambio delle azioni previste dall'avversario (vedendosi la strada bloccata da noi, non può effettuare lo spostamento di 6 metri, quindi decide di colpirci con la sua arma). Per compiere un'Azione di Reazione è necessario tenere a mente le seguenti regole:

- Durante il primo Round di combattimento, l'Azione di Reazione è possibile effettuarla solo se si è già agito nel round (ovvero, se non si è ancora agito nel combattimento in corso, non è possibile effettuare Azioni di Reazione).
- Durante il Turno di Sorpresa, non è possibile compiere Azioni di Reazione.

- E' possibile effettuare solo un'Azione di Reazione in un Turno; se si è effettuata un'Azione di Reazione, è possibile compierne un'altra solo dopo che l'Iniziativa torna al personaggio.
- Effettuare un'azione di Reazione comporta una penalità di +2 PAz spesi per poterla compiere.
- Si può effettuare come Azione di Reazione uno spostamento, purché questo non sia superiore ai 9 metri (in questo caso il giocatore deve dichiarare in anticipo di quanti metri si vuole spostare).

Quando si verifica un'Azione di Reazione, il Master deve valutare se questa viene eseguita in risposta all'Azione di un altro personaggio; ad esempio, se un nostro compagno sta per gettare in un burrone un oggetto e noi cerchiamo di afferrargli il braccio per impedirgli di compiere il gesto. In questo caso, bisogna determinare chi riesce a compiere per primo la propria azione: ognuno dei personaggi coinvolti effettua una **Prova di Reazione**:

Prova di Reazione = Riflessi + 1d10 - PAz per compiere l'azione

Chi ottiene il punteggio più alto, riesce a compiere la sua azione in anticipo su quella dell'altro; chi effettua l'Azione di Reazione deve ovviamente tenere conto della penalità di +2 PAz (ovvero, siccome si sommano ai PAz per compiere l'azione, in realtà si sottraggono nel risultato della formula appena citata). Se si ottiene un pareggio, parte per primo colui che ha il punteggio di Riflessi maggiore; in caso di ulteriore parità si determina chi esegue l'azione per primo con un tiro di dado. Il Master deve essere molto attento e preciso, perché l'uso di questo meccanismo dipende dallo specifico svolgimento dei fatti e da quello che i giocatori vogliono fare. Ad esempio, nella situazione precedente il giocatore che effettua l'Azione di Reazione potrebbe dire: *"Cerco di afferrare l'oggetto che è stato lanciato"*. In questo caso, non si effettua una Prova di Reazione perché si prova a fare qualcosa *dopo* che l'altro personaggio ha compiuto la sua azione. Il Master in questo caso proporrà altri tipi di Prove al giocatore per vedere se riesce ad avere successo nella sua Azione di Reazione.
In generale, quando si effettuano Azioni di Reazione non legate direttamente alle azioni di altri personaggi, il Master fissa se lo ritiene necessario una prova da superare, con relativa CD. Molto dipende dalla situazione, che deve essere valutata: tirare una leva che chiude un passaggio dopo che sono entrate delle persone, non richiede alcun tipo di prova: si esegue e basta.

AZIONE PREPARATA

Per **Azione Preparata** si intende un'azione che viene iniziata e che verrà conclusa al verificarsi di una determinata condizione posta dal giocatore. Quando si decide di fare un'Azione Preparata si termina il proprio turno di gioco, e se viene eseguita un'Azione di Reazione tale Azione Preparata viene persa (a meno di situazioni particolari, in base alle decisioni del Master). Ad esempio, il personaggio potrebbe mettersi a lato dell'uscio di una porta, preparare la sua spada lunga per un attacco e dichiarare l'Azione Preparata: *Attacco il primo nemico che oltrepassa la porta*. Iniziare un'Azione Preparata richiede un numero di PAz pari alla metà di quelli necessari per compiere l'azione, arrotondati per eccesso; nel nostro esempio, un attacco di spada richiede 15 PAz, quindi la preparazione richiede 8 PAz; da notare che in ogni caso il personaggio deve comunque avere un residuo di PAz necessari per il completamento dell'intera azione (quindi in questo caso deve comunque avere ancora almeno 15 PAz complessivi quando dichiara l'Azione Preparata).
Una volta scelta la condizione, l'Azione Preparata viene effettuata quando questa avviene. Se si tratta di un'azione in risposta all'azione di un altro personaggio come nell'esempio appena riportato, come per le Azioni di Reazioni si effettua una Prova di Reazione per determinare se il personaggio riesce a compiere la sua azione per tempo (nel nostro caso, se riesce a portare il colpo prima che l'avversario che sbuca dalla porta riesce a spostarsi abbastanza velocemente da non subire l'attacco), con la differenza che in questo caso sottrae solo i PAz che ancora deve "usare" per completare l'azione, ovvero 7 (15 - 8).

Il personaggio può decidere di non effettuare l'Azione Preparata al verificarsi delle condizioni previste, ma la decisione finale spetta al Master in base alla situazione. Nell'esempio di cui sopra, dalla porta potrebbe sbucare un alleato anziché un nemico; in questo caso il personaggio potrebbe non avere tempo di reazione sufficiente per rendersi conto della cosa, colpendo il proprio compagno per errore. In questo caso il Master potrebbe concedere un Prova sull'Intuito con una Difficoltà variabile, in base alla situazione. Contesto diverso se invece il personaggio ha il tempo per decidere con più calma se annullare l'Azione Preparata: rimanere appostati per colpire con l'arco il primo nemico che vede sbucare da una strada a 50 metri di distanza, gli concede il tempo per non effettuare il colpo senza dover effettuare prove aggiuntive.
Un'azione preparata si può mantenere a tempo indefinito, concedendo al personaggio un vantaggio non indifferente sui tempi di reazione nei confronti degli altri. Sia l'Azione Preparata che di Reazione sono meccanismi che permettono di compiere azioni al di fuori del proprio Turno di gioco: la prima ha il vantaggio di essere eseguita rapidamente ma solo al verificarsi di precise condizioni, la seconda concede massima libertà d'azione ma richiede tempi più lunghi del normale per essere eseguita e potrebbe essere conclusa troppo tardi rispetto al risultato che si vuole ottenere.

RITARDARE L'AZIONE

Il personaggio può decidere di ritardare l'azione. Questo vuol dire che sceglie di far agire prima di lui altri giocatori che hanno ottenuto un punteggio di Iniziativa più basso. Il valore di Iniziativa del personaggio scala di conseguenza, fino a quando non decide di agire nel Turno in corso. Il valore di Iniziativa cambierà, divenendo quello dell'ultimo personaggio che ha agito. Il giocatore deve annunciare che decide di agire alla fine del round d'azione di uno dei personaggi; se lo annuncia quando è in corso il round d'azione di un altro, deve aspettare la sua fine.
Se il personaggio non compie alcuna azione fino a quando non torna di nuovo il suo Round originale d'azione, avrà perso l'intero Turno, e potrà decidere a questo punto se compiere le sue azioni (col punteggio originale di Iniziativa) o ritardare ancora. È possibile compiere un'azione di Reazione quando si sta Ritardando; in questo caso l'Iniziativa del personaggio non varia ed il gioco proseguirà come se non avesse ritardato.

2. ROUND D'AZIONE ED ATTACCHI

Durante il proprio round, il personaggio può compiere un numero di azioni che dipendono dai propri PAz. Ogni azione intrapresa prevede la spesa di un certo numero di PAz, che dipendono dal tipo d'azione intrapresa, dalla tipologia di eventuali oggetti maneggiati e dalle capacità del personaggio; le azioni tipiche durante un combattimento sono quelle di attacco (che sia con un'arma o con un incantesimo). Un round ha una durata di 10 secondi.

I. Attacchi di base

AZIONE D'ATTACCO

Per colpire un avversario, si effettua una Prova di Abilità specifica per l'arma che viene usata, contrapposta al punteggio di Schivata dell'avversario:

Abilità relativa + 1d10 + Modificatori = Schivata + Modificatori

Perché l'attacco vada a segno, l'attaccante deve superare il punteggio dell'avversario; da notare che per gli incantesimi con Effetto Mirato si applica la stessa formula per verificare se la magia va a segno (la magia viene trattata al *Capitolo 7: Magia e poteri psichici*). Attaccare con un'arma ad una mano impugnata nella mano secondaria comporta una penalità di -3 alla prova di Abilità, come già accennato in precedenza. Gli attacchi si dividono in due aree distinte: Attacchi in mischia ed Attacchi a distanza.

- **Attacchi in mischia:** I contendenti si affrontano utilizzando armi la cui componente che produce danni è sempre saldamente nelle loro mani.

Per utilizzare questo tipo di armi è necessario portarsi a distanza ravvicinata del bersaglio e brandire sempre l'arma in mano. Ogni arma da mischia ha una portata, che dipende dalla lunghezza della specifica arma (oltre che dalla taglia dell'avversario, concetto che verrà spiegato successivamente). La portata delle armi per personaggi di Taglia Media (4) è riportata nella descrizione specifica delle armi. Durante lo scontro, se la differenza tra la portata dell'arma e la distanza dal nemico è superiore a 1,5 metri, si subisce una penalità di -3 alla Prova di Abilità nell'uso dell'arma. Ad esempio, usare una Lancia da cavaliere (portata di 4 metri) contro un avversario che si trova a 0,5 metri comporta tale penalità dato che la differenza è di 3,5 metri. Ai fini del regolamento, la distanza minima possibile tra due contendenti che combattono a distanza ravvicinata è di 0,5 metri.

- **Attacco a distanza:** In questo contesto si usa un'arma che va lanciata, o prevede l'uso di proiettili, per colpire il nemico. Un colpo con un'arma a distanza prevede un modificatore in base alla distanza dalla quale si spara. La distanza ricade in 5 categorie, le cui distanze dipendono dal tipo di arma impugnata.

Tabella 5.1 – Modificatori dovuti alla gittata

GITTATA	Modificatore
Bruciapelo	+3
Corta	0
Media	-1
Lunga	-3
Lunghissima	-5

REGOLA DELL'INGAGGIO

Questo meccanismo si applica per i combattimenti in mischia; si tratta di un sistema ideato per fornire precisi vantaggi e svantaggi situazionali quando alcuni dei combattenti possiedono armi la cui Portata è di molto superiore a quella degli altri (in pratica quando la differenza tra le Portate è superiore a 1,5 metri). Per **Ingaggio** si intende il raggiungimento della distanza minima necessaria per colpire con l'arma da mischia il proprio bersaglio; in altre parole, tale distanza corrisponde alla portata d'attacco dell'arma usata in quel momento. In base alla situazione si possono verificare diverse casistiche.

In condizioni normali, si assume che quando un avversario si avvicina ad un nemico per colpirlo si posizioni alla distanza massima necessaria per effettuare i colpi. Supponiamo di combattere con un Pugnale semplice: la sua Portata, da regolamento, è di 1,0 metri (per convenzione, l'unità dimensionale di base usata in gioco è di 0,5 metri). Questo vuol dire che per colpire con tale arma bisogna trovarsi al massimo a 1,0 metro di distanza dall'avversario. Supponiamo che ad avvicinarsi a noi sia un avversario che usa una Claymore (2,0 metri di portata). In questo caso si porta a 2,0 metri da noi (a meno che non decida di portarsi ancora più vicino volontariamente) ed effettua i suoi attacchi. Quando tocca a noi ci sposteremo di 1 metro in avanti, con la relativa spesa di PAz per il movimento, e poi faremo i nostri attacchi, e lo scontro prosegue tranquillamente. Questo scenario è valido fino a quando la differenza tra la portata delle armi è di massimo di 1,5 metri; in questo caso la differenza è di 1,0 metri.

Regola opzionale: *Per semplificare il gioco, il Master può decidere che l'Ingaggio tra i contendenti avviene immediatamente alla distanza dell'arma a più bassa Portata a prescindere da chi si muove per primo; nel nostro esempio, se si muove per primo il personaggio con la Claymore, appena arriva a 2,0 metri di distanza, si assume che i contendenti si trovino immediatamente a 1,0 metri tra loro (il metro "aggiuntivo" viene percorso gratuitamente dal personaggio che si è spostato per primo).*

Quando però un avversario ha un'arma con Portata molto superiore a quella dell'avversario, ovvero con una differenza superiore a 1,5 metri, durante l'Ingaggio il personaggio con l'arma più lunga ottiene un vantaggio. Se si tratta del difensore, quando l'avversario si avvicina per colpirlo ha diritto ad un attacco gratuito senza spesa di PAz appena il nemico si muove all'interno della Portata dell'arma (quest'attacco non può essere Mirato nè di Precisione; vedi più sotto per ulteriori informazioni). Ad esempio, se si possiede una Lancia da Cavaliere (Portata di 4,0 metri) e si viene attaccati da un nemico con un Pugnale semplice (1,0 metri), appena quest'ultimo arriva a 4 metri di distanza, si effettua un attacco gratuito. Questo tipo di attacco è possibile solo una volta per Turno, ed il tentativo si "rinnova" dopo che si è agito secondo il proprio turno di Iniziativa.
Il vantaggio è di fatto lo stesso se si è l'attaccante. In questo caso, per colpire basta portarsi ad una Portata che superi di più di 1,5 metri quella dell'avversario; nel nostro esempio, ci si può posizionare ad una distanza dall'avversario da 3 a 4 metri (se ci si posiziona a 2,5 metri o meno di distanza, la differenza tra distanza dei contendenti e la Portata dell'arma del difensore, il Pugnale semplice, rientra nella tolleranza di 1,5 metri, e si perde qualunque vantaggio). Fin qui nulla di diverso ma, data la situazione, l'avversario per colpirci deve per forza di cose muoversi, ed avvicinandosi ci concede la possibilità dell'attacco gratuito (perché, come descritto prima, si muove nella Portata della nostra arma quando ancora siamo troppo distanti per essere colpiti, o più precisamente la differenza tra distanza dei personaggi e Portata dell'arma dell'avversario è superiore a 1,5 metri).

In altre parole, chi possiede un'arma di lunghezza maggiore ha un vantaggio in queste situazioni (cioè nel momento in cui i due contendenti si avvicinano per poter iniziare lo scontro corpo a corpo) quando il punteggio della Portata dell'arma è superiore alla somma di 1,5 metri più la Portata dell'arma dell'avversario; ricordando come scritto sopra che una volta che il nemico si trova alla distanza necessaria per effettuare i suoi attacchi, si inizia a soffrire di una penalità di -3 alle Prove di Abilità con l'arma con Portata maggiore. Di seguito viene proposto un piccolo schema esemplificativo che illustra, in base alle distanze tra i contendenti, le varie situazioni di gioco riprendendo l'esempio finora descritto.

Tabella 5.2 – Rapporto tra distanze e portata delle armi

Posizione PG (1 quadretto = 0,5 m)	Distanza PG	Distanza PG - Portata B	Portata A - Distanza PG	Note
A . . . . B	4,5 m	4,5-1,0=3,5 m	4,0-4,5=-0,5 m	PG troppo distanti, nessun Ingaggio
A . . . . . . B .	4,0 m	4,0-1,0=3,0 m	4,0-4,0=**0,0 m**	A a portata, Distanza -Portata B sopra 1,5 m e possibilità di attacco gratis per A
A . . . . . B . .	3,5 m	3,5-1,0=2,5 m	4,0-3,5=0,5 m	A a portata, Distanza -Portata B sopra 1,5 m e possibilità di attacco gratis per A
A . . . . B . . .	3,0 m	3,0-1,0=2,0 m	4,0-3,0=1,0 m	A a portata, Distanza -Portata B sopra 1,5 m e possibilità di attacco gratis per A
A . . . B	2,5 m	2,5-1,0=**1,5 m**	4,0-2,5=**1,5 m**	A a portata, nessun vantaggio o malus
A . . B	2,0 m	2,0-1,0=1,0 m	4,0-2,0=**2,0 m**	A a portata, Portata A-Distanza PG sopra 1,5 metri quindi -3 attacco A
A . B	1,5 m	1,5-1,0=0,5 m	4,0-1,5=2,5 m	A a portata, Portata A-Distanza PG sopra 1,5 metri quindi -3 attacco A
A B	1,0 m	1,0-1,0=**0,0 m**	4,0-1,0=3,0 m	A e B a portata, Portata A-Distanza PG sopra 1,5 metri quindi -3 attacco A
A B	0,5 m	0,5-1,0=-0,5 m	4,0-0,5=3,5 m	A e B a portata, Portata A-Distanza PG sopra 1,5 metri quindi -3 attacco A

***A** = Personaggio con lancia (Portata 4 metri); **B** = Personaggio con pugnale (portata 1 metro)*

Movimenti tra nemici ingaggiati ed uscire dall'Ingaggio: Quando entrambi i contendenti sono Ingaggiati ed a portata per compiere i loro attacchi, si considerano comunque in movimento relativo l'uno rispetto all'altro. Ad esempio, se si possiede un'arma con maggiore portata e ci si vuole spostare un metro all'indietro per mandare il nemico fuori portata, quest'ultimo si muoverà di conseguenza per rimanere a portata (a meno che non si decida di lasciare fermo il personaggio, scelta di gioco che non comporta alcun tipo di costo in PAz né lo spreco di alcun tipo di azione tra quelle disponibili). Questo perché movimenti di piccola entità sono in ogni caso considerati parte integrante del combattimento, che va valutato come una situazione dinamica in cui i contendenti effettuano finte, movimenti, provocazioni e tante altre piccole azioni che non rientrano nelle dinamiche dei tiri dei dadi o delle mosse dichiarate dai giocatori. Il personaggio può in ogni caso decidere di uscire dall'ingaggio del nemico; in questo caso si propone una situazione analoga all'Ingaggio, ma a parti invertite.

In altre parole: se la differenza tra le Portate delle armi non è superiore a 1,5 metri, per uscire dall'Ingaggio è necessario spostarsi ad una distanza superiore rispetto alla Portata dell'arma con valore maggiore (a prescindere da chi la impugna). Nel nostro primo esempio (Claymore contro Pugnale semplice) bisogna spostarsi ad almeno 2,5 metri di distanza. Nel caso la differenza sia superiore a 1,5 metri, se chi cerca d'uscire è quello con l'arma a maggiore portata, l'avversario ha diritto ad un attacco gratuito nel momento in cui si raggiunge tra i contendenti una distanza pari alla Portata della sua arma + 1,5 metri (quest'attacco non può essere Mirato né di Precisione). Questo meccanismo ha il semplice scopo pratico: evitare che il possessore dell'arma a Portata maggiore possa effettuare degli spostamenti tali da costringere ogni volta l'avversario a muoversi verso di lui subendo attacchi gratuiti come descritto sopra. In questo modo si ottiene un sostanziale pareggio degli attacchi gratuiti concessi, nel caso si voglia mettere in pratica tale sistema di combattimento.
È bene tenere a mente che se ad uscire dall'Ingaggio è l'avversario con l'arma a Portata minore, subirà a sua volta un attacco gratuito, ovvero quando si sposterà in un punto nel quale la distanza dal suo avversario meno la portata della sua arma sarà superiore a 1,5 metri (applicando, cioè, la stessa regola che abbiamo descritto quando avviene l'Ingaggio), sempre che nell'ambito dell'attuale Turno di gioco questo attacco gratuito non sia già stato eseguito, perché come spiegato prima è possibile effettuarlo solo una volta per Round e si rinnova dopo che si è agito secondo il proprio turno di Iniziativa.

DETERMINARE LA ZONA COLPITA

Quando si porta a segno un colpo, il Master determina la zona del corpo che si è cercato di colpire tirando 1d20, confrontando il risultato nella seguente tabella:

Tabella 5.3 – Zone colpite

1d20	Zona colpita
1-7	Tronco
8-10	Braccio destro
11-13	Braccio sinistro
14-16	Gamba destra
17-19	Gamba sinistra
20	Testa

ATTACCO IN MOVIMENTO

L'**Attacco in Movimento** è una particolare manovra che si sfrutta per iniziare la propria d'azione d'attacco in mischia quando si è lontani dal proprio avversario; in pratica si inizia il movimento d'attacco durante la fase di avvicinamento. In termini di gioco, si usa in comune la spesa di PAz tra il movimento e l'attacco, ma complessivamente si spendono 4 PAz aggiuntivi per portare l'attacco. Esempio: voglio colpire con la Spada lunga (Velocità 15) un bersaglio distante diversi metri da me. Se la distanza da coprire è tale da essere coperta con una spesa minore od uguale di 15 PAz, l'Attacco in Movimento richiederà 19 PAz; se la distanza richiede più PAz, l'Attacco in Movimento richiede quei PAz +4.
L'Attacco in Movimento fornisce una penalità di -2 al punteggio di Schivata per tutto il round fino al Turno successivo di gioco, ma se viene effettuato coprendo una distanza di almeno 6 metri, si ottiene un bonus di +2 alla prova di Abilità che deve effettuare il personaggio per quell'attacco specifico.

II. Determinare gli effetti degli attacchi

COLPI INFLITTI E RESISTENZE

Una volta colpito il bersaglio si determinano i danni inflitti in base all'arma usata. Ad esempio, per una Spada Lunga si tirerà 1d8+1. Al valore ottenuto viene poi sottratto l'eventuale valore di armatura presente (è da tenere a mente che le armature non necessariamente coprono tutte le parti del corpo, come riportato nella loro descrizione) e sommato tutto, o parte, del punteggio di Penetrazione dell'arma se applicabile. Il valore così ottenuto se positivo indica il numero di danni inferti a quella parte del corpo, che vengono sottratti dal totale rimasto al personaggio.

Se il Tronco o la Testa raggiungono 0 PV, il personaggio è morto. Se raggiunge 0 PV uno degli arti, questo diventa inutilizzabile fino a quando non viene curato; se il danno inferto all'arto è pari o superiore al punteggio massimo di PV che possiede, il Master può decidere che subisca una ferita talmente grave che non potrà mai guarire completamente (quindi assegnazione di penalità permanenti) o che sia costretto ad amputarlo, a meno di interventi magici. In ogni caso, avere un arto inutilizzabile (temporaneamente o meno) comporta delle gravi penalità alle azioni del personaggio. Quando si parla di arto "inutilizzabile" si intendono ferite tali che non permettono di usarlo efficacemente. Il tipo di ferite dipendono dal tipo di danni subiti e dalla situazione; ad esempio venire colpiti ripetutamente con una mazza sul braccio destro fino a portarlo a 0 PV potrebbe voler dire che si sono rotti delle ossa o dei tendini. La scelta rimane comunque sempre al Master, ed a meno di usare la magia il tipo di danno può comportare un recupero più o meno lungo. Alcune situazioni di gioco al di fuori dei combattimenti possono inoltre produrre ferite tali da non portare a 0 PV l'arto, ma di renderlo comunque inutilizzabile: venire colpiti da un masso caduto dall'alto su un piede potrebbe procurare diverse fratture e rendere impossibile anche il solo camminare, ma il colpo di per se potrebbe aver inflitto solo pochi PV, tali da non farli scendere a 0.

Ogni volta che si colpisce il bersaglio, se il danno inferto è superiore al valore di Resistenza specifico per il tipo di attacco (tutte le armi, laddove non specificato diversamente, infliggono danni di tipo fisico), si subiscono degli effetti secondari, che dipendono dal tipo di danno subito. Ogni personaggio possiede 7 tipi di Resistenze (*Arcana Tales* ne prevede 8, quella mancante si applica in ambientazioni Sci-Fi) e quando si viene colpiti si confronta il suo valore con quello dei danni; è bene notare che se un attacco produce danni di più tipi (ad esempio essere colpiti con una torcia infligge sia danni Fisici che da Fuoco) questi vanno considerati separatamente per la loro quota. Ad esempio, se la torcia infligge 3 PV fisici e 4 PV da fuoco, il primo valore si confronta con la Resistenza Fisica mentre il secondo con la Resistenza al Fuoco, mentre i danni complessivamente subiti sono 7.
È importante ricordare che per il calcolo del superamento della Resistenza si deve tener conto del totale del danno subito, anche se questo è maggiore di quello necessario per portare a 0 PV la zona colpita (quindi se ho Resistenza al Fisico di 9 e subisco 15 danni da una spada lunga in una parte del corpo nella quale ho ancora 3 PV, scendo a 0 PV e l'attacco ha superato la Resistenza Fisica). Inoltre, subire un qualunque tipo di danno in una zona del corpo che ha già raggiunto i 0 PV, rende la ferita automaticamente Emorragica (la *Ferita Emorragica* è spiegata nel paragrafo successivo), ad esclusione dei danni da Freddo.
Gli effetti secondari per i tipi di danno presenti in gioco sono i seguenti:

- **Danno fisico:** Si subisce una Ferita Emorragica. I danni fisici sono quelli prodotti dalle normali armi, o da oggetti usati come tali che colpiscono fisicamente il bersaglio producendo danni di taglio, contundenti o da perforazione.
- **Danno da fuoco:** La zona colpita prende fuoco infliggendo dal round successivo 1d4 danni alla parte colpita ogni round. Il fuoco divampa fino a quando non viene spento in qualche modo. Una volta spento, l'ustione che ne deriva continua ad infliggere 1d4 danni per altri 2 round. Se non viene spento in tempo, dal terzo round in cui brucia c'è il 50% di probabilità (ad ogni round) che il fuoco divampi anche in zone adiacenti del corpo. Ad esempio se va a fuoco la gamba sinistra, dopo 3 round c'è la possibilità che prenda fuoco anche il tronco. Se va a fuoco il Tronco c'è il 50% di probabilità che prenda fuoco ogni singola altra parte del corpo.
- **Danno da freddo:** La zona colpita rimane congelata infliggendo dal round successivo 1 danno alla parte colpita per 5 round. Se la zona colpita è un braccio si applica una penalità di -3 a tutte le prove che ne fanno uso. Se la zona colpita è una gamba si applica una penalità di -3 a tutte le prove che ne fanno uso ed i PAz necessari per fare un metro di movimento sono raddoppiati. Se entrambe le gambe soffrono di quest'effetto, il personaggio non è in grado di muoversi. Se la zona colpita è la Testa, il personaggio rimane paralizzato. Subire questo tipo di effetti secondari guarisce un'eventuale Ferita Emorragica già presente sulla parte del corpo colpita.

- **Danno da elettricità:** La zona colpita rimane paralizzata per 5 round. Se viene colpita la testa il personaggio perde conoscenza per 10 minuti. Se viene colpito il tronco si applica una penalità di -5 a tutte le prove che richiedano qualunque azione fisica.
- **Danno da acido:** L'acido scava in profondità nella ferita, infliggendo 1d4 al round per 3 round, tranne per gli acidi dove è specificato diversamente.

La maggior parte dei danni non fisici deriva dall'uso di incantesimi. Quando una magia produce un danno riconducibile ad un elemento (Fuoco, Freddo, Elettricità, Acido) si raffronta il punteggio con la relativa Resistenza elementale; di norma, l'incantesimo riporta il tipo di danno che infligge nella sua descrizione. Le Resistenze di tipo Magico e Psichico entrano in gioco in maniera diversa: tutte le volte che un incantesimo riporta tra le statistiche *Resistere all'incantesimo: Si*, vuol dire che ogni volta che si subisce il suo effetto l'incantatore deve superare, con la sua Prova di Abilità per il lancio dell'incantesimo, la Prova sulla Volontà (magica o psichica, a seconda dell'origine dell'effetto) del bersaglio, altrimenti l'incantesimo su di lui non ha effetto. La formula per la Prova sulla Volontà è quella comune a tutte le prove:

Prova di Volontà = Volontà (Magica o Psichica) + 1d10

Il punteggio di Resistenza al Magico o al Psichico entra inoltre in gioco sulle statistiche numeriche degli specifici incantesimi, influendo in particolare sulle durate e l'efficacia degli effetti prodotti. Un personaggio può decidere volontariamente di non resistere all'incantesimo che sta per subire, ma anche in questo caso l'incantatore deve comunque superare il punteggio base di Volontà del bersaglio affinché la magia abbia effetto; questo perché si tratta di una caratteristica intrinseca del personaggio.

FERITA EMORRAGICA

Una **Ferita Emorragica** è un danno fisico che continua a sanguinare, facendo perdere le forze al personaggio. Se non viene curata in qualche modo (tramite un incantesimo che curi questa condizione, attraverso una Prova di *Mestieri [Chirurgo]* o tramite oggetti specifici), l'emorragia continua a far perdere sangue al personaggio, fino a quando non crolla svenuto dopo 3d4 round (Effetto di Stato *Svenuto*). Dopo questo lasso di tempo, se nessuno riesce ad intervenire per bloccare l'emorragia, il personaggio muore dissanguato dopo 1d6 round.
I personaggi possono bloccare l'emorragia tramite mezzi alternativi (ad esempio tramite un panno da stringere o premere forte sulla ferita, o cauterizzando con il calore), ma si tratta di sistemi temporanei che non curano definitivamente la Ferita Emorragica. I mezzi di fortuna consentono di bloccare l'emorragia per un numero di minuti pari al punteggio ottenuta in una Prova di *Mestieri [Guaritore]*, o per un numero di ore pari al punteggio ottenuto in una Prova di *Mestieri [Guaritore]* se il personaggio non effettua alcun tipo di sforzo (può camminare, a meno che la Ferita Emorragica sia ad una delle gambe). Finito questo tempo è possibile effettuare un'ulteriore Prova, ma questa volta è necessario superare una CD di 5 per ottenere un successo, ed ad ogni tentativo successivo la CD aumenta di 5 punti cumulativi. Ogni volta che la ferita torna a sanguinare, il personaggio perde automaticamente 1 PV ed il Master deve ritirare i dadi per determinare il tempo in cui sviene e poi muore dissanguato.
Curare una Ferita emorragica definitivamente necessita di una prova di *Mestieri [Chirurgo]* superando una CD pari a 10, oppure tramite specifici incantesimi. Per effettuare la Prova di Abilità si deve disporre di ago per suture e filo. Fallire la prova fa svenire il personaggio (Effetto di stato *Svenuto*) e lo porta alla morte in 1d6 round. Suturare una Ferita Emorragica richiede 5 round di tempo; dal terzo round in poi l'avanzamento del tempo per giungere alla svenimento (o la morte) si ferma, ma riprende dopo il quinto round se la prova fallisce o si decide di non portarla a termine.

PERDERE I SENSI

Un personaggio rischia di perdere i sensi quando subisce un certo numero di danni. Ogni volta che si subisce un singolo colpo alla Testa che infligge un numero di PV superiore alla metà di questa parte del corpo, il personaggio deve effettuare una Prova sulla Tempra contro una CD pari a 15 + i danni inflitti. Se non viene superata, il personaggio perde i sensi per un numero di minuti pari alla differenza tra la CD e la prova sulla Tempra (minimo 1 minuto). Se si effettua un Colpo di Precisione ad un avversario Sorpreso (inconsapevole del personaggio che sta per sferrare il colpo), il numero di PV richiesti per far svenire la persona viene ridotto di 2.
Un essere rischia di perdere i sensi anche se subisce un colpo di tipo contundente al Tronco che infligga un numero di PV superiori a quelli del punteggio della sua Costituzione; la CD in questo caso è pari ai danni subiti.

COLPO LETALE

Se il personaggio supera il punteggio di Schivata avversario di almeno 10 punti, questi mette a segno un **Colpo Letale**. Significa che il colpo è talmente preciso da aver colpito una zona vitale, ed in termini di gioco significa che per determinare i danni si devono tirare il doppio dei dadi. Quindi per un'arma che infligge 1d6 di base si dovrebbero tirare 2d6. Anche i modificatori fissi vengono raddoppiati (un'arma con 1d4+1 passa ad 2d4+2).

3. MECCANICHE DI BASE SUPPLEMENTARI

PARATA

La **Parata** è uno dei meccanismi fondamentali per gli equilibri in un qualsiasi scontro, ed entra in gioco nei combattimenti corpo a corpo tra due o più esseri. Si tratta di un'azione che non comporta alcuna spesa in PAz, perché è parte integrante dei movimenti che il personaggio compie durante il suo round; per sfruttare la Parata, il personaggio deve dichiararla, durante il proprio Round d'azione, prima di effettuare qualunque tipo di attacco. Quando si effettua una Parata, si decide di sacrificare alcuni punti delle capacità nell'uso dell'arma per andare ad aumentare il punteggio di Schivata; in altre parole si usa la propria arma anche per difendersi. Non è possibile parare attacchi a distanza, ad esempio non è possibile parare una freccia scoccata da un arco.

Esempio: supponiamo che il personaggio stia usando una Spada lunga, abbia un punteggio di Schivata di 12 ed un LA in *Armi da taglio [Spade]* di 10, e che stia combattendo contro un PNG (personaggio non giocante) armato anch'esso di Spada lunga. Il personaggio decide di "spendere" 4 punti nell'uso della Spada per Parare. Questo vuol dire che un suo eventuale attacco con la spada durante quel round avrà un punteggio di 6 (10-4) +1d10 (oltre ad altri modificatori). Al tempo stesso però, il suo valore di Schivata salirà a 16 (12+4) relativamente agli attacchi che può parare (quindi un personaggio che gli spara a distanza dovrà sempre superare il suo punteggio base di Schivata di 12, mentre contro il PNG armato di Spada lunga il suo punteggio sarà di 16).

La Parata offre il bonus per un intero Turno, fino a quando il Round d'azione non torna al personaggio. Durante il primo round dello scontro un giocatore che parte dopo un altro può decidere di andare in Parata anche se non è il suo turno, ma in questo caso è possibile prendere solo fino a 3 punti di parata e quando arriva il suo Turno per agire deve mantenere la situazione di Parata (punteggio compreso) fino al Round di gioco successivo; questa specifica dichiarazione di Parata durante il primo Round può essere effettuata in qualunque momento prima del proprio Turno se si viene attaccati corpo a corpo. In ogni caso, non è possibile sfruttare la Parata se il personaggio è sorpreso.
Ingaggio con un nemico con arma a distanza: Quando il personaggio Ingaggia un nemico che usa un'arma a distanza e che non è possibile usare corpo a corpo (generalmente quindi armi da tiro come archi e balestre), il nemico non può usare la tecnica della Parata, ma può usarla il personaggio stesso.
Parata con oggetti di fortuna: Se il personaggio dispone di un'Arma Impropria e la usa per attaccare Corpo a Corpo (ad esempio una sedia, una scatola o un libro), si può usare il meccanismo della Parata. Un'arma a distanza viene considerata un'Arma Impropria se usata per effettuare colpi Corpo a Corpo, ad esempio usando l'arco per colpire direttamente il nemico come se fosse un bastone; usare un'arma a distanza in questo modo per sfruttare il meccanismo della Parata non consente di usarla per

come dovrebbe essere usata fino all'inizio del Turno successivo del personaggio (nel nostro caso, non si potrebbe usare l'arco per scagliare delle frecce).

ARMA IMPROPRIA

Per Arma Impropria si intende l'uso di un oggetto per attaccare un avversario che non sia un'arma, almeno in senso stretto. Ad esempio usare una sedia, oppure un libro per colpire qualcuno. L'entità dei danni di base per l'oggetto vengono decisi dal Master di volta in volta, per quanto riguarda l'Abilità di riferimento da usare sempre il Master decide se associarla ad una di quelle già esistenti e se applicare delle penalità.
Esempio: il nostro personaggio ha un LA su *Armi Taglienti [Pugnali]* di 12. Durante uno scontro, si ritrova a combattere con una forchetta. Il Master decide che come Arma Impropria è di tipo perforante, infligge 1d2 Danni di base e il suo utilizzo è associabile a quello di un pugnale (permettendo al personaggio di usare l'Abilità *Armi Taglienti [Pugnali]*), ma per via della forma, del bilanciamento e dell'assenza di una vera lama si applica una penalità di -5 al punteggio di LA.
Da notare che la penalità è sul punteggio di LA, non sul risultato della Prova di Abilità; questo vuol dire che se si utilizza la tecnica della Parata, nel nostro caso il personaggio può arrivare ad un punteggio massimo di 7, anziché 12 come normalmente potrebbe fare se usasse un vero pugnale. Inoltre, nell'uso di un'Arma Impropria il personaggio può decidere di usare il suo punteggio di *Capacità Fisiche [Lotta]*; se il Master concede la possibilità di usare l'Abilità relativa ad una normale arma, il giocatore può scegliere quale delle due Abilità usare.

Uno scudo usato per attaccare viene considerato un'Arma Impropria. L'utilizzo come arma deve essere dichiarato all'inizio del proprio Turno, e per un intero Round (fino a quando il Turno non torna al personaggio) il suo punteggio di base di Schivata non si utilizza. Quando si lancia un oggetto come arma impropria, si utilizza l'Abilità *Armi da Lancio [Generico]*, così come descritto nella specifica Abilità. Quando l'Arma Impropria è un oggetto lanciato, si usa il regolamento per il Lancio di Oggetti, descritto qui sotto.

LANCIO DI OGGETTI

Nella maggior parte dei casi, quando un personaggio lancia un oggetto (per colpire un bersaglio, per passarlo ad un altro personaggio o per lanciarlo in un certo punto) si utilizza l'Abilità *Arma da Lancio [Generico]*, tenendo in considerazione la specifica situazione nella quale ci si trova.
Di base, quest'Abilità viene utilizzata quando si prova a tirare un oggetto di forma compatta che si può tenere in una mano (l'archetipo di riferimento è una pietra); in questo caso si applicano tutte le regole presenti quando si utilizzano armi da lancio, e per questo tipo di utilizzo l'Abilità è un'estensione del regolamento relativo alle Armi Improprie in quanto può essere utilizzata per lanciare qualunque tipo di oggetto. Se si cerca di colpire un bersaglio si seguono le normali regole di combattimento, altrimenti se si vuole lanciare l'oggetto in un punto specifico il Master fissa una CD; il Master si occupa anche di fissare la quantità di danno inflitto e la gittata massima che può avere un oggetto lanciato, fissando le varie penalità in base alla distanza da raggiungere (a titolo d'esempio, si consideri che una pietra di forma circolare che si può tenere stretta nel palmo di una mano può arrivare a 60 metri se scagliata). Normalmente il tipo di danno inflitto con oggetti lanciati è di tipo Contundente (si considera valori di Penetrazioni dell'Armatura pari a 0), anche se l'ultima parola su ogni singolo oggetto dipende sempre dal Master.

L'Abilità può anche essere usata se si lanciano armi concepite per non essere lanciate, come tutte le armi da corpo a corpo. In questo caso il giocatore può usare in alternativa l'Abilità specifica dell'arma con una penalità di -5. Ad esempio, se si lancia una spada lunga, il personaggio può usare l'Abilità *Armi da Lancio [Generico]*, oppure l'Abilità *Armi Taglienti [Spade]* ma, nel secondo caso, si applica una penalità di -5 alla Prova di Abilità. Lanciare un'arma creata per essere utilizzata in altro modo infligge, nel caso sia usata per colpire un bersaglio, 3 danni Fisici in meno rispetto al normale (eventuali altri tipi di danno infliggono il danno pieno). Anche in questo caso si tratta di un'estensione del regolamento sulle Armi Improprie.

Il Master può applicare delle penalità alla prova di Abilità quando si lanciano oggetti dal bilanciamento o la forma particolare. Lanciare un oggetto che si tiene agilmente in una mano richiede normalmente 10 PAz, ma il Master può decidere di aumentare questo punteggio per oggetti specifici (per via delle dimensioni, del peso, della forma).

PENALITÀ ALLA SCHIVATA

La Schivata è un meccanismo che permette ad un personaggio di evitare di essere colpito grazie alle sue capacità di movimento. Quando queste capacità sono in qualche modo ostacolate (oltre a tutte le situazioni previste dal Regolamento) il Master applica delle penalità al punteggio complessivo. Ad esempio, avere le mani legate comporta una penalità alla Schivata, decisa dal Master.
Quando però si verificano situazioni in cui il personaggio è completamente bloccato, oppure incapace di poter reagire con efficacia di fronte ad una situazione particolare, si utilizza la regola per la situazione già descritta di un personaggio che è colto di sorpresa, ovvero il punteggio di Schivata crolla, divenendo pari al punteggio di Intuito - 10 fino ad un minimo di zero (o di zero se il punteggio base di Schivata è inferiore). Una situazione tipica è quella in cui un personaggio viene preso alle spalle e si ritrova con il nemico con un coltello alla sua gola; anche se il personaggio è in grado di muoversi liberamente, la situazione è tale che qualunque mossa compia, il nemico è in una situazione nella quale tutto dipende dalle sue azioni.

COLPO MIRATO

Il Colpo Mirato è un attacco che mira a colpire una zona specifica del nemico, senza quindi ricorrere alla casualità del tiro del dado. In tal caso l'attacco soffre di una penalità (-2 per il Tronco, -4 per uno degli Arti, -7 per la Testa) ma se va a segno non si deve tirare per la zona colpita. È anche possibile mirare a punti specifici di alcuni oggetti o zone. In tal caso la penalità al tiro può variare tra -1 e -8 (a discrezione del Master in base alla situazione).

COLPO DI PRECISIONE

È possibile cercare di effettuare un colpo più preciso, ovvero cercare di massimizzare le probabilità di mandare a segno il colpo. Questo comporta un dispendio di PAz per compiere l'attacco doppio rispetto al solito, ma consente di avere un bonus di +3 alla Prova di Abilità per l'attacco.

AZIONI DI MOVIMENTO

Oltre alle normali azioni d'attacco ed al lancio degli incantesimi, durante uno scontro è possibile compiere diversi altri tipi d'azione, che sono dette di **Movimento**. In alcuni casi i giocatori potrebbero cercare di effettuare mosse particolari, ma nella maggior parte dei casi si tratta di azioni comuni e standardizzate. La seguente tabella riporta il numero di PAz necessari per svolgerle.

Tabella 5.4 – PAz spesi per azioni di movimento

Azione di movimento	PAz spesi
Applicare un unguento (o similare) sulla pelle	17
Bere una pozione	14
Estrarre un'arma ad una mano	3
Estrarre un'arma a due mani	5
Estrarre un oggetto dallo zaino (lo zaino va posato a terra)	21
Estrarre un oggetto (bandoliera, cintura delle pozioni)	5
Estrarre un oggetto (cintura, borsa da cintura)	6
Estrarre un oggetto (sacco)	12
Inginocchiarsi (da fermi)	3
Lasciare cadere un oggetto	1
Montare a cavallo	25
Raccogliere un oggetto per terra	8
Raccogliere un oggetto su un tavolo	4
Rialzarsi da inginocchiati (da fermi)	3
Rialzarsi da proni (da fermi)	7
Ricaricare un'arma (proiettile o caricatore in mano)	Variabile
Rinfoderare un'arma ad una mano	4
Rinfoderare un'arma a due mani	6
Sdraiarsi a terra	5
Smontare da cavallo	16

Tirare un oggetto piccolo	10

COPERTURE

Per Copertura si intende un qualunque tipo di riparo che possa impedire ad un nemico di vedere completamente il suo bersaglio; acquistano importanza soprattutto quando l'attaccante cerca di effettuare attacchi a distanza. In termini di gioco offrono un bonus al punteggio di Schivata, che si applica sia contro i normali attacchi che gli incantesimi con Effetto Mirato. Ogni Copertura per essere efficace deve essere in grado di assorbire i colpi che si infrangono su di essa, altrimenti è inutile e non offre alcun tipo di bonus (evitare di essere colpiti da una freccia riparandosi dietro ad un masso piuttosto che ad un semplice telo di seta non è la stessa cosa). In base alla percentuale di corpo che la copertura riesce a coprire, si guadagna un certo bonus sul punteggio della Schivata, in base alla seguente tabella:

Tabella 5.5 – Bonus copertura

% Copertura	Bonus Schivata
25%	+2
50%	+4
75%	+7
90%	+10
100%	Non colpibile

Ovviamente la percentuale di copertura fornita viene stabilita dal Master. Si assume che, se il punteggio nella Prova di Abilità dell'attaccante è superiore al punteggio di Schivata base del bersaglio ma inferiore a quello con il bonus fornito, il colpo si infrange sulla Copertura. In questo caso è la Copertura stessa che subisce dei danni. Il Master stabilisce quanto è resistente una copertura, e di conseguenza quanti danni sono necessari per abbatterla, o anche solo per creare un pertugio, e definisce anche un suo punteggio di Armatura. A titolo di esempio, una tavola di legno di 1 metro quadrato spessa 10 cm resiste fino ad un numero di danni pari a 25 ed ha un punteggio equivalente di Armatura di 1, una tavola di ferro di analoghe dimensioni resiste fino a 100 danni e ha un'Armatura di 5, mentre una tavola di pietra di analoghe dimensioni resiste fino a 80 danni e ha un'Armatura di 4. A meno di armi particolari, tutte quelle di tipo Perforante infliggono massimo 1 PV per ogni colpo alle coperture.

BERSAGLI IMMOBILI (CORPO A CORPO) E IN MOVIMENTO (DISTANZA)

Quando si cerca di colpire con un attacco corpo a corpo un oggetto che non si muove, oppure un essere che non è in grado di compiere azioni di movimento, si colpisce ottenendo un 3 nella Prova di Attacco. Viceversa, cercare di colpire un essere o un oggetto in movimento con un attacco a distanza (normalmente con un'arma da tiro, un'arma a distanza o un incantesimo mirato) la Prova di Attacco subisce una penalità che dipende dalla Velocità della vittima, secondo la seguente tabella:

Tabella 5.6 – Penalità colpi a distanza su bersagli in movimento semplificata

Velocità di movimento	Penalità
Normale / Marcia forzata	-1
Corsa x2	-2
Corsa x3	-3
Corsa x4	-4
Corsa x5	-5
Corsa x6	-6

La penalità alla prova per attacchi a distanza si applica generalmente quando si effettuano delle Azioni di Reazione o delle Azioni Preparate (per colpire bersagli che si stanno spostando in quel momento), oppure su Azioni di questo tipo effettuate dai bersagli mentre si accorgono che il tiratore sta per spararagli (in questo caso è necessaria una Prova di Reazione per verificare se il bersaglio riesce a muoversi prima dell'attacco). In una situazione normale, in cui l'arciere effettua un colpo su un bersaglio che ha già risolto le sue azioni o deve ancora compierle e non ne sta facendo alcuna in risposta agli eventi in corso, non si incorre in alcuna penalità.

Va evidenziato che il sistema di penalità per gli attacchi a distanza è matematicamente impreciso, ma tale per essere più semplice da applicare, perchè considera le velocità relative e non quelle assolute. In altre parole, un personaggio che ha Movimento 10 facendo una Corsa x2 si muove a 20 m/round e con una Corsa x5 a 50 m/round. Invece, un personaggio con Movimento 17 gli basta una Corsa x3 per andare alla massima velocità dell'altro (51 m/round per la precisione) e con la Corsa x5 è molto più veloce (85 m/round). Come regola facoltativa, il Master può decidere di applicare le velocità di movimento assolute per avere un sistema più preciso, ma meno immediato da applicare. In questo caso, si segue la seguente tabella:

Tabella 5.7 – Penalità colpi a distanza su bersagli in movimento dettagliata

Velocità (m/round)	Penalità
< 3	-1
3 -20	-2
21-35	-3
36-50	-4
51-65	-5
66-80	-6
> 80	-7

COMBATTERE CON DUE ARMI

Un personaggio può decidere di combattere usando due armi, una per mano. È importante notare che impugnare due armi non implica combattere con entrambe quando arriva il proprio round d'azione: quando effettua il suo primo attacco, il giocatore deve annunciare se combattere con una o due armi: nel primo caso si seguono le normali regole di gioco e la seconda arma non viene utilizzata, mentre nel secondo caso deve effettuare un attacco con entrambe le armi durante il proprio turno di gioco; se non si hanno abbastanza PAz per usare entrambe, il giocatore non può annunciare di combattere con due armi. Usare entrambe le armi prevede l'applicazione delle seguenti regole:

- Il costo in PAz per l'uso di entrambe le armi è ridotto di 2 punti (ad esempio, usare una Spada lunga richiede 14 PAz anziché i normali 16).
- Il personaggio subisce una penalità di -2 a tutte le Prove di Abilità per l'utilizzo delle due armi (la Qualità *Abile con due armi* annulla questa penalità). Questa si somma alla normale penalità di -3 che si soffre per l'uso di un'arma con la mano secondaria.
- Il giocatore può utilizzare la meccanica della Parata, ma solo con l'arma nella mano primaria (l'arma nella mano secondaria non può parare, e di conseguenza sfrutta il normale punteggio nell'Abilità). Se il personaggio possiede la Qualità *Ambidestria* può decidere con quale arma effettuare la Parata. Non è possibile effettuare la Parata con entrambe le armi.
- Per usare efficacemente una seconda arma, quella nella mano secondaria (o una delle due, se si possiede la Qualità *Ambidestria*) deve essere di dimensioni ridotte; in altre parole deve ricadere nel novero delle Abilità *Armi taglienti [Pugnali]* e *Armi contundenti [Contundenti piccole]*, oppure essere una delle seguenti armi: Stiletto, Accetta, Spada corta, Mano artigliata. L'uso di altre armi come seconda comporta una penalità di -3 alle Prove di Abilità per gli attacchi di entrambe le armi, che si somma alle altre già presenti.

EFFETTI AD AREA

Per Effetti ad Area si intendono tutti gli effetti di un qualche tipo di azione (come un incantesimo particolare, l'esplosione di un ordigno esplosivo, lo spargimento di un liquido) che si verificano all'interno di un'area, quindi che non sono specifici su un bersaglio od un singolo punto. A meno che non sia descritto diversamente, chiunque si trovi all'interno dell'area subisce gli effetti. Gli incantesimi che hanno Effetti ad Area portano la dicitura **EaA** accanto al nome.

L'unico modo per evitare questo tipo di effetti esiste quando viene generato l'Effetto ad Area ed essere consapevoli della situazione e trovarsi in una posizione "ideale": in altre parole, il personaggio deve trovarsi entro due metri da una zona non influenzata dall'effetto (generalmente quando si trova sui margini esterni dell'area influenzata) o da un riparo che possa coprirlo parzialmente o del tutto. In questo caso, può effettuare una Prova di Schivata (1d10 + Schivata) e se ottiene un punteggio superiore a quello

della prova di Abilità per l'uso del potere con effetto ad area (ad esempio la prova nell'uso di un incantesimo o nel lancio di un oggetto) riesce a spostarsi in tempo. Nel caso sia in grado di uscire dall'area influenzata evita del tutto gli effetti; se invece rimane nell'area influenzata ma riesce a trovare un riparo, spetta al Master decidere se subisce danni parziali, completi o nessuno. Ad esempio ripararsi dietro un fragile tavolo di legno dal soffio di fuoco a cono di un drago, potrebbe ridurre solo in minima parte i danni subiti.
Se si cerca di evitare l'effetto ad area di una trappola, si effettua la Prova di Schivata contro il punteggio ottenuto nella prova di Abilità per la creazione della trappola, e su questo punteggio il Master può assegnare un bonus od una penalità in base al funzionamento specifico della trappola. Se un personaggio non è consapevole del verificarsi dell'effetto ad area (non sa della presenza della trappola o non ha idea del lancio di un incantesimo) non può evitare di subirne gli effetti.

AZIONI E PAz INSUFFICIENTI

Normalmente, se un personaggio non ha abbastanza PAz per compiere un'azione in un certo Round (perché ne ha già usati troppi), deve attendere il Turno successivo. Questa regola evidente ha una fondamentale eccezione: quando un azione comporta una spesa di PAz tale da essere superiore al massimo posseduto da un personaggio. In queste condizioni, sarebbe impossibile durante la fase di combattimento a turni svolgere quella data azione. Per evitare questa situazione, il personaggio può comunque compiere l'azione, ma la porta a termine (o meglio: i suoi effetti si verificano) solo nel Round d'azione successivo del personaggio, nel quale scala il residuo di PAz che non ha ancora scalato. Per applicare quest'eccezione, il personaggio deve iniziare a compiere tale azione all'inizio del proprio Round d'azione, senza compiere alcun'altra azione che comporti una spesa di PAz.

Esempio: il nostro personaggio vuole lanciare un incantesimo che richiede un numero di PAz di 30, ma ne possiede solo 22: durante il suo Round, inizia a lanciare l'incantesimo e poi il Turno prosegue con le mosse degli altri personaggi. Quando il gioco torna a noi, vengono spesi gli 8 PAz rimanenti (30 - 22 = 8) e l'incantesimo viene lanciato, ed al personaggio rimangono ancora 14 PAz disponibili per altre azioni. È importante notare che durante tutto il Turno nel quale il personaggio è impegnato a preparare la propria azione, rischia di essere interrotto da altri avvenimenti od azioni di altri personaggi.

4. LOTTA

DEFINIZIONE DI LOTTA

Effettuare una **Lotta** vuol dire combattere a mani nude. Si tratta di un tipo di combattimento che non produce danni elevati e che può risultare inefficace contro chi è vestito con protezioni adeguate, ma può essere un buon complemento durante uno scontro nel quale si sta usando un'arma e, unito a specifiche tecniche, permette di raggiungere importanti risultati. A livello regolamentare, tutte le volte che si effettua una Lotta si fanno delle Prove di Abilità di *Capacità fisiche [Lotta]* e si utilizzano le statistiche dell'arma *Mani Nude* per i vari attacchi (il nome non deve fuorviare: la Lotta prevede anche l'uso di gambe, piedi, testa o qualunque altra parte del corpo per colpire). La Lotta inoltre acquista importanti benefici quando viene usata insieme a specifici Stili di Combattimento (vedi il paragrafo successivo) perché consentono di superare molti dei limiti imposti da questo tipo di combattimento.

Senza l'uso degli Stili, la Lotta permette un tipo di combattimento confusionario, privo di tecnica, normalmente basato sull'uso di calci, pugni e tanta aggressività; usata in questa maniera è adatta al massimo per una rissa da bar e produce ben pochi danni. Alcuni combattenti acquistano comunque una certa dimestichezza in questo tipo di attacchi perché pur non infliggendo danni permettono di acquisire dei vantaggi importanti durante uno scontro, ad esempio sbilanciando l'avversario o mettendolo in una posizione di svantaggio, per poi effettuare con maggiori possibilità di riuscita un attacco con l'arma primaria. Quando si combatte a mani nude, il personaggio può usare indistintamente qualunque arto e sia la mano primaria o secondaria, ai fini della Lotta è come se si possedesse la Qualità *Ambidestria*. L'uso della Lotta insieme ad un'altra arma durante lo stesso Round d'azione è possibile senza alcun tipo di penalità o regola particolare (è come se si combattesse con due armi, ma senza le regole specifiche per questo tipo di combattimento). Se si sta combattendo senza l'uso di un'arma, è possibile usare la meccanica della Parata con il punteggio di *Capacità fisiche [Lotta]*.

EFFETTI DELLA LOTTA E SCELTE DI GIOCO

Quando un personaggio effettua un attacco di Lotta, può decidere se effettuare un colpo che infligga delle ferite oppure un colpo che produca un effetto specifico. Nel primo caso sferra un pugno, un calcio o qualcosa di analogo al fine di colpire in punti vitali l'avversario e produrre dei danni. Si applicano le normali regole per determinare se il colpo va a segno ed in quale parte del corpo (nella Tabella sulle Armi al *Capitolo 4: Equipaggiamento* sono riportate le statistiche del combattimento a Mani nude). Essendo colpi effettuati con calci e pugni, quando si colpisce una parte del corpo protetta da un'armatura a placche non si infligge nessun danno ma l'attaccante subisce a sua volta 1 PV all'arto con il quale ha effettuato il colpo. Ai fini del regolamento, il giocatore può effettuare un colpo con un pugno od un calcio, e non c'è distinzione nell'utilizzo della destra o della sinistra. Inoltre, creature che hanno una Resistenza al Fisico superiore a 10 subiscono sempre e solo 1 danno se colpite, mentre altre possono subire danni minori o non subire affatto danni provocati dalla Lotta (come riportato nelle loro descrizioni). I modificatori al danno dovuti dal Moltiplicatore della Forza si applicano normalmente, secondo la tabella nel *Capitolo 4: Equipaggiamento* al paragrafo sulle armi.

Se invece il personaggio cerca di ottenere un effetto particolare, il colpo generalmente non infligge danni ma è focalizzato sull'ottenimento di un vantaggio tattico. Questo tipo di attacco viene sovente usato anche da chi è armato per ottenere una situazione favorevole per poi sferrare meglio il colpo successivo. Quando un personaggio effettua questo tipo di attacco, deve specificare cosa intende fare di preciso e quale effetto vuole ottenere. Ad esempio, dare un colpo con il piede sulla gamba destra dell'avversario per sbilanciarlo. Il personaggio effettua la solita prova per determinare se il colpo va a segno; in questo caso l'uso di armature non incide sull'esito del colpo, ma a seconda della situazione il Master può applicare dei bonus o delle penalità valutando la dinamica dell'azione e le sue particolarità, compresa la presenza di un'armatura indossata dalla vittima. Se il colpo va a segno, la vittima deve effettuare una prova per cercare di resistere alla mossa del personaggio; si tratta di una contromossa immediata che non comporta la spesa di PAz. Il tipo di prova dipende dal tipo di attacco, ma si tratta sempre di una prova contrapposta di Abilità. Nel nostro esempio una prova di *Capacità fisiche [Equilibrio]* è quella più adatta. Il difensore deve superare con la sua prova il punteggio ottenuto dall'attaccante nella prova di Lotta, o subire gli effetti del colpo avversario. Anche in questo caso il Master può decidere se applicare bonus o penalità.

Se l'attacco sortisce gli effetti sperati, si crea un vantaggio che il personaggio può sfruttare; nel nostro caso può essere una penalità al punteggio di Schivata della vittima. Tale vantaggio, a meno che non crei conseguenze sul lungo periodo (ad esempio la vittima che viene buttata da un precipizio) va sfruttato immediatamente dall'attaccante, perché il difensore recupera la posizione di partenza quando torna di nuovo a lui l'iniziativa. L'attaccante può sferrare un colpo, oppure effettuare un'altra mossa di Lotta per ottenere un ulteriore effetto; prima che l'iniziativa torni al nemico, anche altri personaggi possono fruttare la situazione tattica favorevole contro la vittima. In ogni caso, queste situazioni vanno valutate caso per caso dal Master, che deve dare una descrizione accurata della situazione ed applicare tutti i bonus e le penalità che ritiene opportune.

5. STILI DI COMBATTIMENTO

Nel mondo di Ethran esistono luoghi dove è possibile affinare le proprie arti di combattimento, imparando tecniche particolari che consentono di ottenere dei vantaggi in situazioni specifiche o di ottenere nuove capacità. Si tratta di una sorta di "specializzazione" delle proprie capacità di combattimento, che per essere appresa richiede il raggiungimento di un determinato punteggio in specifiche abilità; più alti saranno i punteggi, maggiori saranno le tecniche che sarà possibile imparare ed applicare durante uno scontro.

PRINCIPI GENERALI

Imparare uno Stile di Combattimento significa apprendere mosse ed azioni specifiche nell'ambito d'uso di una specifica arma (o nella lotta) finalizzate verso uno scopo ben preciso. L'uso di queste tecniche consente di ottenere dei bonus o l'acquisizione di mosse che producono effetti particolari, ma data la loro natura altamente specifica possono anche comportare delle penalità in talune situazioni. Apprendere uno Stile di Combattimento ed affinare le proprie capacità consente di essere riconosciuti alla lunga come veri e propri Maestri nell'arte del combattimento.
L'impegno richiesto ed il tempo necessario per apprendere uno Stile di Combattimento è tale da occupare molte delle risorse del personaggio. A termine di regolamento, apprendere uno Stile comporta l'abbandono, o la sospensione, della Professione che si sta portando avanti; in altre parole può essere vista come una sorta di Professione particolare, che anziché migliorare il LAM in alcune Abilità consente di acquisire nuove capacità di combattimento. Imparare uno Stile di Combattimento richiede gli insegnamenti di un maestro, anche se in rarissimi casi è possibile trovare documenti perduti o similari che permettono di apprendere mosse e tecniche dimenticate da tempo o conosciute solo da pochi. I luoghi di apprendimento cambiano in numero e locazione in base al tipo di Stile, e molti di questi possono essere imparati solo in strutture isolate, sperdute in qualche luogo desolato o comunque conosciuti da pochi, cosa che può rendere problematica anche la sola conoscenza della loro esistenza.
Ogni personaggio può apprendere solo uno Stile di Combattimento alla volta; abbandonare gli studi di uno Stile per impararne un altro non comporta la perdita di quanto appreso finora, ma il più delle volte pone fine alla possibilità di migliorarsi in futuro in quello che si è appena abbandonato, di norma per il semplice fatto che i maestri non vedono di buon occhio la mancanza di impegno e devozione assoluta per un determinato Stile. Chiunque abbia la conoscenza di uno Stile di Combattimento può insegnarlo ad altri, ma solo fino al livello che è conosciuto. Come per lo studente, anche l'insegnante deve dedicarsi completamente al suo compito per tutta la durata necessaria, impedendogli quindi di svolgere altri tipi di Professioni, ed anzi spesso assorbendo per tale attività tutto il suo tempo.

REGOLAMENTO DEGLI STILI DI COMBATTIMENTO

Ogni Stile di Combattimento è strutturato secondo una scala gerarchica a livelli, che devono essere scalati in maniera lineare. Acquisire un livello implica spendere un certo quantitativo di tempo per studiare, sia a livello teorico che pratico. Durante questo periodo il personaggio non può compiere nessun altro tipo di attività che richieda tempo ed energie. Il personaggio può prendere delle pause tra l'apprendimento di un livello ed un altro, ma interrompere gli studi quando ancora non terminati vuol dire riiniziare da zero l'apprendimento di quel livello. In base allo Stile ed al livello che si sta cercando di apprendere è richiesto un lasso di tempo ben preciso, riportato nelle tabelle dei singoli Stili.
Una volta passato il tempo necessario all'apprendimento, il giocatore effettua un tiro di Abilità in quella specifica dello Stile di Combattimento per determinare se i suoi studi gli hanno permesso di imparare quel livello. Se il tiro fallisce, il personaggio non ha ben appreso le tecniche che gli sono state insegnate, e deve svolgere un'ulteriore sessione di studi, per poi ritentare il tiro di Abilità. I tempi di studi necessari per l'apprendimento, qualora il primo tentativo non sia andato a buon fine, sono pari alla metà rispetto a quello di base per quel livello nello Stile di Combattimento. Ogni livello ha una sua CD ben precisa che deve essere superata.

Tutti gli Stili di Combattimento hanno dei prerequisiti, che sono necessari per poterlo apprendere. Il più delle volte questi consistono in punteggi di Caratteristiche o di Abilità minimi, ma in taluni casi può essere richiesto anche altro, come una Qualità particolare o richieste specifiche che esulano dalle semplici statistiche. Inoltre, avanzando di livello nello Stile possono essere richiesti prerequisiti aggiuntivi intermedi. Queste richieste riflettono la difficoltà e le capacità necessarie per poter apprendere delle tecniche che per loro natura solo in pochi sono in grado di padroneggiare, e solo i più dotati sono in grado di raggiungere i livelli più alti in uno Stile di Combattimento.
Gli Stili di Combattimento acquisiscono una certa importanza soprattutto per chi usa l'Abilità *Capacità fisiche [Lotta]*, che in condizioni normali non permette di essere molto efficace in un normale combattimento; molti Stili a mani nude permettono di acquisire tecniche tali da rendere estremamente efficace questo tipo di combattimento, ma al tempo stesso sono tra gli Stili più complicati e difficili da apprendere, e sono pochi i maestri (e di conseguenza i centri di studio) in grado di insegnarli.

Tutte le capacità negli Stili di Combattimento si applicano esclusivamente quando lo si sta usando, compresi bonus generici alle statistiche. Ad esempio, un bonus al punteggio di Schivata ottenuto da uno Stile di Combattimento a mani nude non si applica se sto combattendo con una spada, e non posso usarne le tecniche che ho appreso (in particolare, tecniche a mani nude non sono mai utilizzabili se si impugna un'arma). Al tempo stesso, se sto utilizzato un certo Stile di Lotta non beneficio dei bonus derivanti da un altro Stile di Lotta che conosco. Il personaggio ha comunque la facoltà durante il proprio round d'azione di decidere se e quale Stile di Combattimento applicare in quel turno. Questa scelta può essere presa esclusivamente all'inizio del proprio turno (o all'inizio di uno scontro, se nel primo round non parte per primo) e non comporta alcuna spesa in PAz.

I. Lotta libera

Abilità di base: Capacità fisiche [Lotta]

Si tratta dello Stile di Combattimento più semplice e comune tra chi combatte senza armi. Chi impara questo Stile viene generalmente chiamato col titolo di Lottatore.
È pensato per essere usato da chiunque, e si basa sull'uso di pugni, prese al corpo e l'uso della forza bruta. Non si tratta di uno Stile raffinato e la sua efficacia è inferiore rispetto ad altre tecniche, ma è possibile impararlo pressoché ovunque e spesso viene considerata una forma di autodifesa. A differenza di altri Stili si basa su tecniche abbastanza intuitive, a tal punto che il primo livello può anche essere appreso senza l'ausilio di un istruttore, sebbene questo determini una CD per la riuscita degli studi superiore e tempi più lunghi.
In realtà, più che uno stile vero e proprio si tratta di una serie di tecniche e di mosse che permettano a chi non usa delle armi di avere un'efficacia maggiore in combattimento, sebbene permangano quasi tutte le penalità annesse nell'uso della semplice Abilità *Capacità fisiche [Lotta*] (vedi il *Capitolo 5: Sistema di combattimento* al paragrafo Lotta). Nei fatti è una sorta di evoluzione della normale Lotta, meno confusionaria e con azioni più precise e ragionate, con un uso del corpo meno dinamico ma più controllato.

Tabella 5.8 – Avanzamento Lotta Libera

LIVELLO	Tempo addestramento	CD - Capacità fisiche [Lotta]	Prerequisiti	Vantaggi acquisiti
1	1 mese	6	Capacità fisiche [Lotta] 2, Forza 10, Costituzione 10	Bonus +1 ai danni
2	2 mesi	8	Agilità 10	Bonus +1 alla Schivata
3	4 mesi	11	Forza 11	Danni maggiorati a 1d4
4	3 mesi	12		Colpi debilitanti
5	3 mesi	15		Sbilanciare
6	3 mesi	17		Colpo Stordente
7	3 mesi	19	Agilità 12	Bonus +1 alla Schivata
8	5 mesi	20		Guardia Violata
9	6 mesi	22		Lotta naturale
10	6 mesi	23	Forza 13	Danni maggiorati a 1d5

TECNICHE

- **Livello 1:** I colpi del Lottatore infliggono più danni del normale. Questo livello fornisce un bonus di +1 ai danni effettuati con le prove di Capacità fisica [Lotta], sebbene permangano tutte le penalità ai danni contro chi indossa armature di un certo tipo o hanno una Resistenza Fisica superiore a 10. Questo livello può essere imparato anche in maniera autodidatta, ma il tempo di apprendimento diventa di 2 mesi e la CD per riuscire ad imparare il Livello diventa di 10.
- **Livello 2:** Il Lottatore acquisisce un maggior controllo del suo corpo e di quello che accade attorno a se, permettendogli di acquisire un bonus di +1 alla Schivata. Questo bonus permane finché si combatte senza armi.
- **Livello 3:** Il Lottatore è in grado di sferrare attacchi più potenti e precisi. I danni di base dei suoi attacchi a mani nude salgono da 1d3 ad 1d4.
- **Livello 4:** Il Lottatore è in grado di rendere inabile l'avversario infliggendo un numero di danni minimo. Effettuando un attacco può decidere di effettuare un *Colpo Debilitante*, un colpo mirato al Tronco o alla Testa (il Lottatore mira ad entrambe le parti; si tratta di un colpo mirato particolare che implica una penalità di -2 al tiro di *Capacità fisiche [Lotta]* per determinare se il colpo va a segno). Se colpisce, l'attacco infligge sono 1 PV, ma tira comunque normalmente per determinare i danni. Il risultato è considerato Danno Debilitante; la vittima tiene conto di questo quantitativo di danni per 10 minuti, oltre i quali si azzerano. Quando la vittima raggiunge un numero di Danni Debilitanti superiore al suo valore di Tempra, perde i sensi per un numero di minuti pari a 1d10 meno la sua Costituzione più la Forza del Lottatore (minimo 1 minuto). Se subisce ulteriori *Colpi Debilitanti* mentre è svenuto, rimane in questo stato per un tempo maggiorato di un numero di minuti pari ai Danni Debilitanti inflitti.
- **Livello 5:** Il Lottatore è in grado di Sbilanciare l'avversario: se il suo colpo va a segno infligge solo 1 PV, ma fa perdere per un attimo la posizione o l'equilibrio all'avversario; questo si traduce in una perdita di 4 PAz al totale del bersaglio al suo prossimo turno.
- **Livello 6:** Il Lottatore è in grado di effettuare un *Colpo Stordente*: questo attacco è possibile solo alle spalle del nemico e se questi non è consapevole dell'attacco. Il Colpo Stordente richiede 15 PAz per essere effettuato, ed è un colpo diretto alla testa od al collo della vittima. Se il colpo va a segno, non infligge danni ma fa perdere in sensi alla vittima, che può resistere all'effetto con una prova sulla Tempra contro una CD pari alla prova di Abilità dell'attaccante in *Capacità fisiche [Lotta]* fatta per effettuare l'attacco. La vittima rimane priva di sensi pari a 5 minuti + 1 minuto per ogni punto di differenza tra la prova di Tempra e quella di Capacità fisiche [Lotta].
- **Livello 7:** Il Lottatore acquisisce maggior controllo del suo corpo, ricevendo un bonus di +2 alla Schivata. Questo bonus si sostituisce a quello analogo acquisito al Livello 2.
- **Livello 8:** Il Lottatore acquisisce la capacità *Guardia Violata*; quando usa questa tecnica non infligge danni con i suoi colpi, ma se il colpo va a segno apre le difese dell'avversario che subisce una penalità di -4 alla Schivata sul prossimo attacco che subisce (che sia del Lottatore o di qualcun'altro). La penalità permane fino a quando non arriva un attacco o fino al prossimo turno d'azione della vittima.
- **Livello 9:** Il Lottatore diviene talmente abile nella lotta che i suoi attacchi sono più naturali; la sua velocità d'attacco a mani nude cala da 10 a 9. Questo bonus si applica a tutte le tecniche di questo Stile di Combattimento, ad esclusione di Colpo Stordente.
- **Livello 10:** Il Lottatore diventa implacabile con i suoi colpi, che infliggono sempre più danni. Ora i suoi danni di base a mani nude passano da 1d4 ad 1d5.

II. Jujitsu

Abilità di base: Capacità fisiche [Lotta]

Questo Stile di Combattimento è un'arte marziale di carattere difensivo che sfrutta la forza dell'avversario per effettuare delle contromosse all'ultimo istante, ritorcendola contro. Si tratta di un'arte marziale che richiede un grande equilibrio del proprio corpo e movimenti molto precisi, basata principalmente sull'uso delle mani, le braccia ed i movimenti del busto. Molto difficile da applicare, risulta tanto più efficace quanta più forza viene esercitata dall'attaccante.
Sono molto pochi coloro che praticano questo Stile, in parte per la difficoltà nel padroneggiarlo, in parte perché sono pochi i maestri che decidono di insegnarlo ed in genere solo se vedono delle potenzialità. Il più delle volte chi fa uso dello Jujitsu vive in comunità chiuse, spesso monastiche, lontano dai centri abitati e dalla civiltà, il che rende ancora più complicato riuscire ad apprenderlo. Gli aspetti fondamentali di questa tecnica sono la calma, la capacità di concentrazione, di attesa e di studio dell'avversario, tutti elementi che si ritiene possono essere raggiunti appieno solo in luoghi tranquilli e privi di distrazioni.

REQUISITI E POSSIBILITÀ DI STUDI

Statistiche di base: Agilità 14, Riflessi 14, Intuito 12, Capacità fisiche [Lotta] 5
Per apprendere questa tecnica è necessario farsi insegnare da un insegnante che conosce la tecnica. Non esistono centri di studio riconosciuti su Ethran, ed i pochi che utilizzano il jujitsu vivono in piccoli centri monastici fuori dai grossi centri abitati, od addirittura in case isolate. Gli aspetti fondamentali di questa tecnica sono la calma, la capacità di concentrazione, di attesa e di studio dell'avversario, tutti elementi che si ritiene possono essere raggiunti appieno solo in luoghi tranquilli e privi di distrazioni.

Tabella 5.9 – Avanzamento Jujitsu

LIVELLO	Tempo addestramento	CD - Capacità fisiche [Lotta]	Prerequisiti	Vantaggi acquisiti
1	9 mesi	10	Agilità 14, Riflessi 14, Intuito 12, Capacità fisiche [Lotta] 5	Colpo deviato
2	3 mesi	11		Colpo armato deviato
3	3 mesi	14	Manualità 11	Presa bloccante
4	6 mesi	16		Portata ampliata
5	2 mesi	17		Bonus Schivata +1
6	3 mesi	20	Riflessi 15	Capacità di preparare fino a 3 mosse per round
7	4 mesi	22	Manualità 13	Bersaglio improvvisato
8	4 mesi	24		Bonus Schivata +2
9	5 mesi	26	Forza 10	Presa stritolatrice
10	7 mesi	28		Colpo menomante

FUNZIONAMENTO DEL JUJITSU

Il Jujitsu funziona su meccaniche di gioco particolari rispetto a qualunque altro tipo di combattimento. Le sue mosse sono in realtà delle contromosse a quelle dell'avversario. In altre parole se l'avversario non attacca, non è possibile usare mosse di questo Stile di Combattimento. Chiunque apprende almeno il primo livello di Jujitsu, impara ad applicare un sistema alternativo di Azione di Reazione. Quando il giocatore vuole usare le tecniche di questo stile, dichiara quante mosse di Jujitsu compiere nel suo turno (non più di 2, o 3 dal livello 6). Il personaggio "spende" i PAz necessari per quelle azioni (10 PAz, a meno che non sia scritto diversamente nelle varie tecniche), ma in realtà rimane in attesa delle mosse dell'avversario, o degli avversari. Il personaggio non deve dichiarare quali attacchi o tecniche vuole utilizzare, né contro quale avversario rivolgerle, ma deve avere PAz sufficienti per utilizzarle; in caso di uso di una tecnica che richiede più PAz di quanto si dispone, l'azione è sprecata.
Al turno d'attacco dell'avversario, se il personaggio viene attaccato direttamente può eseguire una contromossa di Jujitsu contro l'attacco che ha preparato. In questo caso va effettuata una prova di *Capacità fisiche [Lotta]* contro il punteggio dell'Abilità dell'avversario che usa per attaccare. Se si ottiene un punteggio superiore (in caso di pareggio, l'attaccante effettua il suo attacco senza altre conseguenze), l'attacco dell'avversario va a vuoto e si riesce ad applicare la tecnica di Jujitsu. La tecnica va dichiarata quando arriva l'attacco avversario.

Si tratta in pratica di una particolare Azione di Reazione che non comporta penalità in PAz, e che non inficia la possibilità di usare la classica Azione di Reazione in aggiunta (sempre che si possiedano abbastanza PAz). Il personaggio può inoltre usare una tecnica di Jujitsu anche sulla normale Azione di Reazione.
Il personaggio può decidere, su ogni attacco che subisce, se usare una delle azioni di attacco preparata o meno. Inoltre, se durante il passare del round non riceve attacchi, può decidere di annullare le azioni preparate e fare altro, come se avesse Ritardato l'Azione *(vedi il Capitolo 5: Sistema di Combattimento)*; in questo caso il personaggio recupera i PAz spesi per la preparazione, ma perderà comunque 6 PAz per ogni attacco di Jujitsu che ha preparato.
Il Jujitsu richiede piena libertà d'azione nei movimenti; non è possibile utilizzarla se il personaggio indossa un'armatura ad anelli od a placche, e deve avere le mani libere.

TECNICHE

- **Livello 1:** Il personaggio impara la tecnica *Colpo Deviato* che permette di deviare gli attacchi avversari, scaricando l'impeto della forza avversaria a vuoto e facendolo cadere. Se la tecnica va a segno, l'avversario viene fatto roteare e cadere a terra sulla schiena, subendo un numero di PV al Tronco pari a 1 più il bonus derivante da un alto Moltiplicatore della Forza, utilizzando la tabella del *Capitolo 4: Equipaggiamento* al paragrafo delle Armi, relativa al modificatore dei danni per punteggi alti di Forza. Inoltre il personaggio può decidere egli stesso di usare solo parte della forza avversaria, riducendo fino a 0 il bonus ai danni derivante dall'alto punteggio di Forza; può inoltre accompagnare il movimento di caduta in modo tale da far cadere la vittima dolcemente, senza infliggergli danni. Il personaggio può applicare questa tecnica di Jujitsu solo contro nemici non armati. L'uso di *Colpo Deviato* preclude la possibilità di Schivare il colpo sul quale si applica la tecnica.
- **Livello 2:** Il personaggio impara la tecnica *Colpo Armato Deviato*; funziona esattamente come *Colpo Deviato*, ma è applicabile anche contro nemici armati.
- **Livello 3:** Il personaggio può applicare la tecnica *Presa Bloccante*. Permette al personaggio di schivare l'attacco in arrivo e di afferrare l'avversario con una presa che gli impedisce di fare ulteriori attacchi con l'arma (o l'arto) che stava utilizzando. Ad esempio, contro un guerriero armato di spada è possibile afferrarlo per il braccio armato e torcerglielo dietro la spalla tenendolo teso e facendo pressione sulla sua schiena. Per liberarsi, l'avversario deve effettuare una prova di *Capacità fisiche [Lotta]* contrapposta a quella del personaggio usata per applicare la tecnica.
- **Livello 4:** Il personaggio apprende la tecnica *Portata Ampliata*, che permette di usare la tecnica *Colpo Armato Deviato* come se avesse una portata d'attacco pari a quella dell'arma del nemico, perché in grado di sfruttare l'arma stessa per effettuare i suoi colpi.
- **Livello 5:** Il personaggio ottiene un bonus a tutte le prove di Schivare di +1; mantiene questo bonus fino a quando non indossa armature ad anelli od a placche ed il suo carico rimane Leggero (vedi *Capitolo 6: A spasso per il mondo* al *paragrafo 1: Movimento del personaggio*).
- **Livello 6:** Il personaggio diventa sempre più abile e rapido nell'applicare le tecniche apprese; questo gli consente di preparare fino a 3 mosse nell'ambito di un singolo round.
- **Livello 7:** Il personaggio è in grado di direzionare l'attacco nemico verso un altro bersaglio. Affinché questa tecnica abbia successo, a portata di attacco del nemico deve esserci almeno un'altra creatura. Il personaggio indirizza l'impeto dell'attacco avversario verso questa creatura, che subisce a sua volta l'attacco nemico. La vittima che subisce l'attacco deviato verso di lui può sfruttare tutte le normali dinamiche per evitare o ridurre i danni (compresa la Parata od i bonus di Armatura). Nel caso che l'avversario non abbia altre creature a portata del suo attacco, l'uso di questa tecnica manda semplicemente a vuoto il colpo senza ulteriori conseguenze.
- **Livello 8:** Il personaggio ottiene un bonus a tutte le prove di Schivare di +2; mantiene questo bonus fino a quando non indossa armature ad anelli od a placche ed il suo carico rimane Leggero (vedi *Capitolo 6: A spasso per il mondo* al paragrafo 1. Movimento del personaggio). Questo bonus si sostituisce a quello di +1 ottenuto al Livello 5.
- **Livello 9:** Il personaggio apprende la tecnica *Presa Stritolatrice*, che permette di deviare l'impeto avversario oltre di lui e di afferrarlo da dietro con il braccio all'altezza del collo, iniziando a soffocarlo. Una volta afferrato, la vittima non è in grado di attaccare il personaggio e può liberarsi solo con una prova di *Capacità Fisiche [Lotta]* contrapposta a quella del personaggio usata per applicare la tecnica. A differenza di *Presa Bloccante*, la vittima può ancora effettuare attacchi di fronte a se, sebbene con una penalità di -5 a tutte le prove di Abilità, ed il suo punteggio di Schivata scende a 0. La vittima perde conoscenza se non si libera entro un numero di round pari alla sua Costituzione -9 (minimo 1 round). Se il personaggio decide di continuare a tenere la presa, la vittima muore soffocata dopo 3 round, altrimenti rimane Priva di Sensi per 10 minuti. Questa tecnica non è utilizzabile se il collo della vittima è protetto, ad esempio se indossa una corazza completa.
- **Livello 10:** Il personaggio apprende la tecnica *Colpo Menomante*, che permette di infliggere una danno grave al bersaglio. Se ha successo, l'impeto dell'avversario viene usato per sbilanciarlo e creare una situazione in cui è possibile rompere un arto (un braccio od una gamba)

tramite un colpo ben preciso. Questa tecnica non è applicabile su zone del corpo protette con armature a placche, e si ha una penalità di -5 alla prova di Abilità se la zona del corpo è protetta da un'armatura ad anelli.

III. Stile della tigre

Abilità di base: Capacità fisiche [Lotta]

Questa descrizione contiene diversi elementi di ambientazione, quindi è fortemente consigliato consultare il manuale relativo.

Lo Stile della Tigre è il nome comunemente dato dalle Depositarie della Cerchia degli Animali al tipo di combattimento da loro adottato. A differenza delle altre Cerchie, queste Depositarie preferiscono il combattimento a mani nude, e per questo motivo hanno sviluppato nel corso dei secoli una tecnica di combattimento unica. Si tratta di uno stile poco elegante, animalesco nei movimenti e molto aggressivo, basato principalmente sull'attacco che sulla difesa. Tende a riprodurre le movenze di alcuni animali secondo una sorta di collage; la Depositaria che applica questo Stile di Combattimento mantiene molto basso il baricentro, spesso si mette a quattro zampe ed ha movenze basate sull'istinto.
Le Depositarie della Cerchia degli Animali che decidono di apprendere questo Stile di Combattimento devono sospendere il percorso della loro Professione per essere istruite, e generalmente non fanno parte delle Guardiane perché il loro modo di combattere mal si addice ad un gruppo organizzato e basato principalmente sull'uso di tecniche ci combattimento coordinate e con l'uso di armi.

Prende il singolare nome dalla Depositaria cui origina la tecnica, che secondo la tradizione prese spunto dopo aver osservato per mesi una tigre durante il periodo della caccia del felino. La tipica posizione a 4 zampe che si assume mentre si imparano le tecniche più avanzate permette di sfruttare la forza delle gambe e delle braccia per spiccare balzi improvvisi e potenti addosso al bersaglio. Le Depositarie che conoscono l'incantesimo *Mani Artigliate* o *Mani Artigliate velenose* lo utilizzano in connubio con questa tecnica, risultando ancora più letali.

REQUISITI E POSSIBILITÀ DI STUDI

Statistiche di base: Depositaria della Cerchia degli Animali, Forza 11, Intuito 12, Riflessi 12, Capacità fisiche [Lotta] 4
Per imparare questo Stile è necessario recarsi alla Torre della Cerchia degli Animali, oppure trovare una Depositaria disposta ad investire del tempo per insegnarlo; ovviamente, è necessario far parte dell'Ordine delle Depositarie ed appartenere alla Cerchia degli Animali. Escludendo i corsi che vengono tenuti costantemente nella Torre del Potere, non è facile trovare una Depositaria disposta ad insegnare tale Stile di Combattimento; il più delle volte viene fatto per coloro che sono diventate proprie discepole (o sono state scoperte da loro), mentre in altri casi è spesso necessario scendere ad accordi per ottenere l'insegnamento. Alcune Depositarie sono disposte ad insegnare lo Stile solo dietro lo svolgimento di incarichi specifici. Questo Stile di Combattimento non può essere utilizzato se si indossano armature ad anelli od a placche.

Tabella 5.10 – Avanzamento Stile della Tigre

LIVELLO	Tempo addestramento	CD - Capacità fisiche [Lotta]	Prerequisiti	Vantaggi acquisiti
1	6 mesi	9	Forza 11, Intuito 12, Riflessi 12, Capacità fisiche [Lotta] 4	Danni taglienti, postura a 4 zampe
2	3 mesi	10		Saltare +3
3	4 mesi	12		Colpo lacerante, Mano letale
4	2 mesi	13	Forza 12	Bonus danni +1
5	4 mesi	15		Saltare +3
6	3 mesi	17	Forza 14	Balzo felino
7	5 mesi	20	Spirito 12	Canalizzazione della tigre
8	8 mesi	25	Spirito 13	Canalizzazione della tigre superiore

TECNICHE

- **Livello 1:** La Depositaria impara a portare attacchi simili a quelli dei felini predatori con le zampe, usando le proprie unghie come artigli. Tutte le Depositarie che applicano questo Stile si fanno per questo crescere le unghie delle mani più del dovuto. Ai fini del gioco, si considerano i loro attacchi di tipo Tagliente. Inoltre, la Depositaria impara ad assumere una postura dapprima molto piegata sulle gambe e con il busto inclinato, ed in seguito anche a 4 zampe (con braccia e gamba molto piegate ed usando solo i polpastrelli e le punte dei piedi per poggiare sul terreno). In talune situazioni (a discrezione del Master) questo permette di non subire penalità, o di avere dei bonus, laddove un normale essere abituato a combattere in piedi potrebbe avere delle difficoltà; ad esempio se ci si ritrova all'interno di un cunicolo molto basso.
- **Livello 2:** I duri allenamenti hanno reso la muscolatura molto più forte ed elastica. Grazie a questo la Depositaria ottiene un bonus di +3 a tutte le sue prove di *Capacità fisiche [Saltare]*. Questo bonus con concorre a determinare il LAM.
- **Livello 3:** La Depositaria acquisisce la tecnica *Colpo Lacerante*, che permette di infliggere Ferite Emorragiche più facilmente. Grazie alla sua capacità di colpire in punti vitali e di sfruttare i suoi attacchi taglienti, è in grado di infliggere ferite che continuano a sanguinare. In termini di gioco, la vittima di questa tecnica considera il suo punteggio di Resistenza Fisica inferiore di 4 punti. Per applicare questa tecnica la Depositaria deve effettuare un Colpo Mirato (non importa in quale zona del corpo). Acquisisce inoltre la capacità *Mano letale*: ai fini dei danni inflitti, gli attacchi della Depositaria si considerano come se portati da un'arma. In altre parole si infliggono danni normali contro armature a placche ed anelli senza subire penalità, mentre il punteggio di Resistenza non influisce il massimo dei danni inflitti. Permangono eventuali penalità specifiche contro creature particolarmente resistenti agli attacchi di Lotta.
- **Livello 4:** La Depositaria diventa sempre più precisa e rapida nei suoi colpi. Questo conferisce un bonus di +1 a tutti i danni inflitti quando si utilizza questo Stile di Combattimento.
- **Livello 5:** La Depositaria migliora ulteriormente le sue qualità fisiche, ottenendo un bonus di +6 a tutte le sue prove di *Capacità fisiche [Saltare]*. Questo bonus con concorre a determinare il LAM e si sostituisce a quello acquisito al secondo livello.
- **Livello 6:** Le capacità fisiche della Depositaria divengono tali da permettergli di effettuare attacchi dopo aver effettuato grandi balzi. Acquisisce la tecnica *Balzo felino*, che permette di effettuare un attacco di lotta contro un nemico che si trova entro 9 metri. Consumando solo un numero di PAz pari a quelli del semplice attacco di Lotta (10), la Depositaria è in grado di compiere un balzo fino a 9 metri (compresi 3 metri di carica di partenza) di distanza in lungo ed avvinghiarsi alla vittima. Se l'attacco va a segno, la vittima subisce i danni normali ed è costretta ad effettuare una prova di *Capacità fisiche [Equilibrio]*. Se il punteggio ottenuto è inferiore a quello della prova di Abilità di *Capacita fisiche [Lotta]* effettuata dalla Depositaria per il colpo, il bersaglio viene sbattuto a terra con la Depositaria sopra di esso.
- **Livello 7:** La Depositaria apprende la tecnica *Canalizzazione della Tigre*, che permette di imparare ad usare l'incantesimo *Mani Artigliate* come un'estensione naturale del suo corpo. Se usato su di se, la Durata diventa di 10 minuti + 1 minuto per punto nella prova di abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio, l'Energia di Soglia diventa 0 (quindi non si subiscono effetti negativi) e l'incantesimo può essere Canalizzato, con un consumo di 1 punto di Mana e 0 di Energia per ogni intervallo di tempo successivo. Inoltre, per tutta la durata dell'incantesimo può ritrarre od allungare gli artigli

generati dall'incantesimo senza interromperlo (queste azioni richiedono 3 PAz).

- **Livello 8:** La Depositaria apprende la tecnica *Canalizzazione della Tigre superiore*; funziona come la versione base, ma ha effetto sull'incantesimo *Mani Artigliate Velenose*. Usando su di se quest'incantesimo la Durata diventa di 10 minuti + 1 minuto per punto nella prova di abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio, l'Energia di Soglia diventa 0 (quindi non si subiscono effetti negativi) e l'incantesimo può essere Canalizzato, con un consumo di 2 punto di Mana e 1 di Energia per ogni intervallo di tempo successivo. Inoltre, per tutta la durata dell'incantesimo può ritrarre od allungare gli artigli generati dall'incantesimo senza interromperlo (queste azioni richiedono 3 PAz).

IV. Spadaccino

Abilità di base: Armi taglienti *[Spade]*

Gli Spadaccini sono un'antica fazione di combattenti le cui origini si perdono nella notte dei tempi, il cui mito ha raggiunto ogni angolo di Ethran. Chi appartiene a questo ordine antico basa il suo stile di combattimento su movimenti fluidi ed aggraziati, sfruttando meno la forza fisica e più la propria agilità e l'impeto avversario per portare i propri attacchi. Un tempo su Ethran erano sparse molte scuole di Spadaccini, ma i periodi dei grandi fasti hanno lasciato spazio solo alle leggende che vivono nei racconti e le storie sparse ovunque. L'antica arte degli Spadaccini ora vive sono in pochi maestri esperti, di cui solo alcuni decidono di tramandare le loro conoscenze. Per poter sfruttare le tecniche di questo Stile di Combattimento è necessario far uso di una qualunque arma che rientra nell'utilizzo previsto dall'Abilità *Armi taglienti [Spade]*, oppure con l'uso di una Spada bastarda ad una mano (in questo caso l'Abilità di riferimento per l'uso dello Stile di Combattimento e per le CD per aumentare di livello è *Armi taglienti [Spadoni]*).

Trovare un maestro che insegni le tecniche dello Spadaccino non è semplice: si possono trovare ovunque, da un centro altamente popolato ad eremi sperduti in luoghi desolati. Quasi tutti loro continuano a tramandare le loro conoscenze, ma normalmente tengono con loro uno studente alla volta che viene scelto da loro stessi. Non si fanno alcun tipo di pubblicità né fanno sfoggio delle loro capacità in pubblico se non è strettamente necessario, quindi il più delle volte l'unico modo per trovare un maestro è attraverso altre persone che lo conoscono. Anche se si riesce a trovare un maestro, bisogna poi convincerlo a farsi allenare: quasi mai prendono sotto la loro ala protettiva chi si presenta di propria spontanea volontà per imparare l'arte dello Spadaccino. Il loro ordine inoltre si basava su principi ben precisi basati sull'onore, la lealtà ed il rispetto del nemico: tutte qualità che un maestro deve vedere nel suo potenziale allievo per decidere se insegnargli la propria arte, e motivo alla base del quale gli sconosciuti sono spesso respinti.

REQUISITI E POSSIBILITÀ DI STUDI

Statistiche di base: Armi taglienti [Spade] 5
Lo Spadaccino è un tipo di combattente agile ed elegante. Per sfruttare questo Stile di Combattimento il personaggio non può indossare armature a placche e deve essere massimo a livello di carico Medio 1.

Tabella 5.11 – Spadaccino

LIVELLO	Tempo addestramento	CD – Armi taglienti [Spade]	Prerequisiti	Vantaggi acquisiti
1	3 mesi	5	Agilità 11	Bonus Parata +1
2	4 mesi	8		Bonus LA +1
3	5 mesi	11	Riflessi 12	Bonus Movimento +2
4	4 mesi	14		*Attacco rapido* (solo spade)
5	9 mesi	18	Agilità 13, Riflessi 13	*Attacco turbinante*
6	5 mesi	20	*Armi taglienti [Spade]* 11 (*Armi taglienti [Spadoni]* 11 se si usa una spada bastarda)	*Attacco agile*
7	3 mesi	23	Intuito 11	*Reazione migliorata superiore*
8	4 mesi	24		Colpo mirato migliorato
9	3 mesi	25	Agilità 15	Bonus Parata +2
10	10 mesi	27	Intuito 13	*Deviare proiettili*

TECNICHE

- **Livello 1:** Lo Spadaccino impara ad usare con più efficace la propria arma. Quando impugna un'arma con la quale è possibile usare questo Stile di Combattimento, tutte le volte che effettua una Parata gode di un bonus di +1 che non viene scalato dal punteggio di LA. Per godere di questo bonus, lo Spadaccino deve spendere almeno 1 punto del suo LA nella Parata.
- **Livello 2:** Lo Spadaccino acquista una maggior padronanza con la propria arma. Guadagna un bonus di +1 nell'Abilità *Armi taglienti [Spade]* e *Armi taglienti [Spadoni]*, che non concorre nel calcolo del LAM.
- **Livello 3:** L'arte dello Spadaccino si fonda sulla sua grande agilità e mobilità in combattimento. Da questo momento il suo punteggio di Movimento base aumenta di +2 (ad esempio, quello di un umano passa da 9 a 11).
- **Livello 4:** Lo Spadaccino guadagna la Qualità *Attacco rapido*, anche se non soddisfa i prerequisiti. Questa si applica esclusivamente quando usa una delle armi che permette di usare questo Stile di Combattimento.
- **Livello 5:** La grande abilità dello Spadaccino gli permette di colpire più avversari contemporaneamente. A questo livello di apprendimento acquisisce la capacità di *Attacco turbinante*. Questo attacco richiede un attacco con un'arma che permette di sfruttare questo Stile di Combattimento che richiede un numero di PAz superiore di 6 punti rispetto al normale; ad esempio, una Spada lunga passa da una richiesta di 15 PAz (16 -1 per via di *Attacco rapido*) a 21. Durante quest'attacco lo Spadaccino effettua delle piroette su se stesso, permettendogli di colpire tutti gli essere che sono entro la portata del suo attacco in un'unica mossa. Ad esempio, se è circondato da 4 avversari può colpirli tutti contemporaneamente. Lo Spadaccino deve dichiarare quanti avversari intende colpire con il suo attacco (ad esempio solo 3 dei 4 dell'esempio) e tira la sua Prova di Abilità. Per ogni avversario successivo al primo, si aggiunge ogni volta una penalità di -2 alla Prova di Abilità per determinare se il colpo va a segno; ad esempio, se ottiene un 23 con la sua prova di attacco, si conta 21 per il secondo bersaglio e 19 per il terzo. Attacco turbinante non permette di effettuare un Attacco Mirato.
- **Livello 6:** La grande abilità dello Spadaccino gli permette di effettuare colpi molto precisi ed accurati. Acquista la capacità *Attacco agile*, che gli permette di usare il punteggio di Agilità anziché quello di Forza per determinare il modificatore ai danni per ogni suo colpo, secondo quanto descritto nel *Capitolo 4: Equipaggiamento* al *Paragrafo 1. Armi*. Inoltre, i suoi attacchi ignorano 1 punto del punteggio di Armatura del bersaglio.
- **Livello 7:** I riflessi dello Spadaccino sono superiori a quelli di un normale essere vivente. Da questo momento gode di benefici simili a quelli della Qualità *Reazione migliorata*: questa capacità gli permette di annullare del tutto la penalità di +2 PAz quando si effettuano Azioni di Reazione.
- **Livello 8:** Lo Spadaccino sa colpire efficacemente esattamente dove vuole lui. Quando utilizza un'arma che permette di sfruttare questo Stile di Combattimento, le penalità per effettuare un Colpo Mirato sono ridotte di 1 punto (ad esempio, un colpo mirato al Tronco ha una penalità di -1, anziché di -2).
- **Livello 9:** Lo Spadaccino migliora le sue capacità di Parata: il bonus di cui gode sale a +2.

- **Livello 10:** Lo Spadaccino è in grado di prevedere gli attacchi a distanza e difendersi da essi. Acquista la capacità Deviare proiettili: grazie ad essa, è in grado di deviare qualunque tipo di proiettile venga lanciato nella sua direzione (che sia da un arco, una balestra, una fionda o altra Arma da Tiro). In termini di gioco, quando impugna un'arma che permette di usare questo Stile di Combattimento, lo Spadaccino gode di metà del punteggio di Parata (se ha effettuato tale mossa, arrotondata per difetto) da aggiungere al proprio punteggio di Schivata contro attacchi provenienti da Armi da Tiro. Normalmente, il bonus di Parata non si conta contro attacchi a distanza. Tale capacità non si applica contro Armi da Lancio.

V. Arciere di Ëar

Abilità di base: Armi da Tiro *[Archi]*

Questa descrizione contiene diversi elementi di ambientazione, quindi è fortemente consigliato consultare il manuale relativo.

Un'antica leggenda del *Regno della Reania* narra di un ragazzo mezzo-demone il cui compito era quello di custodire e sorvegliare un antico luogo di meditazione. Un giorno, un regnante confinante decide di attaccare gli stati confinanti, e una volta giunto al monastero lo depredò di tutti i suoi tesori e scacciò il ragazzo. Il mezzo-demone trovò rifugio sulle montagne in un luogo isolato, e pregò tutte le notti in cui appariva in cielo la Luna Ëar affinché la sua essenza mistica lo aiutasse a recuperare il monastero.
Dopo un anno e un giorno, lo spirito di Ëar scese su Ethran, e fece dono al ragazzo di un arco dalle proprietà magiche, forgiato da un tronco di bambù e lavorato in modo tale da non perdere mai la sua elasticità. Lo spirito fece dono di altri 3 archi, ognuno dei quali conteneva l'essenza spirituale di ognuna delle altre 3 lune di Ethran. Il mezzo-demone il giorno dopo si mise in cammino, e girò di città in città, di villaggio in villaggio, di accampamento in accampamento per trovare altre 3 persone che fossero degne di animo e di spirito per impugnare le armi che aveva ricevuto in dono. In quattro, armati solo del loro coraggio, la loro intraprendenza e le armi donate dagli spiriti delle lune di Ethran, attaccarono il monastero, sconfissero le truppe del regnante e recuperarono il loro luogo di meditazione. La leggenda narra che in 4 affrontarono oltre 1.000 combattenti addestrati.

Gli Arcieri di Ëar basano le loro tradizioni culturali su questa leggenda: il loro monastero si trova in un luogo segreto, nascosto tra le *Montagne Lucenti* nella *Reania*, e può ospitare un massimo di 50 accoliti, tra studenti e maestri. Il loro credo si basa sulla venerazione della luna Ëar, che infonde loro il coraggio e le capacità di cui sono dotati, motivo per cui tutte le volte che si trova alta in cielo dedicano almeno alcuni minuti del loro tempo a meditare di fronte ad essa.
Riflessivi e dotati di grande spirito d'osservazione, gli Arcieri di Ëar possiedono capacità uniche che li rendono tra gli arcieri più abili e letali al mondo.

REQUISITI E POSSIBILITÀ DI STUDI

Statistiche di base: Armi da Tiro [Archi] 6, Intuito 11
Per apprendere la via dell'Arciere di Ëar, bisogna prima di tutto trovare il monastero nel quale si insegna questa disciplina. I monaci che ci vivono non accettano tutti come loro studenti: i nuovi potenziali accoliti devono dimostrare di possedere tranquillità interiore e capacità di concentrazione, doti fondamentali per apprendere le tecniche, ma anche grande rispetto verso il prossimo e volontà nel combattere per le cause giuste, aspetti fondanti del credo dei monaci che vivono nel monastero.
L'addestramento può richiedere molto tempo, durante il quale non si può uscire dal monastero, se non in periodi ben precisi o dietro richieste dell'accolito che vengono accolte dal loro maestro (ma questo avviene di rado): chi decide di interrompere gli studi a metà viene generalmente cacciato e non gli viene offerta una seconda possibilità. Inoltre, almeno 2 volte al mese qualunque accolito e maestro deve meditare per almeno 1 ora all'aperto di fronte alla luna di Ëar quando sorge: mancare a questo compito fa perdere temporaneamente la capacità di usare alcune tecniche dal mese successivo a quello in cui c'è stata la mancanza, nello specifico le tecniche *Colpo Preciso Rapido*, *Freccia Infusa*, *Tiro Curvo* ed il bonus offerto da un punteggio alto di Intuito al LA. L'Arciere di Ëar riacquista queste capacità dal mese successivo rispetto a quello nel quale ha ripreso il normale ciclo di meditazioni.

Tabella 5.12 – Arciere di Ëar

LIVELLO	Tempo addestramento	CD – Armi da Tiro [Archi]	Prerequisiti	Vantaggi acquisiti
1	2 mesi	7		Bonus *Deduzione [Osservare]* e *Deduzione [Ascoltare]* +2
2	4 mesi	11	Riflessi 11	Colpo preciso rapido
3	3 mesi	12	Deduzione [Osservare] 10	Cecchino
4	6 mesi	14	Armi da Tiro [Archi] 12	Bonus Intuito al LA
5	3 mesi	17		*Tiro multiplo*
6	4 mesi	20	*Armi da Tiro [Archi]* 15, Agilità 11	Maestro di Ëar
7	9 mesi	22	Empatia 11	Freccia infusa
8	5 mesi	26	Forza 11, Intuito 12	Tiro curvo
9	8 mesi	27	*Armi da Tiro [Archi]* 18, Intuito 13	Ignora armatura
10	9 mesi	28	*Armi da Tiro [Archi]* 21, Forza 14	Tiro multiplo supremo

TECNICHE

- **Livello 1:** Per poter sfruttare le sue capacità al meglio, un arciere deve prima di tutto affinare le sue capacità sensoriali. Un Arciere di Ëar di primo livello guadagna un bonus di +2 nell'Abilità Deduzione [Osservare] e Deduzione [Ascoltare]; questi bonus non concorrono nel calcolo del LAM.
- **Livello 2:** Un Arciere di Ëar è in grado di effettuare colpi di precisione con grande rapidità. Guadagna la tecnica *Colpo preciso rapido*: quando effettua un Colpo di Precisione con un Arco, l'aumento dei PAz è solo del 50% di quelli richiesti di base, arrotondati per eccesso. Ad esempio, effettuare un Colpo di Precisione con un Arco lungo normalmente richiede 42 PAz, ma per un Arciere di Ëar servono solo 32 PAz (21 di base +11).
- **Livello 3:** La grande precisione dell'Arciere di Ëar gli permette di colpire anche i bersagli più ostici. Al terzo livello, guadagna la Qualità *Cecchino*, anche se non soddisfa i prerequisiti necessari, quando usa un arco.
- **Livello 4:** Un Arciere di Ëar non si affida unicamente alla sua vista per colpire i suoi avversari. Da questo momento, il suo punteggio di Intuito gli fornisce un bonus al proprio punteggio di LA nell'Abilità *Armi da tiro [Archi]*, che non concorre nel calcolo del LAM. Il bonus dipende dal Coefficiente dell'Abilità: +1 se è pari a x1,1, +2 a x1,2 e +3 a x1,3.
- **Livello 5:** L'Arciere di Ëar impara a lanciare più frecce contemporaneamente; guadagna la Qualità *Tiro multiplo*, anche se non soddisfa i prerequisiti, quando usa un arco.
- **Livello 6:** Chi raggiunge questo livello di apprendimento acquisisce il titolo di *Maestro di Ëar*, un punto di arrivo ma anche di partenza che permette di accedere a capacità che vanno oltre quelle di un qualunque altro arciere. A questo livello, un Arciere di Ëar diventa in grado di usare un arco anche alla gittata Bruciapelo (normalmente con un arco questo non è possibile per via dell'ingombro dell'arma) e le penalità per l'uso dell'arco alle gittate Media, Lunga e Lunghissima sono ridotte di 1 punto.
- **Livello 7:** Un Arciere di Ëar diventa capace di incanalare la propria energia mentale per potenziare le sue frecce. Guadagna la tecnica *Freccia Infusa*, che aggiunge un danno aggiuntivo di tipo elementale

alle sue frecce. Quando usa un arco, al momento di scagliare una freccia può decidere di consumare 2 punti Mente, aggiungendo al normale danno della freccia un danno elementale pari al punteggio di Empatia - 10 (ad esempio, con un punteggio di Empatia di 14 si aggiungono 4 danni elementali). Tale capacità non consuma PAz e l'utilizzo va dichiarato prima di scagliare la freccia, ed il consumo di 2 punti Mente è a singola freccia (quindi, se si vuole infondere entrambe le frecce quando si usa *Tiro Multiplo*, si consumano 4 punti Mente). Il tipo di danno elementale che l'arciere può applicare dipende dalla stagione nella quale è nato: Luiren (Acido), Suiren (Elettrico), Airen (Fuoco), Lossiren (Freddo). Se si è nati nella stagione di Lothiren, si può decidere al momento dell'utilizzo della tecnica quale tipo di danno elementale infondere nella freccia.

- **Livello 8:** L'Arciere di Ëar diventa capace di colpire bersagli altrimenti irraggiungibili. Acquisisce la tecnica *Tiro curvo*, che gli permette di scagliare frecce con una traiettoria con una curva non solo lungo la linea di tiro, ma anche trasversalmente. In termini di gioco, un bersaglio dell'Arciere di Ëar gode di un eventuale bonus di copertura ridotto di 2 punti (ad esempio, con una copertura del 75% gode di un Bonus alla Schivata di +5 anziché +7). Un bersaglio che gode di copertura totale rimane fuori portata.
- **Livello 9:** L'Arciere di Ëar è in grado di trovare dei pertugi anche nelle corazze più impenetrabili. Guadagna la tecnica *Ignora armatura*, che gli permette quando attacca con un arco di ignorare parte del bonus di Armatura del bersaglio se indossa un'armatura ad Anelli o a Placche, grazie alla sua capacità di colpire tra le giunture ed i piccoli pertugi offerti da questo tipo di armature. Ogni 5 punti di LA nell'Abilità *Deduzione [Osservare]*, l'Arciere di Ëar ignora 1 punto di Armatura, fino ad un massimo di 4 Punti.
- **Livello 10:** L'Arciere di Ëar diventa in grado di usare il proprio arco come nessun altro al mondo. Guadagna la tecnica *Tiro multiplo supremo*, una variate di Tiro multiplo che gli consente di tirare 3 frecce contemporaneamente con un singolo attacco. Tale capacità aumenta di 8 PAz il tempo necessario dell'attacco, quindi con un Arco lungo il tempo richiesto è pari a 24 PAz, e può indirizzare le frecce su un singolo bersaglio oppure su più bersagli, che non si trovino a più di 6 metri di distanza tra loro; in questo secondo caso, la Prova di Abilità per l'attacco subisce una penalità di -3. L'Arciere di Ëar può sempre decidere se usare questa tecnica oppure la sua versione normale, descritta tra l'elenco delle Qualità.

CAPITOLO 6: A SPASSO PER IL MONDO

Questo capitolo spiega nel dettaglio gli aspetti necessari ai personaggi per muoversi ed interagire con il mondo di gioco.

1. MOVIMENTO DEL PERSONAGGIO

INDICE DI INGOMBRO

Tabella 6.1 – Soglie di carico

ING	Leggero	Medio 1	Medio 2	Medio 3	Medio 4	Medio 5	Massimo
8	Fino a 3	3,1-4,5	4,6-6,0	6,1-7,9	8,0-10,0	10,1-12,7	12,8-15,0 Kg
9	Fino a 4	4,1-6,0	6,1-8,0	8,1-10,5	10,6-13,3	13,4-17,0	17,1-20,0 Kg
10	Fino a 5	5,1-7,6	7,7-10,0	10,1-13,2	13,3-16,7	16,8-21,2	21,3-25,0 Kg
11	Fino a 6,6	6,7-10,0	10,1-13,2	13,3-17,4	17,5-22,0	22,1-28,0	28,1-33,0 Kg
12	Fino a 8,2	8,3-12,4	12,5-16,4	16,5-21,6	21,7-27,3	27,4-34,7	34,8-41,0 Kg
13	Fino a 9,8	9,9-14,8	14,9-19,6	19,7-25,8	25,9-32,7	32,8-41,5	41,6-49,0 Kg
14	Fino a 11,4	11,5-17,3	17,4-22,8	22,9-30,0	30,1-38,0	38,1-48,3	48,4-57,0 Kg
15	Fino a 13	13,1-19,7	19,8-26,0	26,1-34,2	34,3-43,3	43,4-55,1	55,2-65,0 Kg
16	Fino a 14,6	14,7-22,1	22,2-29,2	29,3-38,4	38,5-48,7	48,8-61,9	62,0-73,0 Kg
17	Fino a 16,2	16,3-24,5	24,6-32,4	32,5-42,6	42,7-54,0	54,1-68,6	68,7-81,0 Kg
18	Fino a 17,8	17,9-27,0	27,1-35,6	35,7-46,8	46,9-59,3	59,4-75,4	75,5-89,0 Kg
19	Fino a 19,4	19,5-29,4	29,5-38,8	38,9-51,1	51,2-64,7	64,8-82,2	82,3-97,0 Kg
20	Fino a 21,2	21,3-32,1	32,2-42,4	42,5-55,8	55,9-70,7	70,8-89,8	89,9-106,0 Kg
21	Fino a 23	23,1-34,8	34,9-46,0	46,1-60,5	60,6-76,7	76,8-97,5	97,6-115,0 Kg
22	Fino a 24,6	24,7-37,3	37,4-49,2	49,3-64,7	64,8-82,0	82,1-104,2	104,3-123,0 Kg
23	Fino a 26,6	26,7-40,3	40,4-53,2	53,3-70,0	70,1-88,7	88,8-112,7	112,8-133,0 Kg
24	Fino a 28,4	28,5-43,0	43,1-56,8	56,9-74,7	74,8-94,7	94,8-120,3	120,4-142,0 Kg
25	Fino a 30,2	30,3-45,8	45,9-60,4	60,5-79,5	79,6-100,7	100,8-128,0	128,1-151,0 Kg
26	Fino a 32	32,1-48,5	48,6-64,0	64,1-84,2	84,3-106,7	106,8-135,6	135,7-160,0 Kg
27	Fino a 34	34,1-51,5	51,6-68,0	68,1-89,5	89,6-113,3	113,4-144,1	144,2-170,0 Kg
28	Fino a 36	36,1-54,5	54,6-72,0	72,1-94,7	94,8-120,0	120,1-152,5	152,6-180,0 Kg
29	Fino a 38	38,1-57,6	57,7-76,0	76,1-100,0	100,1-126,7	126,8-161,0	161,1-190,0 Kg
30	Fino a 40	40,1-60,6	60,7-80,0	80,1-105,3	105,4-133,3	133,4-169,5	169,6-200,0 Kg
31	Fino a 42,4	42,5-64,2	64,3-84,8	84,9-111,6	111,7-141,3	141,4-179,7	179,8-212,0 Kg
32	Fino a 44,8	44,9-67,9	68,0-89,6	89,7-117,9	118,0-149,3	149,4-189,8	189,9-224,0 Kg
33	Fino a 47,2	47,3-71,5	71,6-94,4	94,5-124,2	124,3-157,3	157,4-200,0	200,1-236,0 Kg
34	Fino a 49,6	49,7-75,2	75,3-99,2	99,3-130,5	130,6-165,3	165,4-210,2	210,3-248,0 Kg
35	Fino a 52	52,1-78,8	78,9-104,0	104,1-136,8	136,9-173,3	173,4-220,3	220,4-260,0 Kg
36	Fino a 55	55,1-83,3	83,4-110,0	110,1-144,7	144,8-183,3	183,4-233.1	233,2-275,0 Kg
37	Fino a 58	58,1-87,9	88,0-116,0	116,1-152,6	152,7-193,3	193,4-245,8	245,9-290,0 Kg
38	Fino a 61	61,1-92,4	92,5-122,0	122,1-160,5	160,6-203,3	203,4-258,5	258,6-305,0 Kg

L'Indice di Ingombro (ING) rappresenta i livelli di carico, espressi in Kg, che il personaggio può sostenere, e regola tra gli altri i valori di Movimento e Schivata del personaggio. In altri termini, portare troppo peso addosso comporta delle penalità.

L'Indice di Ingombro è dato dalla somma del valore di Forza più la metà del valore di Costituzione (arrotondano per difetto); per un essere umano di primo livello può quindi variare tra 12 e 21. Fino ad una certa soglia di carico il personaggio non subisce penalità, oltre la quale in base ai valori di ING e di peso complessivo trasportato si applicano delle penalità, secondo la tabella riportata. Le soglie di carico sono complessivamente 7.

Nota bene: La tabella riporta a quanto scende il movimento in base al punteggio di base ed alla soglia di carico posseduta. Le penalità alle Prove si applicano alle stesse che subiscono la penalità derivante dall'uso dell'armatura: Capacità fisiche [Saltare], [Scalare], [Nuotare], [Acrobazia], [Lotta] - Furtività [Manolesta], [Muoversi silenziosamente], [Nascondersi] - Mestieri [Chirurgo], [Giocoliere], [Marinaio]. A queste si aggiunge, a differenza delle armature, l'Abilità Capacità fisiche [Equilibrio]. Nell'elenco delle Abilità, quelle che subiscono tale penalità sono evidenziate con un asterisco accanto al nome.

VELOCITÀ DI MOVIMENTO GIORNALIERO

Il punteggio di Movimento di un personaggio esprime quanti metri riesce a percorrere in un Round camminando normalmente. Questo vuol dire che un personaggio umano di primo livello è in grado di percorre dai 13 ai 16 metri in 10 secondi. In un minuto percorre rispettivamente 78 e 96 metri, mentre in un'ora percorre 4.680 e 5.760 metri. Un personaggio può compiere un certo numero di Km al giorno camminando in base al suo punteggio di movimento, può correre a diverse velocità e compiere marce forzate. Tutte queste azioni comportano un certo dispendio di energie e molte di esse possono essere protratte solo per limitati lassi di tempo.

La seguente tabella riporta le velocità di movimento in relazione ad ogni punteggio specifico, riportando anche quanta strada si riesce a percorrere nell'arco di una giornata per un normale gruppo di avventurieri che si inoltra in territori selvaggi e non incontra ostacoli di sorta. Tutti i valori riportati fanno riferimento a spostamenti compiuti in territori pianeggianti e terreni privi di ostacoli, in condizioni ottimali. In base a diversi fattori (tipo di terreno, dislivello, ostacoli ed altro ancora) il Master può decidere cambiamenti sulle distanze percorse a parità di tempi ed eventuali dispendi di Energia diversi rispetto a quelli normali.

Tabella 6.2 – Penalità dovute al carico

Movimento	Leggero	Medio 1	Medio 2	Medio 3	Medio 4	Medio 5	Massimo
10	10	9	7	6	4	3	2
11	11	10	8	7	5	3	2
12	12	11	9	7	5	4	2
13	13	12	10	8	6	4	2
14	14	13	10	8	6	4	2
15	15	13	11	9	7	4	2
16	16	14	12	10	7	5	2
17	17	15	13	10	8	5	3
18	18	16	13	11	8	5	3
19	19	17	14	11	9	6	3
20	20	18	15	12	9	6	3
21	21	19	16	13	9	6	3
22	22	20	16	13	10	7	3
23	23	21	17	14	10	7	3
24	24	22	18	14	11	7	4
25	25	22	19	15	11	7	4
26	26	23	19	16	12	8	4
27	27	24	20	16	12	8	4
28	28	25	21	17	13	8	4
29	29	26	22	17	13	9	4
30	30	27	22	18	13	9	4
31	31	28	23	19	14	9	5
32	32	29	24	19	14	10	5
33	33	30	25	20	15	10	5
34	34	31	25	20	15	10	5
35	35	31	26	21	16	10	5
36	36	32	27	22	16	11	5
37	37	33	28	22	17	11	6
38	38	34	28	23	17	11	6
Malus Schivata e Prove di Abilità	0	-1	-2	-3	-4	-6	-8

Tabella 6.3 – Velocità di movimento

Movimento	Round (10 sec)	Minuto	Ora	Giorno (x8 ore)	Marcia forzata (x1,5 giorno)	Corsa x2	Corsa x3	Corsa x4	Corsa x5
6	6 m	36 m	2,16 Km	17,3 Km	26,0 Km	12 m/round	18 m/round	24 m/round	30 m/round
7	7 m	42 m	2,52 Km	20,2 Km	30,3 Km	14 m/round	21 m/round	28 m/round	35 m/round
8	8 m	48 m	2,88 Km	23,0 Km	34,5 Km	16 m/round	24 m/round	32 m/round	40 m/round
9	9 m	54 m	3,24 Km	25,9 Km	38,9 Km	18 m/round	27 m/round	36 m/round	45 m/round
10	10 m	60 m	3,60 Km	28,8 Km	43,2 Km	20 m/round	30 m/round	40 m/round	50 m/round
11	11 m	66 m	3,96 Km	31,7 Km	47,6 Km	22 m/round	33 m/round	44 m/round	55 m/round
12	12 m	72 m	4,32 Km	34,6 Km	51,9 Km	24 m/round	36 m/round	48 m/round	60 m/round
13	13 m	78 m	4,68 Km	37,4 Km	56,1 Km	26 m/round	39 m/round	52 m/round	65 m/round
14	14 m	84 m	5,04 Km	40,3 Km	60,5 Km	28 m/round	42 m/round	56 m/round	70 m/round
15	15 m	90 m	5,40 Km	43,2 Km	64,8 Km	30 m/round	45 m/round	60 m/round	75 m/round
16	16 m	96 m	5,76 Km	46,1 km	69,2 Km	32 m/round	48 m/round	64 m/round	80 m/round
17	17 m	102 m	6,12 Km	49,0 Km	73,5 Km	34 m/round	51 m/round	68 m/round	85 m/round
18	18 m	108 m	6,48 Km	51,8 Km	77,7 Km	36 m/round	54 m/round	72 m/round	90 m/round
19	19 m	114 m	6,84 Km	54,7 Km	82,1 Km	38 m/round	57 m/round	76 m/round	95 m/round
20	20 m	120 m	7,20 Km	57,6 Km	86,4 Km	40 m/round	60 m/round	80 m/round	100 m/round

- **Round (10 secondi):** Rappresenta i metri di movimento massimo che può compiere un personaggio in un round durante il combattimento tattico ad andatura normale di camminata.
- **Minuto:** I metri percorsi in un minuto a normale andatura di camminata.
- **Ora:** I chilometri percorsi in un'ora a normale andatura di camminata.
- **Giorno (8 ore):** I chilometri in un giorno a normale andatura di camminata.
- **Marcia forzata (x1,5 rispetto al giorno):** La marcia forzata è un'andatura giornaliera sostenuta che può essere mantenuta per tutto il tempo, ma che comporta un dispendio di energie superiore. Se le Energie residue lo permettono (un personaggio *Stremato* non può compiere Marcia Forzata), è possibile effettuare una Marcia Forzata per 3 giorni consecutivi; oltre questo limite, è necessario riposare un giorno per poterla effettuare nuovamente, oppure camminare a ritmo normale per almeno 3 giorni.
- **Corsa x2:** La corsa permette di andare molto più velocemente del normale, ma per brevi periodi di tempo. La Corsa x2 è un'andatura sostenibile per un numero di minuti pari al doppio del punteggio di Costituzione. Oltre questo periodo, per effettuare un ulteriore minuto di corsa x2 è necessario superare una prova sulla Tempra con CD 5; la prova va effettuata ogni minuto con una CD crescente di un +1 ogni volta. Se la prova fallisce, il personaggio non può più correre per almeno 10 minuti. A livello di fatica, un minuto di Corsa x2 corrisponde ad 1 round di Corsa x3/x4 e ½ round di Corsa x5.
- **Corsa x3:** La Corsa x3 è un'andatura sostenibile per un numero di round pari al doppio del punteggio di Costituzione. Oltre questo periodo, per effettuare un ulteriore round di Corsa x3 è necessario superare una prova sulla Tempra con CD 5; la prova va effettuata ogni round con una CD crescente di un +1 ogni volta. Se la prova fallisce, il personaggio non può più correre per almeno 10 minuti.
- **Corsa x4:** La Corsa x4 è un'andatura sostenibile per un numero di round pari al doppio del punteggio di Costituzione. Oltre questo periodo, per effettuare un ulteriore round di Corsa x4 è necessario superare una prova sulla Tempra con CD 5; la prova va effettuata ogni round con una CD crescente di un +1 ogni volta. Se la prova fallisce, il personaggio non può più correre per almeno 10 minuti. Non è possibile effettuare una Corsa x4 se si è almeno a Carico Medio 5.
- **Corsa x5:** La Corsa x5 è un'andatura sostenibile per un numero di round pari a metà del punteggio di Costituzione (arrotondata per difetto). Oltre questo periodo, per effettuare un ulteriore round di Corsa x5 è necessario superare una prova sulla Tempra con CD 10; la prova va effettuata ogni round con una CD crescente di un +1 ogni volta. Se la prova fallisce, il personaggio non può più correre per

almeno 10 minuti. Non è possibile effettuare una Corsa x5 se si è almeno a Carico Medio 3.

PENALITÀ DOVUTE A BASSI PUNTEGGI DI ENERGIA

L'Energia rappresenta il residuo di forze psicofisiche di un personaggio. Ogni personaggio ha un suo punteggio di Energia, che sarà al massimo se è completamente riposato. Quando il personaggio si affatica, questo valore cala; in pratica rappresenta quando è "stanco", e quasi qualunque cosa si faccia porta ad una sua diminuzione; poco sotto viene riportata una tabella con le indicazioni più comuni su come tenere traccia del calo (e recupero) dell'Energia, ma ove necessario ogni sezione specifica del manuale riporta se in quell'ambito alcune situazioni possono portare ad un calo dell'Energia. Qualunque sia il motivo per cui l'Energia cala, raggiunte determinate soglie di valore si determinano delle penalità.

- **Tra il 25% ed il 50%:** Il personaggio subisce l'Effetto di Stato *Affaticato*. In altre parole, quando l'Energia cala al 50% (arrotondato per difetto) ma rimane superiore al 25% (arrotondato per difetto) Il personaggio subisce una penalità di -1 a tutte le sue Abilità, al punteggio di Schivata, l'ING (Indice di Ingombro) cala di 2 punti e può correre al massimo x4.
- **Tra 1 ed il 25%:** Quando l'Energia cala al 25% o meno il personaggio subisce l'Effetto di Stato *Stremato*. In altre parole il personaggio subisce una penalità di -3 a tutte le sue Abilità, al punteggio di Schivata, l'ING (Indice di Ingombro) cala di 5 punti, non può effettuare Marcia Forzata e può correre al massimo x3.
- **Energia a 0:** Il personaggio crolla a terra subendo l'Effetto di Stato *Privo di Sensi*. Può essere rianimato dopo un'ora recuperando 1 punto Energia, ma non potrà fare altro che parlare i maniera affannata fino a quando non recupera almeno 10 punti di Energia.
- **Energia di Soglia:** Lanciare incantesimi è un'azione che richiede grande sforzi a livello di concentrazione. Come descritto nel capitolo sulla Magia, ogni incantesimo comporta un dispendio di punti Energia, ma ha anche un valore detto *Energia di Soglia*. Tutte le volte che un personaggio ha un valore di Energia residua inferiore a quella riportata sull'incantesimo che ha appena lanciato, incorre in delle penalità che viene descritta nell'incantesimo specifico.

CONSUMO E RECUPERO DI ENERGIA

Tabella 6.4 – Consumo di Energia

ENERGIA SPESA	Condizione
-1	Combattimento di durata inferiore ai 3 round
-1	Ogni 3 round di combattimento consecutivi (arrotondati per difetto)
-1	Un round combattuto con un'armatura in tessuto
-2	Un round combattuto con un'armatura ad anelli
-3	Un round combattuto con un'armatura a placche
-8	Giornata di normali attività (camminare per un giorno in pianura, esplorare un luogo senza compiere altre azioni)
-24	Un giorno di marcia forzata in pianura
-3	Un giorno con addosso un carico almeno *Medio* 3 per la maggior parte del tempo
-6	Un giorno con addosso un carico almeno *Medio 5* per la maggior parte del tempo
-3	Dopo 24 ore passate senza riposare (cumulativo ogni 24 ore)
-5	Dopo 4 giorni passati senza riposare (cumulativo ogni 24 ore)
-1	Ogni 2 minuti di Corsa x2 (in un combattimento, si tiene conto del tempo complessivo di corsa a fine scontro)
-1	Ogni 2 round di Corsa x3/x4 (in un combattimento, si tiene conto del tempo complessivo di corsa a fine scontro)
-1	Ogni round di Corsa x5/x6 (in un combattimento, si tiene conto del tempo complessivo di corsa a fine scontro)
-20	Camminare per un giorno in un deserto
-18	Camminare per un giorno in alta montagna
-14	Camminare per un giorno in una palude
-12	Camminare per un giorno in territorio collinoso

Le perdite di Energia dovute ai semplici spostamenti giornalieri sono indicative: il Master può, partendo dal riferimento della tabella, applicare delle variazioni ai punteggi riportati in base alle condizioni ambientali, oppure ridurre le perdite di Energia se il gruppo decide di camminare per meno ore rispetto a quelle previste normalmente (8 ore) o ad un'andatura particolarmente lenta. Come regola generale, le Marce Forzate costano in termini di Energia il triplo rispetto al normale; ad esempio, una Marcia Forzata in un deserto comporta normalmente una spesa di 60 di Energia. Escludendo casi particolari, l'Energia si recupera con il riposo:

- +4 +½ Livello Personaggio (minimo 1) dopo 4 ore di riposo continuative
- +1 +½ Livello Personaggio (minimo 1) per ogni ora di riposo al giorno oltre la quarta

2. ECONOMIA

SISTEMA MONETARIO

Il sistema economico viene spiegato nel dettaglio nel manuale dell'ambientazione. Qui ci limitiamo a riportare le valute comunemente usate e largamente usate in molte delle terre civilizzate.

- **Corona (Co):** Moneta in oro raffigurante viso di profilo del regnante della zona in cui è stata coniata ed anno di coniazione, del perso di 6 grammi. In uso generalmente tra i nobili, i grandi proprietari terrieri ed i commercianti più grandi.
- **Denario (De):** Moneta d'argento raffigurante viso di profilo del regnante della zona in cui è stata coniata ed anno di coniazione, del peso di 5 grammi. Usata tipicamente per la paga dei soldati regolari.
- **Scudo (Sc):** Moneta in oricalco (lega di rame e zinco), sul fronte raffigura il volto di Selene ritenuta colei che ha introdotto questa moneta, sul retro la figura stilizzata della faro di Heren della Luce (che è anche la Torre dell'Alterazione). Insieme al soldo la moneta più comune tra la popolazione comune, i braccianti, i comuni lavoratori ed i servitori. Del peso di 4 grammi.
- **Soldo (So):** Moneta di rame, più grande ma più sottile dello Scudo, del peso di 4 grammi.

Rapporti di conversione
1 Corona = 10 Denarii = 200 Scudi = 2000 Soldi
1 Denario = 20 Scudi = 200 Soldi
1 Scudo = 10 Soldi

Esempi di rendita lavorativa
Paga media di un operaio specializzato = 5 Scudi al giorno (6 Denari e 15 Scudi al mese – 102 Denari e 10 Scudi all'anno pari a 10 Corone, 2 Denari e 10 Scudi).
Guadagno medio di un contadino = 1 Scudo e 5 Soldi al giorno (2 Denari e 5 Soldi al mese - 3 Corone, 7 Scudi e 5 Soldi all'anno).
Paga media di un soldato di professione = 8 Scudi al giorno (10 Denari e 16 Scudi al mese - 162 Denari all'anno pari a 16 Corone e 2 Denari).
Paga media di una guardia cittadina = 3 Scudi e 2 Soldi al giorno. (4 Denari, 6 Scudi e 4 Soldi al mese - 64 Denari, 16 Scudi all'anno pari a 6 Corone, 4 Denari e 16 Scudi)

3. MALATTIE E VELENI

I. Malattie

DEFINIZIONE

Le malattie sono stati nei quali i personaggi subiscono un'alterazione fisiologica, che comporta un deficit fisico. A seconda delle malattie, può essere richiesto del riposo, l'assunzione di sostanze specifiche o il semplice passare del tempo. A differenza dei veleni, che hanno un effetto preciso che si esaurisce dopo un certo lasso di tempo (esclusi quelli che conducono alla morte) le malattie possono avere un decorso molto più lungo, subire delle variazioni, avere un andamento variabile (migliorare per poi peggiorare), necessitare di interventi specifici per essere curate o tali da non poter essere curate. Quasi tutte le malattie possono essere trattate attraverso l'abilità *Mestieri [Guaritore]*, ed in alcuni casi attraverso preparati alchemici ottenuti tramite l'abilità *Artigianato [Alchimia]*.

FUNZIONAMENTO DELLE MALATTIE

Quando un personaggio viene colpito da una malattia (che sia di origine virale, batterica o magica) questa ha un **Tempo di incubazione**, durante la quale si diffonde nell'organismo ospite. Una malattia, a differenza di un veleno, può avere più stadi di sviluppo, entro i quali produrre diversi tipi di effetti. Non esiste una gestione standardizzata delle malattie, a differenza dei veleni che producono un effetto per un certo lasso di tempo oltre il quale la sostanza viene rimossa dall'organismo. Escludendo l'uso della magia, sono diverse le malattie che non hanno una cura specifica, o che è necessario solo il tempo per vederla decrescere, ed in alcuni casi gli effetti permangono per il resto della vita.

Quando la malattia viene contratta dall'organismo, il giocatore (meglio se il Master in segreto) effettua una Prova sulla Tempra e la confronta con la **CD della malattia**; se il valore ottenuto è almeno pari alla CD il personaggio non si ammala. In caso contrario inizia il periodo di incubazione. Da notare che alcune malattie minori o di tipo comune (come una semplice influenza) possono essere prese anche a seguito di particolari condizioni. Se ad esempio un personaggio subisce degli sbalzi termici durante un viaggio faticoso e non ha l'abbigliamento adatto per contrastarlo, il Master può decidere che il personaggio è a rischio di influenza, chiedendo un tiro per determinare se si ammala. Altre malattie vengono prese solo in determinate condizioni (come una malattia batterica trasmessa solo tramite la puntura di alcuni insetti), che se non verificate non fanno ammalare il personaggio. La prova contro la CD può essere ripetuta anche in seguito, in particolare per quelle malattie che hanno effetti a scalare nel tempo o che semplicemente si possono prolungare se non adeguatamente curate, come riportato nelle singole descrizioni. In altre parole, non esiste una meccanica standardizzata, ammalarsi o meno dipende da uno o più fattori, valutati per ogni singola malattia.

Ogni malattia ha un **Decorso naturale**, ovvero l'intervallo di tempo che va dalla comparsa dei primi sintomi fino al momento della sua scomparsa se non viene curata e ci si limita al semplice riposo. Se accanto a questa statistica compare tra parentesi la sigla CD, vuol dire che passato questo lasso di tempo il personaggio deve effettuare una nuova prova sulla Tempra che, se non superata, indica che la malattia si protrae per un tempo ulteriore pari a quello del Decorso naturale. Sia la Prova sulla Tempra per verificare se ci si ammala che quello per il Decorso naturale (se presente) può subire delle alterazioni se vengono somministrati preparati alchemici che rinforzano l'organismo contro quella malattia o che fungono da medicinali. Il Master può decidere di applicare delle penalità alle Prove sulla Tempra se il personaggio non riposa durante il decorso della malattia.
Gli **Effetti** mostrano un elenco sommario di quello che capita al soggetto malato. Si tratta di un'indicazione di massima, perché gli effetti precisi che colpiscono la persona malata vengono poi riportati nella descrizione della malattia. Alcuni degli Effetti si verificano solo in determinate situazioni, o se il soggetto non viene curato in tempo, oppure a seguito di ulteriori Prove sulla Tempra che vengono fallite. Inoltre, la descrizione riporta tutte le penalità statistiche che il personaggio subisce fintanto che risulta malato, oltre che ai rimedi per il trattamento della malattia.

Un personaggio può usare l'Abilità *Mestieri [Guaritore]* per trattare un malato ed aiutarlo a guarire. Accudire un malato vuol dire investire 10-60 minuti al giorno per le specifiche operazioni legate alle cure (accudirlo tipo dargli da mangiare, aiutarlo a spostarsi e cose del genere non rientrano nella casistica); il tempo viene deciso dal Master, e può variare in base al punteggio ottenuto nella Prova di Abilità, alle condizioni nel quale opera, al tipo di malattia ed agli strumenti che possiede. Ogni malattia ha una **CD di cura**, che il curatore deve tirare una volta al giorno: ogni volta che viene superata, il malato riceve un bonus di +1 sulla Prova di Tempra a quella successiva per resistere alla malattia (fino ad un massimo di +5), mentre se si tratta di una malattia con un decorso che non prevede danni permanenti e nessun altro tipo di CD da superare riduce di un giorno il Decorso naturale per ogni prova effettuata con successo. Per determinare se un personaggio conosce cure specifiche, deve effettuare una prova su *Artigianato [Alchimia]* o *Mestieri [Guaritore]* (quello dei due che è più alto come punteggio). La CD viene determinata dal Master, ma a meno di cure estremamente particolari o conosciute solo in zone molto specifiche, il più delle volte si tratta di conoscere una data sostanza o preparato alchemico (in pratica una medicina) in grado di contrastare la malattia. In questo caso la CD per conoscerla è pari a quella necessaria alla Prova di Inventiva per creare da se la Ricetta. Ovviamente, se il personaggio conosce la Ricetta non è necessaria alcun tipo di prova. Se la cura non prevede preparati particolari ma solo l'uso di una sostanza già presente in natura, la CD per conoscerla è quella presente nelle singole descrizioni.

II. Elenco delle malattie

FEBBRE DELIRANTE

- **Tempo di incubazione:** 3 giorni
- **CD della malattia:** 18
- **Decorso naturale:** 1d2+1 Giri (CD)
- **Effetti:** Febbre, dolori muscolari, delirio, debolezza, vista offuscata, morte
- **CD di cura:** 23

Chiamata anche "Febbre di Kalisto", questa malattia di tipo batterico è trasmessa da diverse specie di zanzare che popolano numerose la *Palude di Kalisto* nel *Regno di Heren* (Continente di Teris). Durante il periodo di incubazione il soggetto non avverte alcun tipo di effetto sul fisico, ma verso la fine del terzo giorno inizia ad avvertire febbre e debolezza generale.
Nel giro di un paio di giorni si manifestano tutti gli altri effetti, ed in particolare i fenomeni di delirio dai quali prende il nome la malattia. Per intervalli irregolari di tempo durante il giorno, il soggetto pronuncia frasi sconnesse e senza senso, alternati a momenti di lucidità mentale. Per tutto il periodo avverte dolori muscolari e la vista risulta offuscata, con momenti durante i quali la perde completamente. Durante questa fase il personaggio subisce una penalità di -6 a tutte le prove di Abilità, al Movimento (minimo 1), il punteggio di Energia massimo è ridotto di 20 punti ed i PAz, la Schivata ed i PV di ogni singola parte del corpo sono ridotti della metà. Alla fine di ogni ciclo di Decorso naturale, il malato effettua una Prova sulla Tempra che, se fallito, porta alla morte nel giro di poche ore. Se superato effettua un'ulteriore Prova contro la stessa CD per determinare se la malattia finisce o si prolunga per un altro ciclo. Il tiro per determinare la morte va fatto alla fine di ogni ciclo. Se si supera anche la Prova sulla Tempra, il personaggio guarisce definitivamente nel giro di 2d4 giorni, durante i quali i fenomeni di delirio svaniscono, così come gli Effetti e le penalità che diminuiscono progressivamente.
La Febbre Delirante può essere contrastata con il preparato alchemico *Vapori di Biancospino*. Il malato deve inalare i vapori di questa pozione una volta al giorno per due giorni; questo riduce il Decorso naturale di 5 giorni e la CD della malattia di 6 punti. Un ulteriore trattamento di due giorni riduce la CD di ulteriore 3 punti, trattamenti successivi non sortiscono effetto.
Chi vive nella Palude di Heren fa spesso uso della sostanza secreta dalle foglie della pianta di Arlan, che mantiene lontane le zanzare ed impedisce di essere infettati dalla malattia, in particolare chi si aggira alla ricerca del Pane di Palude o dei segreti custoditi in essa.

LICANTROPIA

- **Tempo di incubazione:** Fino a 1 mese (vedi descrizione)
- **CD della malattia:** 15 + danni inflitti (vedi descrizione)
- **Decorso naturale:** Indefinito
- **Effetti:** La vittima si trasforma in un essere bestiale in precisi periodi di tempo
- **CD di cura:** Nessuna

La licantropia è una malattia di natura magica di cui non si conosce l'origine, né chi è stato il primo a subire questa terribile sorte. Chiunque sia infettato, in base al ciclo lunare di una delle quattro lune di Ethran assume le sembianze di una creatura bestiale, un incrocio umanoide tra l'essere che è sempre stato e uno specifico animale. La trasformazione permette di acquisire numerose capacità, ma la vittima perde anche il controllo e diventa estremamente aggressiva e pericolosa, assetata di sangue umanoide e spinta ad uccidere chiunque gli si pari davanti. Non considerando voci e notizie non confermate di poche vittime che sono riuscite a controllare la loro trasformazione, si tratta di una malattia che

non ha rimedio (ad eccezione dell'incantesimo C*ura Licantropia*), se non quello di uccidere la vittima.
Non considerando casi molto particolari e rari, l'unico modo confermato per contrarre questa malattia è attraverso una ferita da taglio o perforante (artigli o morsi i casi più comuni) inflitta da una creatura che è a sua volta affetta da licantropia quando è trasformata. Se la vittima non supera la Prova sulla Tempra per resistere alla malattia, contrae la malattia, ma non se ne rende conto fino a quando non avviene la prima trasformazione, ed anche in quel caso non è detto che si renda conto di quanto sta succedendo. Dopo aver contratto la malattia, il ciclo di trasformazioni si allinea con il calare e il levarsi di una delle 4 lune di Ethran; per la precisione, con la successiva che deve sorgere. Una volta che è sorta, da quel momento ne dipenderà la trasformazione. Il fenomeno avviene solo al calar del Sole, nei giorni in cui quella luna è piena e il giorno precedente e successivo, per un totale di 3 trasformazioni al mese. La vittima riassume la sua forma naturale all'alba, momento in cui perde i sensi per almeno 2 ore.

La trasformazione richiede circa 3 minuti di tempo, durante i quali la vittima si contorce dal dolore, non è in grado di ragionare lucidamente e muta progressivamente aspetto. All'alba, perde conoscenza e ritorna normale nel giro di 1 minuto. Sebbene la vittima si renda conto che sta succedendo qualcosa, non riesce a capire cosa di preciso: non conserva infatti alcun ricordo della trasformazione né di quello che fa mentre è in forma di licantropo: spesso queste persone si rendono conto di quello che avviene perché informati da qualcun altro, oppure dagli effetti della loro trasformazione il giorno dopo (corpi sventrati, sangue sul corpo, vestiti completamente distrutti, distruzione attorno a lui, il ritrovarsi in altri luoghi).
Questa malattia colpisce solo alcuni umanoidi: umani, mezzo-demoni, ominus, elfi scuri e mezzo-umani. Gli altri, sebbene possano essere tranquillamente feriti da un licantropo, sono immuni a tale malattia. I vari tipi di licantropi e le loro capacità sono descritti nel manuale dei mostri.

MALATTIA DELLO ZOMBI

- **Tempo di incubazione:** 2 ore
- **CD della malattia:** 25
- **Decorso naturale:** Giorni pari al punteggio di Costituzione -10 (minimo 1 giorno)
- **Effetti:** Febbre, dolori muscolari, debolezza, vista offuscata, desquamazione, necrotizzazione, morte. Trasformazione in zombi
- **CD di cura:** Nessuna

Questa infezione batterica colpisce unicamente umani e mezzo-demoni, e può essere curata unicamente con l'incantesimo *Antitossina Maggiore*, se viene lanciato prima della morte. Per essere infettati, basta subire 1 PV dall'attacco di uno zombi "vivo" con i suoi artigli o il suo morso, oppure far entrare in circolo il suo sangue (bevendolo o attraverso una ferita aperta). La vittima, una volta terminato il periodo di incubazione, inizia a sentirsi debole, sentire dolori in tutto il corpo e avere la vista offuscata. Le sue condizioni peggiorano progressivamente, fino a quando non è più in grado di alzarsi. Durante le ultime ore di vita inizia a perdere la pelle, vedersi necrotizzare gli arti, perdere sangue dal naso e la bocca; infine muore.

A questo punto, il batterio della malattia è giunto al cervello, e qui inizia ad agire sulle cellule in modo tale da portare al "risveglio" della vittima nel giro di 2d10 ore. La vittima è diventata uno zombi.

III. Veleni

DEFINIZIONE

I veleni sono sostanze che, una volta entrate in contatto con il corpo umano in una determinata maniera (contatto, ingestione, respirazione o tramite scambio di fluidi) produce dei particolari effetti sul corpo in un lasso di tempo più o meno lungo. I veleni possono fornire gli effetti più disparati, ed alcuni di essi conducono alla morte. Quasi tutti i veleni hanno un antidoto che, se preso in tempo, permette di arrestare od annullare del tutto i suoi effetti. Per molti veleni è sufficiente ingerire un antidoto di tipo "generico" per contrastarne gli effetti, ma in alcuni casi veleni specifici richiedono antidoti specifici. Antidoti e veleni possono essere ottenuti rispettivamente attraverso le abilità di *Artigianato [Alchimia]* ed *Artigianato [Creare veleni]*.

FUNZIONAMENTO DEI VELENI

Quasi tutti i veleni presenti nell'ambientazione sono elencati nella sezione dedicata alle Ricette. Ognuno di esso può avere effetto per contatto, ingestione od inalazione (un veleno che agisce per contatto ha effetto anche se ingerito), ha un tempo entro il quale produce i suoi effetti, una CD sulla sua forza e quale antidoto è necessario per contrastarne gli effetti. Quando si viene infettati da un veleno, il giocatore effettua una Prova sulla Tempra e la confronta con la CD del veleno (questa CD è indipendente dal punteggio effettuato nella Prova di Abilità per creare il veleno stesso). Se ottiene un punteggio inferiore, il personaggio non riesce a resistere al veleno. A questo punto, la sostanza impiega un certo lasso di tempo per agire, durante il quale il personaggio può avvertire degli effetti sul suo corpo oppure nulla (dipende dal veleno). A meno che il veleno non conduca alla morte immediatamente, il personaggio può prendere un antidoto per contrastarne gli effetti, impedendoli od annullandoli. Ad ogni veleno è associato un antidoto per annullarne gli effetti; se viene riportato un antidoto *Generico* si possono utilizzare quelli non specifici. Le Ricette riportano tutte le statistiche su ogni tipo di veleno descritto nell'ambientazione.
La Prova sulla Tempra si effettua per qualunque tipo di veleno che colpisce un personaggio, compresi quelli di natura magica (come per alcuni incantesimi).

IV. Elenco dei veleni

Molti veleni sono di natura alchemica, mentre altri possono essere estratti da piante od animali. Tutti questi vengono descritti nel *Capitolo 8: Inventiva e ricette di creazioni* al *Paragrafo 2: Elenco e ricette di artigianato - IV. Creare veleni*, dove viene descritta anche la ricetta per ricavarlo.
Esistono però alcuni tipi di veleni che non sono riproducibili, che non possono essere estratti in alcun modo (normalmente perché se ne compromettono le qualità) o che semplicemente non richiedono alcuna ricetta per usarlo. Tutti questi veleni vengono descritti qui di seguito.

AVVELENAMENTO DA ARSENICO

Descrizione: L'avvelenamento da Arsenico generalmente è un fenomeno che avviene a seguito di costanti assunzioni di piccole quantità di Arsenico nell'organismo, generalmente per la sua presenza in falde acquifere o nei cibi. Gli effetti di tale avvelenamento si verificano nell'arco di grandi periodi e con sintomi che vanno gradualmente ad aumentare per numero ed intensità. In questo paragrafo si fa riferimento ad un avvelenamento immediato con effetti nocivi che si verificano in tempi molto più brevi; il Master può comunque creare una sintomatologia specifica per gli effetti sulle assunzioni in quantità piccole su lunghi periodi partendo dalla descrizione qui fornita, sebbene in forme più moderate ma costanti nel tempo.
L'avvelenamento da Arsenico avviene per indigestione, direttamente dell'Arsenico in polvere, oppure sciolto in un liquido (spesso nel vino) o mischiato nel cibo. Agisce a livello dei processi metabolici delle cellule, producendo una vasta sintomatologia che può portare anche alla morte, quest'ultima possibile se si assumono almeno 100 mg di Arsenico. Gli effetti riscontrabili sull'organismo sono: vertigini, mal di testa, diarrea, perdita di capelli, difficoltà respiratorie, convulsioni, crampi, vomito, sangue nelle urine. La morte può sopraggiungere dopo che è passata metà della durata degli effetti, ed il personaggio deve a quel punto effettuare una seconda Prova sulle Tempra: se la supera evita la morte, ma continua a subire tutti gli altri effetti fino al termine della durata dell'avvelenamento.
Statistiche: *CD:* 21 - *Tempo di azione:* 1d4 ore - *Effetti:* Penalità a tutte le Prove di Abilità di -6, punteggio di Movimento ridotto di 8 punti, perdita di 25 punti di Energia, Morte. - *Durata: 4d6+4 ore* - *Antidoto:* Corona purificatrice.

AVVELENAMENTO DA MERCURIO

Descrizione: L'avvelenamento da Mercurio generalmente è un fenomeno che avviene a seguito di costanti assunzioni di piccole quantità di Mercurio nell'organismo, generalmente per la sua presenza in falde acquifere o nei

cibi. Gli effetti di tale avvelenamento si verificano nell'arco di grandi periodi e con sintomi che vanno gradualmente ad aumentare per numero ed intensità. In questo paragrafo si fa riferimento ad un avvelenamento immediato con effetti nocivi che si verificano in tempi molto più brevi; il Master può comunque creare una sintomatologia specifica per gli effetti sulle assunzioni in quantità piccole su lunghi periodi partendo dalla descrizione qui fornita, sebbene in forme più moderate ma costanti nel tempo.
L'avvelenamento da Mercurio avviene per indigestione, direttamente del Mercurio oppure nei cibi dove è presente. Tende ad accumularsi ed è difficile da espellere dall'organismo; produce dolori articolari e muscolari, problemi digestivi e disturbi cerebrali (emicrania, difficoltà nella memoria e nel linguaggio, scarsa attenzione).
Statistiche: *CD:* 23 - *Tempo di azione:* 3d4 ore - *Effetti:* Penalità a tutte le Prove (di Abilità e non) a tutte quelle basate sulla Memoria e sull'Intelligenza di -5, Penalità alle Abilità del GA di Deduzione di -6, Punteggio massimo di Energia ridotto di 20 punti, penalità di -4 al punteggio di Movimento, penalità di -2 al punteggio di Tempra e di Schivata. - *Durata: 2d6+2 giorni* - *Antidoto:* Antidoto maggiore.

VELENO DEI NAGA

Descrizione: I Naga sono un mostro per metà serpenti e per metà umanoidi (i maschi dal busto in su, le femmine hanno solo la testa umana). I maschi, dotati di mani artigliate, producono una tossina che si accumula sugli artigli, che viene messa in circolo in tutte le vittime che vengono feriti. Dopo ogni attacco andato a segno, deve passare un Round (in combattimento, al Turno successivo del naga) perché venga rilasciato dalle ghiandole del mostro abbastanza veleno per effettuare un nuovo attacco di questo tipo. La particolarità di questo veleno è che perde immediatamente le sue proprietà tossiche se non più a contatto con il naga che lo ha prodotto, o appena muore la creatura: si ritiene che la sua capacità di rimanere letale dipenda dalla morfologia stessa del naga, e finora non esistono casi documentati di persone che sono riuscite a prelevarlo e a mantenerlo attivo. La morte sopraggiunge al termine della Durata del veleno.
Statistiche: *CD:* 22 - *Tempo di azione:* 1d6+2 minuti - *Effetti:* Penalità di -5 a tutte le Prove di Abilità, -10 PAz sul totale massimo, febbre alta; Morte. - *Durata: 3d4+4 ore* - *Antidoto:* Antidoto al veleno del naga.

VELENO DELLA RANA DORATA

Descrizione: La rana dorata è una piccola rana che vive in comunità di 4-10 elementi nelle foreste pluviali con altissimi tassi di umidità e temperature superiori ai 25 gradi. Si tratta di un anfibio di piccole dimensioni (le femmine raggiungono i 50 mm di lunghezza) da colori molto accesi che vanno dal giallo, all'oro, al verde metallizzato, alcune volte con tonalità tendenti al bianco. La loro pelle secerne una sostanza tossica incolore e inodore che agisce semplicemente per contatto, e che ha la proprietà di aderire anche ad altri oggetti rimanendo attiva per 1d4 giorni prima di perdere la sua efficacia (si, toccare oggetti che hanno toccato la rana è ugualmente mortale). La tossina impedisce la trasmissione di impulsi ai nervi, rendendo i muscoli inattivi. In altre parole, la vittima subisce una paralisi immediata dei muscoli, in particolare del cuore che cessa di battere. La capacità di secernere tale tossina dipende da fattori sconosciuti, forse dipendenti dalla dieta della rana. Per chi conosce questo animale, è pratica nota quella di strofinare addosso le punte delle frecce per trasferirne la letale sostanza.
Le statistiche riportate sotto sono relative al contatto diretto con la rana ed a quello di oggetti che l'hanno prima toccata. In linea teorica è possibile tenere in vita una persona con respirazione artificiale e continuando a farle battere il cuore in qualche modo, fino a quando l'effetto del veleno non è cessato: il problema è che l'effetto dura per 2 giorni (1 per contatto indiretto).
Statistiche (toccando la rana): *CD:* 27 - *Tempo di azione:* 1d6+4 round - *Effetti:* Paralisi istantanea, poi morte. - *Durata: n.a.* - *Antidoto:* Sconosciuto.
Statistiche (toccando un oggetto): *CD:* 23 - *Tempo di azione:* 2d4+2 minuti - *Effetti:* Paralisi dopo 1 minuto, poi morte. - *Durata: n.a.* - *Antidoto:* Sconosciuto.

VELENO DELLA VESPA DI MARE

Descrizione: La vespa di mare è una specie di medusa che vive vicino alle spiagge sabbiose o nelle paludi di mangrovie, attiva nelle stagioni di Suiren, Airen e Lothiren. I suoi tentacoli sono ricoperti di organi velenosi che colpiscono ad ogni frustata di tentacolo. Si tratta di un veleno mortale: in genere il colpo di un solo tentacolo non è sufficiente, ma una Vespa di Mare ne possiede 60. La pelle viene letteralmente bruciata nei punti colpiti dai tentacoli (alcuni dei sopravvissuti "acquistano" segni simili ad arabeschi nelle zone colpite) e provocano un dolore insopportabile simile a quello di un marchio a fuoco o di una frustata (per tutta la durata d'azione si soffre di una penalità di -6 a tutte le Prove di Abilità ed al movimento). Si muore per arresto cardiaco o respiratorio.
Chi si salva, vedrà la pelle nelle zone colpite scurirsi ad andare in necrosi lasciando profonde cicatrici, mentre il bruciore continuerà per circa 6 settimane. L'aceto è in grado di inibire le ghiandole velenose non ancora attive, riducendo la CD a 15 (occorrono dosi elevate, da versare per circa 30 secondi sulla zona colpita).
Statistiche: *CD:* 22 - *Tempo di azione:* 1d4+2 minuti - *Effetti:* Morte. - *Durata: n.a.* - *Antidoto:* Antidoto da veleno di Vespa di Mare.

VELENO DEL RAGNO DI SABBIA

Descrizione: Detto anche Ragno Sicario, il ragno di sabbia è un aracnide dall'aspetto simile ad un granchio per via delle zampe che partono dai fianchi e non dall'addome (infatti è chiamato anche ragno-granchio), di colore dal giallognolo al bruno, in grado di mimetizzarsi estremamente bene nel suo ambiente naturale (deserti sabbiosi, in particolare quelli con sabbie rosse). Non attacca l'uomo, e la sua forma di difesa contro di lui è quella del fingersi morto e dell'auto sotterramento nella sabbia, con la quale si mimetizza alla perfezione.
Il suo veleno è mortale. Non è neurotossico come quelli degli altri ragni, ed attacca il sistema circolatorio. Attacca i globuli rossi facendoli esplodere (i cui resti si ammassano) lasciando sempre più in debito d'ossigeno, poi distrugge i vasi sanguigni e manda in collasso reni e cuore. La morte sopraggiunge per collasso respiratorio. Il veleno agisce nell'arco di ore: dopo almeno un'ora vedremo il necrotizzarsi del punto del morso, poi respireremo sempre più a fatica. Vedremo staccarsi dita di mani e piedi necrotizzate, avremo il cuore che sembra scoppiare e trasuderemo sangue dalla pelle, prima di giungere alla morte tra spasmi di dolore ed effetti associabili a quelli della lebbra e dell'ebola insieme. La morte è certa, e non esistono antidoti conosciuti.
Il morso del ragno non è doloroso (si può anche non accorgersi) ed i primi effetti iniziano a manifestarsi dopo 2-6 ore.
Statistiche: *CD:* 26 - *Tempo di azione:* 4d4+8 ore - *Effetti:* Morte. - *Durata: n.a.* - *Antidoto:* Sconosciuto.

4. EFFETTI DI STATO

Gli effetti di stato sono condizioni che colpiscono un personaggio e comportano penalità o bonus. Tali effetti compaiono normalmente a seguito di un qualche tipo di azione, od a seguito di eventi di vario tipo.

ADDORMENTATO

Il personaggio dorme. In queste condizioni il suo punteggio di Schivata diventa pari a 0, non si rende conto di quello che gli accade attorno ed il suo punteggio di *Deduzione [Ascoltare]* subisce una penalità di -5. Un suono forte ed improvviso risveglia automaticamente il personaggio (a meno che l'Effetto di Stato non sia causato da un incantesimo che riporta diversamente nella sua descrizione).

AFFATICATO

Il personaggio è stanco, a seguito degli sforzi effettuati o per aver dormito poco. Normalmente questo stato si raggiunge quando si ha un basso valore di Energia residua. Il personaggio subisce una penalità di -1 alle Prove di Abilità e al punteggio di Schivata, e l'ING (Indice di Ingombro) cala di 2 punti. Non può inoltre effettuare la Corsa x5. Se il personaggio subisce questo Effetto di Stato quando è già Affaticato, passa allo stato di Stremato.

CONFUSO

Il personaggio è in uno stato confusionale. Subisce una penalità di -5 a tutte le Prove di Abilità ed alla Schivata, si può muovere solo a metà del movimento, non può correre, subisce una penalità di -10 all'Iniziativa e gli attacchi con le armi da mischia soffrono di una penalità di -2 ai danni.

CIECO

Il personaggio è cieco. Combattere in queste condizioni comporta una penalità di -10 a tutte le Prove di Abilità relative ed una penalità di -10 al punteggio di Schivata. Se si combatte contro un personaggio completamente occultato (ad esempio se invisibile grazie ad un incantesimo) si applicano le penalità derivante da questo Effetto di Stato come se si fosse ciechi.

IMPAURITO

Si tratta di una forma di paura. Il personaggio subisce una penalità di -5 al proprio punteggio di Movimento, di -3 a tutte le Prove di Abilità ed al punteggio di Schivata, ed una penalità di -6 ai suoi PAz.

PRIVO DI SENSI

Il personaggio è svenuto, privo di sensi come se dormisse. A differenza dello stato di *Addormentato*, la possibilità di fargli riprendere i sensi può essere più difficile od addirittura impossibile, a seconda di quello che gli è successo. Subisce le stesse penalità derivanti dall'Effetto di Stato *Addormentato*.

SCOSSO

Si tratta di una forma di paura, la più debole. Il personaggio subisce una penalità di -3 al proprio punteggio di Movimento, di -1 a tutte le Prove di Abilità ed al punteggio di Schivata, ed una penalità di -3 ai suoi PAz.

SORDO

Il personaggio è sordo. Oltre all'incapacità di avvertire qualunque suono, subisce una penalità di -2 a tutte le Prove di Abilità relative al combattimento, una penalità di -2 al valore di Schivata ed una penalità di -5 a tutte le Prove di *Furtività [Muoversi silenziosamente]* e *Mestieri [Musicista]*.

STORDITO

Il personaggio è incapacitato; si blocca, incapace di fare qualunque cosa o di avvertire qualunque stimolo esterno. In queste condizioni il suo punteggio di Schivata diventa pari a 0, non si rende conto di quello che gli accade attorno e non può essere risvegliato da un suono forte ed improvviso.

STREMATO

È una condizione avanzata dello stato Affaticato. Il personaggio subisce una penalità di -3 alle Prove di Abilità e al punteggio di Schivata, e l'ING (Indice di Ingombro) cala di 5 punti; non può inoltre fare Marcia Forzata e può al massimo fare Corsa x3.

TERRORIZZATO

Si tratta di una forma di paura, la più forte. Il personaggio non è in grado di compiere azioni, si rannicchia tremante in un angolo e subisce una penalità di -6 alla Schivata. Se si avvicina la fonte della sua paura, cerca di scappare il più lontano possibile da essa alla massima velocità consentita. Solo se messa alle strette e minacciata direttamente si difenderà, subendo una penalità di -6 a tutte le Prove di Abilità ed una penalità di -10 ai suoi PAz.

5. TAGLIA

La Taglia è un indice che rappresenta la grandezza di un essere vivente. A livello statistico entra in gioco per determinare alcuni valori, tra cui la portata di attacco o la capacità di usare oggetti studiati per essere maneggiati da loro o meno.

VALORI DI TAGLIA

Ad ogni essere, in base alla sua grandezza, corrisponde un valore di *Taglia*. Questo valore va da 1 (la più piccola, corrispondente ad esempio a quella di un insetto) a 9 (la più grande). Un essere di dimensioni umane ha un valore di Taglia di 4, mentre gli Asura sono l'unica razza giocabile ad avere una Taglia diversa (hanno la 3); i Silvani sono invece al limite massimo per non passare a quella successiva (5, Grande). La tabella riporta valori indicativi di altezza/lunghezza delle creature per classificarle entro specifici limiti di taglia; non necessariamente questi limiti sono sempre rispettati, dipendentemente con la specifica creatura. Ad esempio, una creatura lunga 8 metri ma che possiede una coda che è lunga oltre 5 metri può ricadere tra le creature di Taglia 5 (Grande) anziché Taglia 6 (Gigante).

Tabella 6.5 – Consumo di Energia

Taglia	Nome (Esempi)	Altezza / Lunghezza
1	Minuscola (Ape)	Inferiore ai 0,10 metri
2	Piccolissima (Gatto)	Tra 0,10 e 0,50 metri
3	Piccola (Asura)	Tra 0,50 e 1,20 metri
4	Media (Umano)	Tra 1,20 e 2,50 metri
5	Grande	Tra 2,50 e 4,0 metri
6	Gigante	Tra 4,0 e 6,0 metri
7	Enorme	Tra 6,0 e 9,0 metri
8	Immensa	Tra 9,0 e 15,0 metri
9	Colossale	Oltre i 15,0 metri

ARMI DI TAGLIA DIVERSA

Le armi descritte nel *Capitolo 4: Equipaggiamento* hanno statistiche basate sull'uso da parte di un essere di Taglia 4. Con l'esclusione di alcune eccezioni, usate da un essere di una Taglia inferiore (quindi la 3) le armi a due mani sono troppo grosse e pesanti per essere maneggiate, mentre le armi usate ad una mano devono essere usate a due mani. Le eccezioni comprendono le *Armi Taglienti [Pugnali]*, le *Armi Contundenti [Contundenti piccole]* e le *Armi da lancio* che sono abbastanza piccole da essere impugnate ad una mano, e l'Arco piccolo che può essere usato a due mani anche da esseri di una Taglia inferiore. All'opposto, esseri di una Taglia superiore (quindi la 5) sono in grado di maneggiare qualunque tipo di arma studiata per esseri di Taglia 4 e sono in grado di usare qualunque di essa ad una mano, con l'esclusione delle *Armi da tiro [Arco]* e la Picca. Fanno eccezioni i tirapugni e la mano artigliata: queste due armi devono essere costruite per adattarsi al meglio alla mano dell'utilizzatore, quindi non è possibile usare queste due armi anche se la loro Taglia differisce di 1 rispetto a quella dell'utilizzatore.

Con l'esclusione delle *Armi Taglienti [Pugnali]* e delle *Armi Contundenti [Contundenti piccole]*, che possono essere usate a due mani da un essere di due Taglie inferiori (quindi la 2), tutti gli esseri la cui Taglia differisce di almeno 2 punti rispetto a quella per le quali sono studiate le armi non sono utilizzabili. Inoltre, usare armi studiate per un essere di Taglia diversa rispetto a chi la impugna comporta una penalità di -4 nelle Prove di Abilità correlate. La Tabella 6.8 riporta le statistiche per armi studiate per esseri di Taglia 3 e di Taglia 5, quindi adatte a loro; per esse valgono le stesse identiche regole appena descritte per le armi studiate per esseri di Taglia 4. I valori di Penetrazione all'armatura rimangono invariati, così come la Velocità e l'Abilità richiesta per essere usate, rispetto alle armi descritte nel *Capitolo 4: Equipaggiamento*. Le gittate delle armi di Taglia 4 sono il doppio per quelle di Taglia 5, il triplo per quelle di Taglia 6 e così via. Analogamente, quelle di Taglia 3 sono di ½, quelle di Taglia 2 di ⅓ e quelle di Taglia 1 di ¼.

ARMATURE DI TAGLIA DIVERSA

Le armature di taglia diversa mantengono le stesse statistiche di quelle descritte nel Capitolo 4: Equipaggiamento al Paragrafo 2: Armature, ad eccezione del peso. Precisamente, diventa della metà a Taglia 3, ⅓ a Taglia 2 e ¼ a Taglia 1; aumentando di Taglia diventa il doppio a Taglia 5, il triplo a Taglia 6, il quadruplo a Taglia 7, il quintuplo a Taglia 8 e il sestuplo a Taglia 9. Non è possibile indossare un'armatura di una Taglia diversa dalla propria.

MODIFICATORI STATISTICI

La Taglia non influenza solo la grandezza delle armi che è possibile utilizzare adeguatamente, ma anche alcuni parametri di base del

personaggio; nello specifico determina dei modificatori alla Schivata ed alla Tempra, come riportato nella seguente tabella:

Tabella 6.6 – Modificatori a Schivata e Tempra

TAGLIA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Schivata	+6	+3	+1	0	-1	-3	-6	-9	-12
Tempra	-4	-2	-1	0	+1	+2	+4	+6	+8

Quindi un Asura (Taglia 3) ha un bonus di +1 alla Schivata ma anche una penalità di -1 alla Tempra. L'aumento di Taglia comporta anche una modifica sui valori di base di alcune Caratteristiche, elemento questo importante soprattutto per diversi mostri, che cambiano la Taglia all'aumentare del proprio Livello. Di seguito la tabella che indica le variazioni prendendo come riferimento di base la Taglia 4:

Tabella 6.7 – Modificatori alle Caratteristiche

TAGLIA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Forza	-4	-2	-1	0	+1	+3	+6	+9	+12
Agilità	+2	+1	0	0	0	-1	-1	-2	-3
Manualità	+3	+1	0	0	-1	-2	-4	-7	-10
Costituzione	-3	-1	0	0	+1	+2	+4	+6	+9

Ovviamente, per valori di base di Taglia di un mostro diverso da 4, si fa la differenza dei valori tra la Taglia finale e quella di partenza. Ad esempio un Naga guerriero di Livello 6° è di Taglia 5, e passa a Taglia 6 quanto diventa del Livello 16°. In questo caso la Forza aumenta di un +2 (3-1), l'Agilità perde un punto (-1-0), la Manualità subisce un -2 (-4-(-2)) e la Costituzione aumenta di un +2 (4-2).

Tabella 6.8 – Statistiche delle armi di Taglie differenti

ARMA T=Tagliente, P=Perforante, C=Contundente 1m = 1 mano, 2m = 2 mani	Taglia 3			Taglia 5		
	Portata (m)	Danno	Peso (Kg)	Portata (m)	Danno	Peso (Kg)
Mani nude (C)	0,5	1d2	n.d.	1	1d3+1	n.d.
Pugnale semplice (P) (1m)	0,5	1d3	0,1	1	1d4+1	1,0
Daga (P) (1m)	0,5	1d4	0,3	1	1d6	2,0
Pugnale difensivo (P) (1m)	0,5	1d3	0,2	1	1d4+1	1,6
Daga a rondelle (P) (1m)	0,5	1d4	0,2	1	1d6	1,6
Dirk (P) (1m)	0,5	1d5	0,3	1	1d6+1	2,0
Wakizashi (T) (1m)	0,5	1d5	0,3	1,5	1d6+1	2,0
Yatagan (T) (1m)	0,5	1d4	0,3	1	1d6	2,0
Kukri (T) (1m)	0,5	1d4	0,1	1	1d4+2	1,0
Spada lunga (T/P) (1m)	1	1d6+1	0,5	2	2d4+2	3,0
Spada corta (T/P) (1m)	1	1d4+1	0,3	2	1d6+1	2,0
Spada larga (T) (1m)	1	1d6+1	0,7	2	2d4+3	4,0
Spada dentata (T) (1m)	1	1d4+2	0,5	2	2d5	3,0
Scimitarra (T) (1m)	1	1d6	0,3	2	2d4	2,0
Shotel (T/P) (1m)	1	2d4	0,7	2	2d4+3	4,0
Uchigatana (T/P) (1m)	1	2d4	0,3	2	2d6	2,0
Katana (T/P) (1m)	1	1d10	0,5	2	2d8	3,0
Spada di lato (T/P) (1m)	1	1d6+1	0,5	2	2d4+2	3,0
Kilij (T) (1m)	1	1d6+1	0,5	2	2d4+2	3,0
Sciabola (T/P) (1m)	1	1d6+1	0,5	2	2d4+2	3,0
Falcione (T) (1m)	1	1d8	0,5	2	1d12	3,0
Spada bastarda (T/P) (1-2m)	1	1d6+1/2d5	0,7	2	2d4+1/3d4+2	4,0
Claymore (T/P) (2m)	1,5	1d10	0,7	2,5	2d6+2	4,0
Zweihander (T/P) (2m)	2	3d5+1	1,7	3	2d10+2	10,0
Flamberga (T/P) (2m)	2	3d5+2	2,3	3	2d10+4	14,0
Nodachi (T/P) (2m)	2	1d10+1	1,0	3	2d8+3	6,0
Stocco (P) (1m)	1	1d5	0,3	2	1d6+1	2,0
Stiletto (P) (1m)	0,5	1d4	0,1	1	1d6	1,0
Stocco lungo (P) (1m)	1,5	1d6	0,5	2	2d4+1	3,0
Spezzacorazza (P) (1m)	1	1d5	0,3	2	1d6+1	2,0
Manganello (C) (1m)	0,5	1d3	0,1	1,5	1d4+1	1,0
Tonfa (C) (1m)	0,5	1d3	0,1	1,5	1d4+1	1,0
Tirapugni (C) (1m)	0,5	1d4	0,1	1	1d6	1,0
Nunchaku (C) (1m)	0,5	1d5	0,1	1	1d8	1,0
Clava (C) (1m)	1	1d5	0,3	2	1d8	2,0
Mazza d'arme (C) (1m)	1	1d6	0,7	2	2d4	4,0
Mazza ferrata (C) (1m)	1	1d6	0,7	2	2d4+1	4,0
Mazza chiodata (C) (1m)	1	1d6+1	0,7	2	2d4+3	4,0
Martello (C) (1m)	1	1d6+1	0,8	2	2d4+3	5,0
Randello (C) (2m)	1,5	2d5	1,0	2,5	3d4+2	6,0
Mazza pesante (C) (2m)	1,5	2d5	1,1	2,5	3d4+2	7,0
Martello pesante (C) (2m)	1,5	2d6	1,3	2,5	2d10	8,0
Accetta (T) (1m)	1	1d5	0,3	2	1d6+1	2,0
Ascia da battaglia (T) (1m)	1	1d6+1	0,5	2	2d4+2	3,0
Ascia crescente (T) (1m)	1	1d6	0,7	2	2d4+1	4,0
Tomahawk (T) (1m)	1	1d4+1	0,3	2	2d4	2,0
Mannarino (T) (2m)	2	2d4+1	0,7	3	2d6+3	4,0
Ascia grande (T) (2m)	2	1d10	0,8	3	2d8+2	5,0
Ascia bipenne (T) (2m)	2	4d4	1,1	3	2d12	7,0
Mannaia (T) (2m)	2	3d5	1,5	3	2d10+1	9,0
Giavellotto (P) (1m)		1d5	0,3		1d6+1	2,0
Shuriken (T) (1m)		1d2	n.d.		1d4	0,2
Boomerang (C) (1m)		1d5	0,3		1d6+1	2,0
Bolas (1m)		-	0,1		-	1,0
Dardi (P) (1m)		1d2	0,1		1d4	0,4
Arco corto (P) (2m)		1d5	0,2		1d6+1	1,6
Arco lungo (P) (2m)		1d6	0,3		2d4+1	2,0
Arco composito (P) (2m)		1d6+1	0,4		2d4+3	2,4
Balestra leggere (P) (2m)		1d5	0,5		1d6+1	3,0

Balestra pesante (P) (2m)		1d6	0,7		2d4+1	4,0
Avelyn (P) (2m)		1d6	1,0		2d4+1	6,0
Fionda (C) (2m)		1d4	0,1		1d6	0,4
Cerbottana (P) (1m)		1	n.d.		1d2	0,2
Bastone ferrato (C) (1m)	1	1d4+2	0,5	2	2d5	3,0
Alabarda (T/P) (2m)	2	1d8+1	1,3	3	1d12+1	8,0
Picca (P) (2m)	5	2d8	1,8	7	2d12+1	11,0
Lancia da cavaliere (P) (1m)	3,5	3d5+1	1,5	4,5	2d10+3	9,0
Tridente (P) (1m)	2,5	2d5+1	1,0	3,5	4d4	6,0
Falce (T) (2m)	1,5	3d5+1	0,8	2,5	2d10+3	5,0
Frusta (C) (1m)	3	1d3	0,2	4,5	1d4+1	1,6
Frusta spinata (C) (1m)	3	1d5	0,2	4,5	1d6+1	1,6
Mazzafrusto (C) (1m)	1	1d8+2	0,7	2	1d12+2	4,0
Mano artigliata (T) (1m)	0,5	1d5	0,1	1,5	1d6+1	1,0
Catena chiodata (C) (2m)	3	1d6	1,5	4	2d4+1	9,0
Rete (2m)		-	0,1		-	1,0
Scudo chiodato (P) (1m)	0,5	1d4	2,3	1,5	1d6+1	14,0

CAPITOLO 7: MAGIA E POTERI PSICHICI

Come per tutte le altre possibili capacità concesse al personaggio, anche l'uso della magia e dei poteri psichici si basa sull'uso delle Abilità. Questo capitolo spiega nello specifico come funzionano i poteri magici, le loro statistiche, le possibilità che concedono, le meccaniche di utilizzo ed introduce alcuni elementi di ambientazione necessari per la loro comprensione; per una comprensione completa è comunque necessario fare riferimento anche al manuale dell'ambientazione. Per comodità, quando parleremo di "Magia" ci riferiremo sia ai poteri magici che a quelli psichici, in quanto al di là delle implicazioni d'ambientazione il meccanismo di funzionamento è identico, cambiano solo le specifiche Abilità che vanno utilizzate.

1. USO DELLA MAGIA

FUNZIONAMENTO DELLA MAGIA

La magia su Ethran, esclusa quella Demoniaca (che però non è originaria di Ethran), si basa sullo sfruttamento di determinati congegni altamente tecnologici che inviano particolari segnali su tutta la superficie del pianeta. Attraverso la capacità di interagire con questi segnali a diversi livelli, è possibile sviluppare determinate abilità che permettono di ottenere diversi tipi di effetti. Questi segnali entrano in risonanza con la parte più inconscia degli esseri viventi, governata dai sentimenti e dall'istinto, ed in modi differenti a seconda dell'essere. Non tutti i tipi di esseri sono in grado di poter usare la magia, perché non tutti sono in grado di entrare in risonanza con questi segnali.

Usare la magia è un processo cognitivo che richiede elevata concentrazione. Quale che sia la sua forma, nasce dalla capacità di eseguire determinati processi mentali. In pratica, i segnali che il mago riceve possono interagire con il suo cervello, sia legandosi ai processi istintivi ed emotivi, sia a livello di puro ragionamento logico. La differenza sostanziale tra la Magia dell'Ordine e la Magia di Gaia (al di là del tipo specifico di segnali che vengono sfruttati), è che nella prima gli effetti prendono forma partendo dalle emozioni, mentre la seconda dal puro ragionamento. A livello biologico si tratta comunque di processi chimico-fisici, quindi della stessa natura.
All'atto pratico, quando si vuole dar vita ad un effetto magico il mago si concentra su un particolare pensiero (alcune volte definito "Immagine Guida"). Questo non è legato allo specifico incantesimo che si vuole lanciare, bensì all'essenza stessa del mago: il suo modo di pensare, il suo comportamento, i suoi stati d'animo comuni, il suo modo di vivere la vita e di relazionarsi. Questo pensiero può essere un ricordo significativo, un pensiero astratto, un'immagine che ha un grande significato. I maghi apprendisti spesso impiegano molto tempo a trovare questo tipo di pensiero, tale da permettere l'uso della magia. Una volta individuato, quel pensiero diviene il vero catalizzatore di tutti i suoi poteri; tanto più si è legati a quel pensiero, tanto più forte saranno le sue capacità magiche.
Nell'atto del lancio dell'incantesimo, il mago richiama alla memoria quel pensiero, e nella sua mente lo manipola: ne modifica la forma o il colore, lo fa muovere o interagire con altri oggetti o con delle persone, ne cambia la prospettiva visuale, lo inserisce in una scena animata: qualunque cosa. Questo processo è coadiuvato da alcuni gesti fisici, che accompagnano l'evoluzione del pensiero. Gesti e processo mentale sono entrambi fondamentali per il raggiungimento dello scopo, ed entrambi sono di tipo cognitivo, istintivo: il mago attinge al suo Io più profondo, alla sua essenza, e si lascia come trasportare. L'evoluzione di questo pensiero è astrattamente legata all'effetto che si vuole produrre; in altre parole, il mago quando impara un nuovo incantesimo elabora un suo personale processo di pensieri nella sua mente. Una volta individuato, diviene come una formula a tutti gli effetti, che non può più dimenticare: ogni volta che lancerà quello specifico incantesimo, ricorderà quel pensiero che ha ideato. I gesti ed eventuali parole servono principalmente per dare forma concreta all'effetto magico che si sta formando, per indirizzarlo e dargli una sorta di forma; è la parte più "scientifica" del lancio dell'incantesimo, ed è una parte fondamentale: senza di essa nella quasi totalità dei casi il potere si materializza ma rimane diffuso, per poi svanire.

Questo sistema comporta alcune particolarità. Ogni mago lancia lo stesso incantesimo secondo una "formula" diversa, unica per ognuno di loro. Ne consegue che per ogni incantesimo non esiste una formula precisa, che basta studiare per imparare a lanciarlo. Si tratta di un processo emotivo (Magia dell'Ordine) o logico (Magia di Gaia), quindi imparare a lanciare un incantesimo vuol dire comprendere il "percorso emotivo" (o logico) dell'incantesimo stesso. In altre parole, se non è possibile definire una formula precisa, è comunque possibile fornire una descrizione di massima sul tipo di processi mentali da applicare alla propria immagine di riferimento. Questo ha portato allo sviluppo di un sistema di archiviazione degli incantesimi noti piuttosto singolare. Per ognuno di quelli cui si ha menzione scritta, per convenzione (non sempre rispettata; è pratica comune tra le Depositarie per i poteri più comuni, ma ad esempio tra i Senz'anima le testimonianze scritte sono quasi inesistenti) sono state elaborate tre immagini naturalistiche di differente significato da usare come una sorta di "linea di base" per comprendere l'aspetto emotivo e simbolico dell'incantesimo nella sua essenza, così da poterlo applicare alla propria Immagine Guida. Le tre immagini sono:

- Un prato d'erba fiorito, illuminato da un Sole primaverile con una leggera brezza rinfrescante, con il cielo terso ed di un azzurro chiaro, con un daino sullo sfondo in lontananza che corre sul prato.
- Un terreno brullo sovrastato da un vulcano in eruzione, col cielo coperto dei fumi provenienti dal vulcano in uno scenario dalle tinte tra il rosso ed il nero, con un fiume di lava e pochi alberi secchi privi di foglie in lontananza.
- Un promontorio che dà su un mare in tempesta, con le onde che si infrangono con violenza sugli scogli creando onde e spruzzi d'acqua ovunque, con una persona in cima all'ombra di un albero di castagno completamente coperto da una tunica, non permettendo di vederla in volto, non comprendendo se è un maschio o una femmina.

La descrizione di un incantesimo parte da una di queste tre immagini e ne "racconta" la trasformazione attraverso ogni minimo dettaglio. Sulla base di questo, chi vuole imparare un incantesimo elabora poi l'evoluzione della sua Immagine Guida. In teoria è possibile fare lo stesso con la descrizione ripresa dall'Immagine Guida di uno specifico mago, ma questo risulta molto più complicato: in questo caso si parte da un pensiero che caratterizza in maniera specifica una persona, e per sua natura non può essere compreso da altre persone, perché ognuno ha il suo modo di vedere le cose. Le tre immagini del metodo sopra descritto, ideato da una Depositaria la cui identità è sconosciuta, hanno un carattere "neutro", distinto dal modo di pensare di una singola persona, ed esprimono sentimenti e pensieri molto comuni, permettendo a molti maghi di usarle come linee guida.
Va comunque detto che questo sistema ha la sua percentuale di errore, ma soprattutto molti maghi sono gelosi delle loro scoperte. Escludendo incantesimi di carattere comune, o alcuni che sono giunti dai pochi maghi aperti alle loro scoperte, ritrovati come reperti antichi oppure, non troppo raramente, rubati in qualche maniera, quelli più potenti o frutto dello studio di una vita sono generalmente noti solo a chi li ha creati e pochi loro adepti/apprendisti; non sono pochi gli incantesimi che si sono perduti nel tempo.

Mentre la Magia dell'Ordine (e per estensione la Magia Runica e l'Artigianato Runico) hanno origine direttamente dalle emozioni, la Magia di Gaia ha uno stretto legame con i processi logici mentali. Nei fatti il processo di uso di un incantesimo è il medesimo, ma il processo mentale segue degli schemi di stampo matematico, pratici. Se per una Depositaria che usa la Magia dell'Ordine l'immagine di una giornata di Sole può evolvere verso un tramonto per gli spettacolari effetti di luce prodotti sulla superficie del mare, per un Senz'anima che usa la Magia di Gaia la stessa immagine si lega al perché i raggi solari vengono riflessi in una certa maniera sul mare.
Usare la magia comporta un notevole utilizzo di energie: i segnali dei congegni alieni, interagendo col pensiero del mago, "attingono" alle sue energie per dar vita all''effetto voluto. Tale energia esce dal corpo del mago, per poi venire "definita" dai suoi gesti prima di essere usata. Questo è il principale motivo per cui gli incantesimi di cura usati su se stessi hanno minore efficacia: sebbene l'energia usata viene amplificata, si recuperano le forze usando quelle stesse forze residue: un po' come travasare dell'acqua nello stesso contenitore nel quale si trovava. La Magia dell'Ordine è direttamente influenzata dalle fasi lunari: quando vengono lanciati incantesimi della Magia dell'Ordine all'aperto in presenza di almeno 3 delle Lune in cielo, le Prove di Abilità hanno un bonus di +2, mentre se sono presenti tutte e quattro si ottiene un bonus di +5. Raramente accade che le quattro Lune sono allineate tra di loro; quando questo avviene per le 12 ore antecedenti e le 12 ore successive non è possibile usare la Magia dell'Ordine.

La Magia Demoniaca funziona in modo differente. In questo caso viene usata direttamente la forza interiore del mago, nasce da se stessi ed è una capacità innata. È il motivo principale perché in pratica è usata solo dai demoni e dai mezzi-demoni: nessun altro essere vivente nativo di Ethran ha sviluppato tale capacità. Inoltre, anche se ciò fosse possibile, non sarebbe comunque utilizzata, perché derivando direttamente dal mago comporta un dispendio di energie superiore rispetto alle altre forme, che sfruttano un elemento esterno. I demoni sono in grado di usarla senza grossi problemi perché dispongono nel loro organismo di due cuori, l'organo principale dal quale si genera l'energia per produrre gli effetti magici. Normalmente, sfruttano la forza di uno dei cuori per lanciare gli incantesimi, lasciando all'altro il compito di svolgere le funzioni normali. Possono anche subire l'arresto cardiaco di uno dei cuori senza risentirne, e riuscire a farlo ripartire.

I mezzo-demoni hanno una fisiologia più simile ad un essere umano e dispongono di un solo cuore, ma data appunto la loro natura in parte demoniaca il loro organo è molto più resistente, è più massiccio e formato da 8 cavità interne anziché 4 come un normale cuore umano. Questa loro conformazione gli permette di lanciare incantesimi demoniaci senza subire troppo gli effetti a volte letali di questo utilizzo, ma al contempo non sono in grado di usare poteri di un livello di potenza tale cui solo i demoni possono accedere.

La Magia Runica e l'Artigianato Runico funzionano come la Magia dell'Ordine, ma i loro effetti non agiscono subito, bensì vengono impressi su delle pietre, di forme e materiali particolari e con incisi sopra dei simboli ben precisi, ottenuti in maniere specifiche. Chi usa questa magia "imprime" parte della sua energia magica sulla pietra, e ivi rimane finché non viene rilasciata. La differenza sostanziale è che la Magia Runica dà vita ad effetti magici autonomamente; l'Artigianato Runico si basa sulla Magia Runica, ma molte delle basi teoriche di quest'ultima sono andate perdute con l'estinzione dei nani. L'Artigianato Runico ne è un surrogato che poi si è evoluto in una specifica forma di Artigianato, in grado di potenziare gli effetti prodotti dagli incantesimi della Magia dell'Ordine, ma le Pietre Runiche create con questa tecnica non hanno alcun potere se usate da sole. Entrambe richiedono grandi studi, ed a differenza degli altri tipi di Magie hanno basi teoriche certe che possono essere tramandate: applicare un potere su una Pietra Runica implica l'uso di pietre di materiali specifici, dalle dimensioni specifiche e con tracciate sopra rune di un tipo particolare, con una base unica per ogni incantesimo ed elementi secondari aggiunti per definirne aspetti particolari dell'incantesimo che si vuole produrre (o potenziare).

LA MAGIA DELLA TRINITÀ

L'uso degli incantesimi della Trinità segue un funzionamento diverso, perché nei fatti non è il personaggio che dà vita all'effetto magico. All'atto pratico viene generato da Hunab Ku e dai suoi tre seguaci Senz'anima attraverso un complicato sistema che prevede molti elementi (vedi il manuale dell'ambientazione per maggiori informazioni), attingendo però alla fonte di Mana dell'utilizzatore. In termini molto semplici: attraverso i collegamenti sensoriali con tutti gli esseri viventi di Ethran, i Senz'anima sono sempre in grado di sapere quando viene invocato il loro nome per accedere agli incantesimi, e generano l'effetto desiderato.

Il fedele (definito *Trino*) in pratica invoca il nome di una delle "divinità", chiedendo il suo aiuto per il lancio di uno specifico incantesimo. Il Senz'anima che risponde alla chiamata valuta la qualità della preghiera, decidendo se aiutare o meno il fedele. A livello di regolamento si segue lo stesso usato per il lancio di altri incantesimi, con possibilità di fallimento o di riuscita più o meno buona a seconda del punteggio nella Prova di Abilità. Da notare che aumentare il punteggio nelle varie Abilità della categoria Fede nella Trinità non richiede un'istruzione specifica, ma la necessità di meditare e pregare per due settimane consecutive senza pause in un tempio o una Chiesa della Trinità per ogni punto che si vuole guadagnare. Interrompere questa meditazione vuol dire ricominciare dall'inizio, ma se si vogliono guadagnare più punti è possibile suddividere in blocchi separati le sessioni di due settimane. Per il resto, l'uso degli incantesimi collegati a questo tipo di magia è identico a quello delle altre forme.
Come descritto nel manuale dell'ambientazione (al *Capitolo 4: La Trinità*) la distanza dalle strutture della Trinità è un aspetto fondamentale per il funzionamento della Magia della Trinità. In termini pratici, si ottiene un modificatore alla Prova di Abilità nel lancio degli incantesimi della Trinità in base a quanto dista la struttura più vicina. La tabella di seguito riporta i modificatori in base alla distanza da un Tempio della Trinità; Raramente i templi sono specificatamente dedicati ad uno dei 5 elementi della dottrina, in questo caso i modificatori vengono aumentati di un +1.

Tabella 7.1 – Modificatori alla Prova di Abilità per la Magia della Trinità

Distanza tempio più vicino	Modificatore alla Prova
Dentro la struttura	+2
Entro 5 Km	+1
Tra 5 Km e 100 Km	0
Tra 100 Km e 250 Km	-2
Oltre i 250 Km	Impossibile lanciare incantesimi

Delle altre strutture della Trinità, i Monasteri offrono un bonus di +2 alla Prova finché si rimane dentro la struttura, e di +1 se ci si trova entro 5 Km, ma a distanze maggiori non è possibile lanciare incantesimi. Per quanto riguarda gli Altari, semplicemente si ottiene la possibilità di lanciare incantesimi se ci si trova entro 3 Km di distanza.
Se un personaggio è a portata di più strutture, utilizza il modificatore migliore a sua disposizione. Questi bonus non permettono di usare incantesimi della Trinità se il personaggio non ha speso abbastanza PA per aumentare di un +1 il suo LA.

RISORSE PER L'USO DELLA MAGIA

Gli incantesimi di dividono per **Livelli di Potere** (o semplicemente Livelli o Livello dell'incantesimo). Esistono 6 Livelli, più il cosiddetto Livello 0 o "Novizio". Ogni volta che raggiungiamo un certo Livello di personaggio, possiamo accedere ad un Livello di incantesimi superiore, in base a quanto riportato dalla seguente tabella:

Tabella 7.2 – Livelli di potere degli incantesimi

Livello PG	Livello magia
1	0 (Novizio)
2	1
5	2
8	3
11	4
14	5
17	6

Ad esempio, un personaggio del 10° livello è in grado di lanciare incantesimi fino al Livello 3. Ogni incantesimo ha uno specifico punteggio nella relativa Abilità per essere lanciato, in pratica una CD. Il giocatore deve effettuare una Prova di Abilità in quella richiesta per l'incantesimo: se non supera il punteggio riportato, non riesce a lanciare l'incantesimo. Questa CD non è fissa e dipende esclusivamente dallo specifico incantesimo, la cui efficacia è direttamente collegata al punteggio nella Prova di Abilità. Da notare che la CD può variare in base a tantissime situazioni, secondo le decisioni del Master. Lanciare un incantesimo è essenzialmente un atto di pura concentrazione, e quindi sono tantissimi i fattori esterni che possono rendere più problematica tale azione.

Tutte le volte che lanciamo un incantesimo, attingiamo alla nostra riserva di Mana o Mente (a seconda del tipo di magia), una sorta di riserva di potere magico necessario per lanciare gli incantesimi. Ognuno richiede un certo dispendio di questi punti, come riportato nelle singole descrizioni; se il lancio dell'incantesimo fallisce per qualunque motivo, i punti sono comunque spesi, quindi persi. Ma usare incantesimi è anche dispendioso a livello di energie; il loro utilizzo diminuisce il nostro livello di Energia. Quando il valore di Energia è molto basso, i nostri poteri sono sempre più faticosi da utilizzare, ed in alcuni casi potremmo rischiare degli effetti collaterali. In parole povere, ogni incantesimo ha segnato un punteggio di Energia che indica quanta ne spendiamo per il lancio dell'incantesimo, ed un secondo punteggio detto di *Soglia*. Se dopo il lancio dell'incantesimo (che sia avvenuto con successo o meno) il punteggio Energia residua del personaggio è inferiore a quello di Soglia, si incorre in conseguenze che dipendono dall'incantesimo specifico, descritti alla voce *Effetti negativi.*

BERSAGLI ED EFFETTI

Ogni personaggio può cercare di evitare che la magia, o gli effetti psichici, abbiano effetto su di lui. Il modo in cui può cercare di farlo dipende dal tipo di magia che viene utilizzato, e prevede quasi sempre un tiro

contrapposto tra la Prova di Abilità dell'incantatore e quella richiesta dal difensore.

Effetti mirati: Quando l'incantesimo si rivela sotto forma di proiettile od effetto che colpisce "fisicamente" un bersaglio, si effettua una prova contrapposta con il punteggio di Schivata del personaggio; in pratica, l'incantatore cerca di colpire un determinato punto o bersaglio; lo stesso punteggio della Prova si confronta poi con la Prova di Volontà del bersaglio (sempre che l'incantesimo riporti la dicitura *Resistere all'incantesimo: Si* tra le statistiche). In altre parole con la sua Prova di Abilità il mago deve superare la CD di Lancio e questi due punteggi appena citati, affinché l'incantesimo abbia effetto. Si applicano in questo caso tutte le regole relative alla Schivata, contro la Prova di Abilità dell'incantatore nella magia specifica. Un incantesimo effettuato a distanza non soffre di alcuna penalità derivante dalla gittata, ma come per qualunque attacco a distanza si può prendere la mira e sfrutta tutte le meccaniche per gli attacchi a distanza. Tutti gli incantesimi che richiedono il contatto sono degli Effetti Mirati.
Quando si usa un incantesimo di questo tipo per colpire una creatura, non è possibile effettuare un *Colpo Mirato* (vedi *Capitolo 5: Sistema di Combattimento*).

Effetti a bersaglio: Si tratta di poteri che colpiscono uno specifico bersaglio. A differenza degli effetti mirati non producono forme fisiche ben definite che l'incantatore deve indirizzare verso il bersaglio, il colpo colpisce sempre il bersaglio; generalmente basta che si trovi entro il raggio d'azione dell'incantesimo e che sia visibile all'incantatore. Un potere di tal tipo ha effetto se l'incantatore riesce a superare la Prova di Volontà della vittima, sempre che sia possibile resistere all'effetto; come per l'Effetto Mirato, si utilizza come punteggio la Prova di Abilità effettuata per il lancio dell'incantesimo.

Valori numerici e Resistenze: Molti dei valori numerici riportati nelle descrizioni degli incantesimi sono influenzati dai punteggi di Resistenza. Ogni singolo incantesimo riporta come vengono influenzati i calcoli, ma in linea generale tutte le variabili numeriche delle magie sono spesso influenzate dalla Resistenza al Magico/Psionico (oltre che dal punteggio ottenuto nella Prova di Abilità per lo specifico incantesimo), mentre gli effetti derivanti da attacchi di tipo elementale sono correlati con le Resistenze specifiche. Ad esempio, l'incantesimo *Pirocinesi* infligge un numero di danni da fuoco che dipende tra le altre cose dal punteggio nella Resistenza al Magico/Psichico (come riportato nella sua descrizione: infligge 3 PV + metà del punteggio ottenuto con la Prova di Abilità meno il punteggio di Resistenza al magico/psichico del bersaglio), ma eventuali danni secondari da ustioni si determinano in base al punteggio di Resistenza al Fuoco, se il numero di danni supera questo valore, perché si tratta in ogni caso di un tipo di danno da Fuoco.

Effetti ad area: Il funzionamento degli incantesimi con effetti ad area (ad esempio un incantesimo che provoca un'esplosione in un raggio di 9 metri) seguono le regole degli Effetti ad Area spiegate nel *Capitolo 5: Sistema di combattimento*. Tutti gli incantesimi che funzionano in questo modo riportano la sigla EaA accanto al nome. Quando si usano questi incantesimi, l'incantatore centra sempre il punto dal quale si propagano gli effetti (non sono necessarie delle prove per verificare se il colpo va a segno o meno).

CANALIZZAZIONE

Per **Canalizzazione** si intende la possibilità di rinnovare gli effetti di un incantesimo quando gli effetti dovrebbero concludersi, fornendo costantemente risorse (Energia, Mana, Mente) per rimanere attivo nel tempo. Non si tratta della necessità di rimanere concentrati, sebbene per tutto il tempo della Canalizzazione l'incantatore deve mantenerne almeno una minima parte sull'incantesimo, ed è ancora in grado di svolgere qualunque altra attività.
Per mantenere la Canalizzazione l'incantatore deve rimanere cosciente: si tratta di un'attività mentale, per la quale non è richiesta alcun tipo di attività fisica. Generalmente gli incantesimi Canalizzati hanno durate che si possono estendere per tutto il tempo che si vuole, per lo meno fino a quando l'incantatore non ha la necessità di riposare o non abbia terminato il Mana (o la Mente) e l'Energia. L'incantatore può interrompere la Canalizzazione istantaneamente quando lo desidera, oppure può essere interrotta a seguito di fattori esterni.

Si possono tenere attivi tutti gli incantesimi Canalizzati che si desidera, fino ad un massimo pari al Livello di incantesimo massimo concesso al personaggio. Ad esempio, un incantatore del 12° livello può lanciare incantesimi fino al quarto Livello, quindi può tenere attivi fino a 4 incantesimi Canalizzati. Per ogni incantesimo Canalizzato tenuto attivo, tutte le Prove di Abilità per il lancio di incantesimi ad esclusione di quelle per la Magia Runica (quindi Magia dell'Ordine, Magia Demoniaca, Magia di Gaia, Fede nella Trinità) subiscono una penalità di -1 per ogni incantesimo Canalizzato attivo.
Da tenere a mente che interrompendo la Canalizzazione non viene interrotto l'incantesimo stesso, che continua a produrre i suoi effetti fino al termine del suo ultimo intervallo rinnovato dalla Canalizzazione stessa. Il personaggio deve annunciare al lancio dell'incantesimo se vuole canalizzarlo, e informare il Master nel momento in cui decide di interromperla; il consumo delle risorse necessarie avviene quando sta scadendo l'ultimo intervallo di durata.
Interruzione non prevista: Esistono situazioni in cui l'incantatore può perdere la Canalizzazione; quando questo avviene, l'incantesimo termina alla fine dell'ultimo intervallo rinnovato dalla Canalizzazione stessa. L'evento più comune è quando si subisce un danno: quando un singolo attacco infligge almeno *3 + (Costituzione – 6)* PV in una qualunque parte del corpo, la Canalizzazione si interrompe. Gli Effetti di Stato che alterano la percezione cognitiva del personaggio (Svenuto, Stordito) fanno perdere la coscienza e quindi interrompono la Canalizzazione. Esistono inoltre effetti magici che possono influire direttamente sulla Canalizzazione, interrompendola od alterandola.

INCANTESIMI RAPIDI

Un incantesimo il cui tempo di lancio è inferiore ai 6 PAz può essere lanciato senza che chi guardi l'incantatore si accorga. Questi incantesimi sono molto rapidi da lanciare e prevedono gesti molto semplici e veloci; in termini di gioco, accorgersi di un incantatore che lancia un incantesimo di questo tipo richiede il superamento di una Prova di Abilità di *Deduzione [Osservare]* con una CD di 13, sempre che chi fa la prova stia osservando il mago; in caso contrario la CD da superare sale. Questa CD può subire delle variazioni in base alla situazione specifica; in alternativa il mago può distrarre in qualche modo chi lo osserva, ad esempio effettuando una prova di *Socializzazione [Ingannare]* contrapposta ad una prova di *Socializzazione [Comprendere intenzioni]*.

BLOCCARE UN INCANTATORE

Lanciare un incantesimo prevede lo sfruttamento di cinque elementi ben distinti: ricordo della formula, sfruttamento delle proprie capacità psichico/mentali, gesti, parole, visuale sull'obiettivo. Impedire almeno una di queste 5 componenti comporta generalmente bloccare il lancio di un incantesimo.

- **Ricordo della formula:** Per lanciare un incantesimo bisogna ovviamente conoscerlo. Si tratta dell'elemento più importante, ma al tempo stesso quello più difficile da bloccare. Escludendo traumi di un certo tipo od incantesimi specifici, non è possibile eliminare (temporaneamente o meno) dalla mente di un essere il ricordo della formula di un incantesimo.
- **Mente dell'incantatore:** Come spiegato, lanciare incantesimi nasce da processi mentali ben precisi che interagiscono con le onde generate dai congegni alieni: impedire questi processi vuol dire impedire il lancio degli incantesimi. Una Depositaria, ad esempio, perde completamente la capacità di usare i suoi poteri se cambia la sua personalità di base. Al tempo stesso, si può impedire il lancio di incantesimi tramite specifiche malattie che colpiscono il cervello, diversi tipi di forme di demenza o danni cerebrali di varia natura.
- **Gesti:** I gesti sono componente necessaria per lanciare incantesimi. Tenere bloccato un incantatore, o più semplicemente legare (con corde, o manette) le mani, impedisce il lancio degli incantesimi. Fanno eccezione gli incantesimi rapidi (incantesimi con tempi di lancio fino a 5 PAz), per i quali possono bastare gesti molto più semplici e minimali (ad esempio semplicemente rivolgere un dito in una direzione, od anche solo lo sguardo su uno specifico punto). La possibilità di usare incantesimi quando si hanno degli impedimenti fisici è a discrezione del Master in base alla specifica situazione, il quale può anche applicare delle penalità sulla CD di lancio.

- **Parole:** Pronunciare formule non è pratica sempre presente, dipende dalla complessità dell'incantesimo. Per incantesimi rapidi non ci sono parole da pronunciare, quindi quest'aspetto non influisce. Per incantesimi la cui CD di Lancio è di massimo 20 le parole non sono necessarie, ma aiutano nel lancio: in altre parole, essere impossibilitati a parlare implica una penalità di -3 alla prova di Abilità. Incantesimi con CD di Lancio superiori a 20 necessitano di formule pronunciate: impedire l'uso della parola rende impossibile lanciare questi incantesimi.
- **Visuale di lancio:** Per lanciare un incantesimo è necessario poter vedere il punto nel quale indirizzare il potere generato. Questa condizione non è necessaria per incantesimi nella cui descrizione è palese che le proprie capacità, per essere espresse, non richiedono tale visuale di lancio.

INTERROMPERE IL LANCIO DI UN INCANTESIMO

È possibile interrompere il lancio di un incantesimo nel momento in cui questo sta per essere completato: escludendo situazioni particolari, questo vuol dire interrompere la concentrazione all'incantatore sfruttando un'Azione Preparata o un'Azione di Reazione: in entrambi i casi, colui che cerca di interferire deve ovviamente anticipare con il suo gesto l'incantatore (tramite una Prova di Reazione, come spiegato nel *Capitolo 5: Sistema di combattimento*).

Nel caso si cerchi di ostacolare l'incantatore senza infliggergli dei danni, il Master deve valutare la situazione specifica. Se si cerca di distrarre l'incantatore (spingendolo, urlandogli in faccia o cose del genere) il Master applica una penalità fino a -6 alla Prova di Abilità dell'incantatore per il lancio dell'incantesimo; più efficace può essere lo sfruttamento delle meccaniche per bloccare l'incantatore, ad esempio impedendogli i movimenti o di parlare. In queste situazioni spesso si fa uso di Prove di Lotta per attaccare l'incantatore; da notare che durante il lancio dell'incantesimo il mago mantiene il suo punteggio di Schivare.
Spesso però si cerca di infliggere un danno all'incantatore: in questo caso, se viene colpito si applica una penalità alla Prova di Abilità per il lancio dell'incantesimo pari al danno subito (minimo -3). Se durante il lancio si ricevono più attacchi, i danni subiti si sommano al fine di determinare la penalità complessiva.

2. LA MAGIA DELLE RUNE

La magia delle rune si differenzia dalle altre forme di magia perché il loro potere viene impresso tramite delle rune su delle pietre o, in alcuni casi, su delle superfici o persino su degli oggetti. Tale potere rimane latente nella runa stessa, imprigionato dalla particolare fattezza della pietra che viene incisa, e viene sprigionata quando si verificano specifiche condizioni. Sebbene la natura di questa magia sia unica, nel corso del tempo si sono sviluppate due arti parallele tra loro e considerate a se stanti.

LA MAGIA RUNICA

La **Magia Runica** imprime un sigillo magico (o più precisamente una *Runa*) su una pietra, che si attiva a seguito di certe condizioni o su richiesta dell'Incantatore che ha creato la Runa. Gli incantesimi che producono seguono le stesse regole di tutte le altre forme di magia, ma ci sono alcuni meccanismi specifici per questo tipo di magia.

Creazione: Per imprimere un incantesimo, è necessario prima di tutto disporre di pietre lavorate specificatamente per l'uso di questo tipo di magia. Queste pietre vengono create tramite Prove di *Artigianato [Lavorare la pietra]* e la specifica Ricetta. Non esiste una pietra per ogni specifico incantesimo, ma a seconda del tipo è possibile imprimere su di essa fino ad un certo livello di potere. Si tende a creare pietre dello specifico livello di potere dell'incantesimo che si andrà ad imprimere su di essa, per via dei costi e dei tempi di lavorazione per pietre di "livello" superiore. A differenza dell'Artigianato Runico, in cui le pietre si dissolvono durante il loro utilizzo, le Pietre Runiche prodotte con la Magia Runica possono essere riutilizzate fino a 10 volte, prima di diventare inutilizzabili (la pietra diventa completamente nera). Quando si imprime un incantesimo, su di essa appare una runa particolare, che varia a seconda dell'incantesimo, e scompare una volta che l'incantesimo si è attivato. Normalmente, ogni Pietra Runica può contenere un solo incantesimo.
Nel momento in cui l'incantesimo viene impresso, l'incantatore scala i punti di Mana relativi, e questi NON vengono recuperati fino a quando l'incantesimo non si è attivato. In altre parole, il Mana dell'incantatore viene assorbito dalla Pietra Runica, e viene rilasciato solo quando l'incantesimo è stato attivato; i punti vengono a quel punto recuperati secondo le normali procedure. I punti Energia spesi invece vengono recuperati normalmente, anche se la Pietra Runica creata non si attiva, e gli Effetti Collaterali per il superamento dell'Energia di Soglia si considerano appena viene impressa la Runa sulla Pietra.
Da evidenziare che se la Prova di Abilità per il lancio dell'incantesimo fallisce, la Pietra Runica non viene creata e l'incantatore si rende immediatamente conto del fallimento (ma i punti Mana ed Energia sono considerati spesi, come per qualunque altro incantesimo). Imprimere un incantesimo richiede 1 minuto di tempo (anziché i PAz indicati nella descrizione dell'incantesimo per il suo lancio), oppure di più se la descrizione dell'incantesimo riporta un tempo di lancio superiore.

Funzionamento: Le Pietre Runiche, avendo già impresso l'incantesimo ed attivandosi secondo determinate condizioni, hanno un tempo di lancio diverso rispetto a quello riportato per il singolo incantesimo. L'attivazione è immediata nel momento in cui si verificano le condizioni di attivazione poste dall'Incantatore all'atto di creazione della Pietra Runica, mentre ha un costo di 10 PAz se l'incantatore decide di attivarla manualmente (si tratta di un comando mentale); in quest'ultimo caso deve avere la Pietra Runica in mano, oppure essere entro 50 metri (se incustodita) o 10 metri (se in possesso di un altro essere) di distanza.
Una Pietra Runica rimane latente per un tempo indefinito, fino a quando non viene attivata. Tutte le statistiche dell'oggetto creato derivanti dalla Prova di Abilità e da altri eventuali punteggi si determinano all'atto di creazione; il personaggio non conosce questi valori, ovvero l'efficacia del suo incantesimo può determinarli solamente quando la Pietra Runica si attiva, ed eventuali aumenti di punteggi statistici del personaggio dopo la creazione della runa (ad esempio un aumento nel punteggio di Abilità di Magia Runica relativo) non sono retroattivi sulle Pietre Runiche già create.
L'effetto delle Pietre Runiche agisce a seconda del tipo di incantesimo e di effetto. Per tutte quelle che hanno un'area d'effetto (senza alcun bersaglio specifico) l'area di propagazione ha come punto centrale la pietra stessa; due delle situazioni tipiche sono quelle di lasciare la pietra nel punto specifico dove si vuole che propaghi i suoi effetti, oppure lanciarla per poi attivarla immediatamente dopo. Per gli incantesimi che prevedono uno o più bersagli, la Pietra Runica può funzionare in due modi distinti: nel primo caso se è in mano all'incantatore, nel qual caso l'incantesimo segue tutte le regole applicabili per qualunque altro tipo di magia. Nel secondo la pietra deve essere in possesso di una creatura, nel qual caso ha efficacia solo su di lui anche se l'incantesimo prevede più bersagli o la Pietra Runica è stata realizzata per colpire più persone. Pietre runiche con incantesimi che prevedono un bersaglio non si attivano se incustodite, anche se si verificano le Condizioni di Attivazione o dietro comando esplicito dell'incantatore. Da notare che tutti gli incantesimi di tipo *Personale* usati per creare una Pietra Runica si considerano a bersaglio.

Condizioni di attivazione: Sono tutte le condizioni specificate dall'incantatore all'atto di creazione della Pietra Runica che determinano l'attivazione dell'incantesimo impresso su di essa. Queste condizioni non possono basarsi su elementi statistici di gioco (livelli, CD, punteggi di Resistenze o di Armatura e così via), ma esclusivamente su elementi tangibili. Le condizioni specificate devono avvenire entro una certa distanza dalla Pietra Runica, che può essere definita nello specifico dall'incantatore entro un raggio di 15 metri. Se le condizioni si verificano ma oltre questa distanza, la Pietra Runica non si attiva. Se una Pietra Runica è in possesso di una certa persona, è possibile determinare l'Attivazione a seguito di effetti che la colpiscono. È anche possibile far attivare la Pietra Runica tramite una parola di comando (od anche una frase, o più lungo ancora) pronunciata da una specifica persona. È possibile porre l'avvenimento di più tipi di condizioni, ma in questo caso devono verificarsi tutte quante simultaneamente per attivare la Pietra Runica, mentre non è possibile farla attivare al verificarsi di solo una parte di esse.

Condizioni tipiche di attivazione riguardano l'ingresso di determinate creature in un'area (è possibile indicare una persona specifica purché si conosca il suo Vero Nome), quando viene presa in mano, quando si producono effetti particolari (non è possibile indicare un incantesimo specifico come condizione di attivazione), quando si subiscono danni o ferite, e così via.

Trappole Magiche: Le Trappole Magiche della Magia Runica non vengono impresse su Pietre Runiche ed attivate secondo specifici criteri posti dall'incantatore, ma vengono impresse su un pavimento, una parete laterale od un soffitto e possono risultare visibili od invisibili (a scelta dell'Incantatore). Funzionano come le altre magie di Magia Runica, ma si attivano appena vengono oltrepassate, colpendo il bersaglio che le ha attivate oppure in un'area nel punto in cui è passato il bersaglio. A differenza delle Pietre Runiche non hanno Condizioni di Attivazione, ma l'incantatore può decidere all'atto di creazione della Trappola Magica che alcune razze e/o persone specifiche non facciano scattare la Trappola Magica. Lo stesso creatore può decidere di inibire la Trappola Magica per tutto il tempo che vuole; inibirla e riattivarla sono due operazioni che richiedono l'uso di una parola di potere e 10 PAz. Per il resto funzionano come le normali Pietre Runiche.

Rune Ithildin: Le Rune Ithildin sono particolari effetti di Magia Runica che imprimono permanentemente degli effetti magici su un oggetto in fase di creazione, le cui componenti materiali sono strettamente correlate al tipo di Runa Ithildin che si vuole imprimere; per quanto riguarda armi, armature e scudi è necessario che siano forgiate con la lega di Ithildin; il nome di queste rune deriva proprio da questa lega di fattura nanica, creata specificatamente per utilizzare questo tipo di magia. In seguito si è scoperto che queste rune sono efficaci anche se impresse su materiali di tipo diverso per incantare oggetti di altro tipo (la descrizione dei singoli incantesimi riportano tutte le indicazioni a riguardo). A differenza degli altri tipi di Magia Runica, il Mana speso viene recuperato normalmente (cioè dopo aver riposato).
La lega di Ithildin e le sue proprietà sono descritte nel manuale dell'ambientazione; il capitolo sulle Ricette riporta le indicazioni sul come creare un oggetto di lega Ithildin per poi iscriverci sopra una Runa Ithildin, per il resto l'applicazione di tali rune non richiede Ricette specifiche, semplicemente basta iscrivere la runa durante la creazione di un oggetto del tipo e del materiale che viene riportato nella descrizione dell'incantesimo.

ARTIGIANATO RUNICO

L'**Artigianato runico** è una particolare forma di artigianato, che non necessita di particolari conoscenze nel campo della magia ma che non concede il diretto utilizzo di incantesimi. Si tratta di una forma di lavoro che deriva direttamente dalla Magia Runica sviluppata dai nani, che a seguito della loro estinzione venne parzialmente riscoperta e riadattata da alcuni umani: nei fatti si tratta di un suo surrogato.

L'Artigianato runico funziona sugli stessi principi che permettono l'uso della Magia dell'Ordine, ed i suoi effetti si paventano quando lavora in simbiosi con la magia delle Depositarie, altrimenti non produce alcun effetto. Nello specifico, l'Artigianato runico permette di potenziare, o di alterare gli effetti della Magia dell'Ordine. Ogni artigiano si specializza in un campo di applicazione specifico, in relazione con una specifica Cerchia: avremmo quindi gli Artigiani runici della Vita, degli Animali, degli Spiriti e così via. Esistono però alcuni artigiani runici "Universali", ovvero non legati a nessuna Cerchia specifica, le cui realizzazioni sono efficaci per tutte ma con potenza più limitata.
Gli Artigiani runici svolgono il loro lavoro prendendo delle pietre di specifica composizione, sulle quali incidono particolari simboli che si sviluppano da 12 simboli basi di natura astratta (uno per ogni Cerchia, più uno Universale) e con l'aggiunta di polveri e vari tipi di sostanze da mettere nelle scanalature. La principale differenza con la Magia runica, oltre a materiali e simboli incisi, è nel fatto che l'Artigiano runico non utilizza la magia, mentre nella Magia Runica il Mana viene trasferito sulle pietre che diventano veri e propri oggetti magici. La creazione delle pietre di Artigianato runico avvengono tramite la conoscenza delle Ricette, alla stessa maniera di qualunque altra Abilità di Artigianato, e non richiedono il consumo di Mana.

UTILIZZO DELLE PIETRE RUNICHE DEGLI ARTIGIANI RUNICI

Le Pietre Runiche degli Artigiani Runici funzionano in maniera molto semplice. Nelle mani di chi non sia una Depositaria sono delle semplici pietre senza alcun potere magico, ma quando una Depositaria la tiene tra le mani mentre lancia un incantesimo della Magia dell'Ordine, questa si dissolve e il potere sprigionato viene "imbevuto" delle proprietà della pietra. L'effetto è immediato e non richiede alcun tipo di prova od azione particolare da parte della Depositaria. Se i poteri della Pietra Runica sono tali da non poter essere applicati all'incantesimo (ad esempio un incantesimo dalla durata istantanea quando si tiene in mano una *Pietra della durata estesa*) non succede nulla. Le Pietre Runiche di questo tipo sono monouso: una volta usata, la pietra si dissolve.

3. LISTA DEGLI INCANTESIMI

Di seguito vengono elencati tutti gli incantesimi noti su Ethran. Vengono proposte due liste: la prima un elenco sommario con gli incantesimi suddivisi in base all'Abilità richiesta per il lancio e per Livello dell'incantesimo, la seconda un elenco alfabetico dove vengono riportate tutte le statistiche e le descrizioni di ogni singolo incantesimo.

STATISTICHE DEGLI INCANTESIMI

Oltre alla descrizione scritta, un incantesimo riporta tutta una serie di statistiche utili al fine del gioco per fruttarne gli effetti e determinarne le conseguenze.

- **Abilità:** Indica la Prova (o le Prove) di Abilità necessaria/e per poter usare quell'incantesimo. Siccome tutte le Abilità per il lancio di incantesimi non sono L0, è necessario avere almeno 1 LA in quelle indicate per lanciare l'incantesimo. Alcuni incantesimi possono essere lanciati usando più tipi di Abilità, ovvero con la possibilità di scegliere quale Abilità usare tra quelle segnalate.
- **Livello:** Indica il livello di potenza dell'incantesimo; è possibile lanciare incantesimi di un certo livello solo quando si raggiunge un certo Livello del Personaggio, secondo la tabella riportata precedentemente.
- **CD Lancio:** Indica la CD minima necessaria per riuscire a lanciare l'incantesimo. Se il personaggio ottiene un punteggio inferiore nella Prova di Abilità, il lancio dell'incantesimo fallisce e vengono sprecate le relative scorte di Mana/Mente e di Energia, oltre che aver perso i PAz per il lancio. Se si scende sotto l'Energia di Soglia, si subiscono gli effetti negativi anche se il lancio è stato fallito. Alcune CD prevedono un aumento del valore in base a parametri specifici (in genere all'aumento dei bersagli dell'incantesimo).
- **PAz di lancio:** Indica il numero di Punti Azione necessari per lanciare un incantesimo.
- **Raggio d'azione:** Si tratta di una statistica che racchiude le principali variabili numeriche sull'efficacia dell'incantesimo. Di base indica entro quale distanza è possibile lanciare un incantesimo e quanto è grande la sua area d'effetto. Per incantesimi che si propagano dall'incantatore (di norma viene scritto "Propagazione nel raggio di") rappresenta il raggio di propagazione. "Personale" vuol dire che l'incantesimo ha effetto solamente sull'incantatore. Un incantesimo a contatto può essere lanciato su se stessi o su un altro essere, e in questo caso è sempre un Effetto Mirato. Questa voce riporta anche altri parametri, quali il numero di bersagli influenzabili, il peso e la superficie di un oggetto che l'incantesimo riesce a colpire e via dicendo. Come regola, quando vengono riportate statistiche fisse (Propagazione di 15 metri, un singolo bersaglio, Raggio d'azione di 30 metri e così via) l'incantatore non può influenzare i valori riportati. Quando invece vengono riportate statistiche variabili (Area d'effetto di 2 metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità e così via), l'incantatore deve specificare il valore numerico specifico per quella data statistica. Questa scelta influenza la CD di lancio dell'incantesimo, quindi bisogna sempre tenerne conto. Ad esempio, se un incantesimo ha una CD di 11 e può colpire un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità, per cercare di

colpirne 5 è necessario ottenere un 15; se si ottiene un 13 l'incantesimo fallisce (con conseguente spreco di Mana/Mente, Energia e PAz). All'opposto, la CD di lancio minima è sempre quella riportata negli incantesimi; riprendendo l'esempio appena fatto, se si vuole influenzare 3 bersagli bisogna ottenere almeno un 11 nella Prova di Abilità, anche se in base al Raggio d'Azione basterebbe un punteggio di 9. Di norma, per le aree di effetto e le propagazioni variabili, il valore minimo che l'incantatore può influenzare è di un metro, a meno che la descrizione dell'incantesimo non riporti diversamente.

- **Durata:** Indica quanto tempo dura l'incantesimo. Se accanto a questo valore compare la scritta *(I)*, vuol dire che l'incantesimo può essere interrotto in un qualunque momento dall'incantatore che lo ha lanciato; tale operazione richiede un costo di 4 PAz (si tratta di un comando vocale). Se non compare tale scritta, l'unico modo per interrompere un proprio incantesimo è tramite l'uso della magia *Interrompi incantesimo*.
- **Mana/Mente:** Indica quanti punti di Mana o di Mente servono per lanciare l'incantesimo. Se non si possiedono abbastanza punti, non è possibile lanciare l'incantesimo. Un incantesimo che può essere lanciato da Abilità di tipo diverso consuma Mana o Mente a seconda di quella che viene utilizzata; ad esempio l'incantesimo *Allievo combattente* consuma Mana se lanciato con l'Abilità *Magia dell'Ordine [Magia della Guerra]* e consuma Mente se lanciato con l'Abilità *Magia di Gaia [Magia del Potere]*. In alcuni casi, questo valore può variare in base ai parametri scelti dall'incantatore, in funzione di quanto viene riportato nel Raggio d'Azione.
- **Energia spesa (Soglia):** Indica quanta Energia viene consumata per il lancio dell'incantesimo; il valore tra le parentesi è quello di Energia di Soglia, se dopo il lancio l'Energia residua è inferiore a questo valore si incorrono in effetti negativi descritti nell'incantesimo. In alcuni casi, questo valore può variare in base ai parametri scelti dall'incantatore, in funzione di quanto viene riportato nel Raggio d'Azione.
- **Resistere all'incantesimo:** Indica se per quell'incantesimo è possibile resistere ai suoi effetti, effettuando una Prova di Volontà. In altre parole, se compare la scritta *No* accanto a questa voce, il bersaglio non può in alcun modo cercare di resistere agli effetti dell'incantesimo se ne viene colpito. Un personaggio può decidere volontariamente di subire gli effetti di un incantesimo, non effettuando quindi la Prova di Volontà se richiesta (ad esempio quando si riceve un incantesimo di cura). In questo caso, l'incantatore deve comunque superare il punteggio di base di Volontà del bersaglio con la sua Prova di Abilità. La Resistenza agli incantesimi non si applica mai per incantesimi lanciati su se stessi.
- **Rarità:** Indica quanto un incantesimo è conosciuto, come spiegato poco più avanti.
- **Descrizione:** Spiegazione del funzionamento dell'incantesimo.
- **Effetti negativi:** Spiegazione degli effetti negativi subiti se l'Energia scende sotto il valore di Soglia. Tali effetti si verificano appena viene superato il valore di Soglia.

RARITÀ DEGLI INCANTESIMI

Per rarità si intende quanto è noto un certo incantesimo. Alcuni sono comuni e noti praticamente a tutti i maghi, altri sono conosciuti solo a taluni maghi; alcuni di essi sono noti solo ad una persona. La rarità serve a determinare la difficoltà che il personaggio a nel reperire un determinato incantesimo che vuole apprendere, ed è divisa in Quattro categorie. Sapere dell'esistenza di un incantesimo (e di quali effetti produce) vuol dire superare una Prova di Conoscenze nel tipo di magia relativo.

- **Comune:** L'incantesimo è noto in pratica ad ogni incantatore e può essere appreso da qualunque mago. Nei corsi e le scuole di magia sono incantesimi che vengono insegnati molto spesso. CD Conoscenza: 5 + livello magia.
- **Non comune:** Sono incantesimi noti a molti maghi, ma non a tal punto da essere imparati e conosciuti da chiunque. Nelle scuole di magia questi incantesimi sono spesso insegnati durante gli ultimi anni, o come varianti più potenti di altri incantesimi. CD Conoscenza: 10 + livello magia.
- **Rara:** Questi incantesimi non vengono normalmente insegnati, spesso la loro conoscenza è custodita in luoghi particolari e la loro diffusione nel mondo è molto limitata; vuoi perché pericolosi, vuoi perché chi li ha appresi non vuole divulgare le sue conoscenze, vuoi perché difficili da lanciare, vuoi perché scoperti in zone remote e desolate e per questo difficilmente si sono diffusi. Gli incantesimi delle Depositarie di questa rarità sono custoditi negli archivi delle Torri gestiti dalla Maestra del Sapere di ognuna delle Cerchie; di norma sono conosciuti solo dalle stesse Maestre del Sapere, da alcune delle sue più strette collaboratrici e dalle Depositarie più importanti della Cerchia, che si sono distinte per meriti particolari o tra quelle più anziane e con più anni di appartenenza all'Ordine. CD Conoscenza: 18 + livello magia.
- **Unica:** Pochissimi maghi al mondo conoscono questi incantesimi, in alcuni casi solo una persona. Quasi nessuno ne ha sentito parlare, il più delle volte attraverso delle leggende o come poteri ancestrali di cui si sa ben poco. Accedere alla conoscenza di questi incantesimi è estremamente difficile, e possono essere spunto per avventure di ricerca ardue da portare al successo. CD Conoscenza: 26 + livello magia.

I. Elenco degli incantesimi

ELENCO PER LIVELLO DI POTERE (Alfabetico)

LIVELLO 0 (Novizio)

Accendi lanterna: Accende lo stoppino di una lanterna, anche se bagnato.
Allievo combattente: Bonus di +1 ad un'Abilità relativa alle armi.
Altera pigmento delle foglie: Cambia temporaneamente il colore delle foglie.
Autopsia: Per conoscere le cause della morte.
Cambiamento fisico minore: Modifica temporanea ad alcune parti del corpo.
Cartello indicativo: Rende magico un cartello per dare indicazioni sulla posizione di un luogo.
Colpo di vento: Genera una debole raffica di vento in un punto specifico.
Conoscere non-morto: Determina se una creatura è un non-morto.
Creare acqua: L'incantatore crea acqua potabile.
Creare proiettili: Crea sfere di metallo usabili per la fionda.
Creatura estranea: Determina se una creatura è stata evocata o generata magicamente.
Cromia: Cambia il colore di un oggetto inanimato.
Cura cicatrici: Rimuove i segni estetici di una ferita rimarginata.
Cura ferite minori: Cura 2 PV.
Distrazione: Concede un'Azione Rapida senza che la vittima se ne accorga.
Fuoco fatuo: Genera delle fiammelle fluttuanti innocue.
Goffo: Penalità di -1 ad un'Abilità scelta dall'incantatore.
Individua fonte di calore: Individua le fonti di calore nel raggio d'azione dell'incantesimo.
Individua metallo: Indica dove trovare il giacimento più vicino del metallo scelto dall'incantatore.
Individua pianta: Indica dove trovare una pianta scelta dall'incantatore.
Individua veleno: Determina se un essere è avvelenato o meno.
Individuazione dell'acqua: Determina quanti bacini d'acqua si trovano nel raggio d'azione e dove si trovano.
Individuazione del magico: Gli effetti magici appaiono agli occhi dell'incantatore contornati da una debole luminescenza.
Invisibile agli animali: Gli animali non sono in grado di percepire l'incantatore e chi si trova accanto a lui.
Legno marcio: Rende marcio fino a 1 Kg di legno.
Luce: Crea una sfera che illumina attorno a se.
Mano tremante: Fa sfuggire di mano un oggetto alla vittima.
Punto di controllo: Linea magica invisibile che individua le creature che la varcano.
Punto di partenza: Determina il punto di origine di un essere teletrasportato.
Reazione reattiva: La prossima Azione di Reazione costa 3 PAz in meno.
Resistenza minore: Bonus di +2 alle Prove su Tempra e Volontà.
Ripara oggetto naturale: Ripara oggetti danneggiati fatti in legno, pietra o tessuti di origine naturale.
Rovina lama: Danneggia il filo della lama di un'arma.
Sigillo identificativo: Permette di apporre il simbolo dell'incantatore su un foglio o una superficie solida.
Stato di combattimento: Determina chi è ancora in grado di affrontare un combattimento.
Suono amplificato: Fornisce un bonus di +5 alle Prove di Abilità di *Deduzione [Ascoltare]*.
Suono artificiale: Produce un suono in un punto scelto dall'incantatore.
Suono fantasma: Suono breve ed improvviso che averte solo la vittima dell'incantesimo.

Superficie pulita: Pulisce dallo sporto una superficie di pietra o roccia.
Superficie splendente: Rende splendente una superficie opaca.
Vita e morte: Determina se il bersaglio è vivo o morto.
Vitalità minore: Fornisce 2 PV temporanei a una parte del corpo.
Volto della morte: Il volto dell'incantatore appare come quello di uno scheletro.

LIVELLO 1

Abile: Bonus ad una Prova di Abilità scelta dall'incantatore, escluse quelle per l'uso di armi e incantesimi.
Abitazione ghiacciata: Crea un'abitazione fatta di ghiaccio simile ad un igloo.
Accelera proiettili: Aumenta del 50% le gittate delle armi da lancio.
Acqua limpida: Rende limpido un certo volume di acqua torbida.
Allarme: Crea un limite che se varcato fa scattare un allarme, secondo precise condizioni.
Analizza scheletro: Permette di scoprire informazioni su una vittima dal suo scheletro.
Annulla segni dell'invecchiamento: Rimuove gli effetti fisici dovuti all'invecchiamento.
Appassimento: Fa appassire le piante nel raggio d'azione.
Arma di acciaio: Genera un'arma di acciaio temporanea.
Arma di pietra: Genera un'arma fatta di selce, che ricade nella categoria Armi Taglienti o Armi Contundenti.
Arma spirituale: L'arma diventa in grado di colpire creature incorporee.
Aura magica fittizia: L'essere o l'oggetto bersaglio appaiono come magici se analizzati con specifici incantesimi.
Aura magica nascosta: Un essere o un oggetto magico appaiono come normali se analizzati con specifici incantesimi.
Cacofonia: La vittima non parla né comprende la sua lingua madre.
Cadavere parlante: L'incantatore parla attraverso il corpo di un cadavere.
Caduta rallentata: La velocità di caduta viene ridotta.
Calmare animale: Ammansisce un animale.
Calmare emozioni: Acquieta una persona dalle forte emozioni.
Camminare sull'acqua: Il bersaglio cammina sul pelo di una superficie d'acqua.
Camminare sulla neve: Ci si muove sulla neve come su un terreno solido.
Camuffare aspetto nel sogno: Altera l'aspetto dell'incantatore nel Mondo dei Sogni.
Camuffare non-morto: Il non-morto assume le sembianze di un essere umano.
Cancella scritte: Elimina le scritte da un documento cartaceo.
Colpo profondo: Aumenta la portata degli attacchi distorcendo lo spazio.
Colpo sicuro: Il prossimo attacco dell'incantatore va sicuramente a segno.
Coltre di nebbia: Crea una zona nebbiosa.
Comando animale: Permette di impartire comandi semplici ad un animale.
Compagno animale: Crea un forte legame tra l'incantatore e un animale.
Comprensione dei linguaggi: Permette di comprendere i linguaggi sconosciuti.
Comunicare con le piante: Permette di parlare con le piante.
Congelare l'acqua: Trasforma l'acqua liquida in ghiaccio istantaneamente.
Conserva cadavere: Mantiene conservato un cadavere al passare del tempo.
Cortina di fumo: Area piena di polvere o sabbia che fa tossire e lacrimare.
Creare non-morto: Dà origine a una creatura non-morta sotto il controllo dell'incantatore.
Cuore di pietra: Rende immune alle Ferite Emorragiche.
Cura cecità/sordità: Cura gli effetti della cecità e della sordità.
Cura emorragia: Cura le Ferite Emorragiche.
Cura ferite lievi: Cura 13 PV + metà del punteggio nella Prova di Abilità.
Daltonico: La vittima diventa daltonica.
Danneggia legno: Rovina un oggetto fatto di legno.
Danneggia pietra: Rovina un oggetto fatto di pietra o cristallo.
Danneggia tessuto: Rovina un oggetto fatto di tessuto o pelli animali.
Datazione: Determina quando è stato realizzato un oggetto.
Decifrare codice: Fornisce un bonus di +6 all'Abilità *Mestieri [Traduttore]*.
Decripta testo nascosto: Permette di leggere un testo nascosto dall'incantesimo *Testo criptato*.
Disarmonico: La vittima diventa incapace nel suonare una classe di strumenti musicali.
Dissipare la nebbia: Disperde la nebbia in una data zona.
Duplicazione delle armi: Crea un duplicato di una o più armi.
Eroismo: Bonus di +1 a tutte le Abilità delle armi e del GA *Capacità fisiche*.
Estingui fuoco: Estingue le fiamme, sia normali che magiche.
Evoca scheletro: Evoca degli scheletri sotto il controllo dell'incantatore.
Evoca zombi: Evoca degli zombi sotto il controllo dell'incantatore.
Ferite a tempo: I danni di un attacco si verificano dopo un certo lasso di tempo.
Fiamma minore: Accende una fiamma su oggetti infiammabili.
Fiamma perenne: Crea una fiamma eterna su una torcia o un braciere.
Fisico resistente: Aumenta la Resistenza Fisica e riduce i danni subiti.
Fiuto del cane: Il fiuto del personaggio diventa estremamente sensibile.
Fumo negli occhi: Copre gli occhi della vittima con una coltre di fumo.
Furtivo: Bonus di +5 alle Abilità di *Furtività [Muoversi silenziosamente]* e *Furtività [Nascondersi]*.
Giardino: Trasforma un terreno naturale riempiendolo di fiori e piante di ogni tipo.
Identifica portale: Determina in quale piano di esistenza conduce un portale.
Identificare: Rende note le proprietà di un oggetto, sia normali che magiche.
Illusione vegetale: Crea un'illusione di tipo visivo e uditivo di un ambiente naturale.
Immagine silenziosa: Crea l'illusione visiva di un oggetto o una creatura.
Incertezza d'azione: La vittima perde 10 PAz al prossimo Turno di combattimento.
Incoerente: La vittima dice sempre il contrario di quello che vuole dire.
Individua dormienti: L'incantatore determina chi sta dormendo nel raggio d'azione.
Individua non-morto: Il soggetto avverte la presenza dei non-morti.
Individua passaggi segreti: Individua passaggi nascosti nel raggio di 5 metri.
Individua spirito sognatore: Indica la direzione di dove si trova lo Spirito Sognatore nel Mondo dei Sogni.
Ingrandire persona: Il bersaglio e il suo equipaggiamento aumentano la Taglia di 1.
Interrompi incantesimo: Pone fine agli effetti di un incantesimo dell'incantatore.
Inviolabile: La vittima non può entrare all'interno di una specifica abitazione.
Lampo distraente: Rende le vittime cieche e sordi per 1 Round.
Legna secca: Elimina acqua e umidità dalla legna.
Luce accecante: Annulla incantesimi che manipolano le ombre e l'oscurità.
Magnete: Rende magnetico un pezzo di ferro o acciaio.
Maleficio dell'impedimento: Le azioni del personaggio hanno una probabilità di fallire.
Mani artigliate: Le unghie del soggetto si allungano diventando degli artigli.
Mani di ferro: Le mani dell'incantatore diventano di ferro.
Mani di roccia: Le mani dell'incantatore diventano di roccia.
Mano-tasca: L'oggetto stretto in mano finisce in uno spazio extra-dimensionale.
Maturazione precoce: La pianta matura nel giro di 3 round.
Mente offuscata: Penalità si -2 alle Abilità del GA di *Magia dell'Ordine* e *Magia di Gaia*.
Messaggio della sentinella: Invia telepaticamente fino a 3 messaggi a grandi distanze.
Metallo flessibile: Rende il metallo della stessa consistenza della gomma.
Modellare l'argilla: Per modellare argilla, creta o terracotta per creare degli oggetti.
Morte apparente: Rallenta le funzioni vitali facendo credere di essere morti.
Nube pestilenziale: Nube irritante che infligge una penalità alle Prove di Abilità di -2.
Oasi nel deserto: Indica dove si trova l'oasi più vicina in un deserto.
Oscurità: La zona colpita diventa completamente oscura.
Ossa di titanio: Aumenta la Resistenza Fisica di +1 e rende le ossa indistruttibili.
Parlare con gli animali: L'incantatore riesce a comunicare con gli animali.
Parlare sott'acqua: L'incantatore può parlare sott'acqua ed essere ascoltato entro 15 metri.
Passare senza tracce: L'incantatore non lascia tracce del suo passaggio.
Pavimento trappola: Crea un pavimento che scompare quando ci si passa sopra.
Percepire animali: L'incantatore avverte la presenza di animali.
Percepire Depositaria: Determina se una donna umana possiede la Qualità *Fuoco Primordiale*.
Percepire emozioni: Determina la principale emozione che prova il soggetto.
Percepire pensieri: L'incantatore percepisce le menti degli esseri viventi e dove si trovano.
Peso fittizio: La vittima si muove come se avesse un carico maggiore di quello reale.
Peso ridotto: Riduce il peso dell'equipaggiamento della metà.
Pietre della comunicazione: Permette la comunicazione a distanza per mezzo di due pietre incantate.
Pinnacolo antincendio: Crea un Pinnacolo che crea un getto d'acqua quando si sviluppa un incendio.
Purificare l'acqua: Rende potabile l'acqua.
Rapporto di battaglia: Stabilisce le condizioni degli alleati in una certa area.
Reattivo: Bonus di +3 all'Iniziativa e eliminazione della penalità di +2 PAz alle Azioni di Reazione.
Resistenza ai veleni: Bonus alla Prova di Tempra per resistere agli effetti dei veleni.

Resistenza al Freddo: Aumenta la Resistenza al Freddo di 3 e riduce i danni da Freddo di 3 PV.
Resistenza al Fuoco: Aumenta la Resistenza al Fuoco di 3 e riduce i danni da Fuoco di 3 PV.
Resistenza all'Acido: Aumenta la Resistenza all'Acido di 3 e riduce i danni da Acido di 3 PV.
Resistenza all'Elettricità: Aumenta la Resistenza all'Elettricità di 3 e riduce i danni da Elettricità di 3 PV.
Resistenza alle malattie: Bonus alla Prova di Tempra per resistere agli effetti delle malattie.
Resistenza elementale: Aumenta tutte le Resistenze elementali di 2 e riduce tutti i danni di tipo elementale di 2 PV.
Resistere al clima: Il personaggio diventa immune alle condizioni climatiche avverse.
Respiro brachiale: Fa comparire delle branchie per respirare sott'acqua, ma limitando la normale respirazione.
Richiamo: Incanta una campana che può essere avvertita da chiunque appartenga ad un'organizzazione.
Rimpicciolire persone: Il bersaglio e il suo equipaggiamento riducono la Taglia di 1.
Rintraccia i resti: Da una parte morta di un soggetto è possibile rintracciare le parti mancanti.
Rompi serratura: Distrugge una serratura o un meccanismo.
Sabbia in vetro: Crea una lastra di vetro dalla sabbia.
Scaldare l'acqua: Fa bollire istantaneamente un certo volume d'acqua.
Schegge: Schegge di legno partono dalle mani dell'incantatore per colpire dei bersagli.
Sciogliere il ghiaccio: Rende liquidi composti ghiacciati che a 20 °C sono allo stato liquido o gassoso.
Scoprire trappole: L'incantatore individua le trappole nel raggio d'azione dell'incantesimo.
Scritte perverse: Cambia il testo scritto riportato su un foglio di carta.
Scudo fluttuante: Uno scudo di metallo fluttua attorno all'incantatore proteggendolo dagli attacchi nemici.
Segni animali: L'incantatore è in grado di riconoscere qualunque tipo di traccia lasciata da un animale.
Sentinelle: Sfere che percepiscono entro 15 metri, attraverso i quali può l'incantatore può vedere.
Sfasatura temporanea: Il prossimo attacco contro il bersaglio dell'incantesimo fallisce automaticamente.
Sonno: Addormenta animali ed esseri umanoidi.
Spazzata di vento: Un colpo di vento spinge all'indietro la vittima.
Spezza catena: L'incantatore spezza una catena con le sole mani.
Stanza della verità: Chi entra nella stanza resa magica non può mentire.
Stordimento: Le vittime vengono Stordite per 1 Round.
Svelare camuffamento: Determina la reale identità di una persona che si è camuffata, anche se magicamente.
Teletrasporto limitato: Teletrasporta un piccolo oggetto per brevi distanze.
Terreno appuntito: Crea spuntoni di roccia su un terreno solido che infliggono danno e riducono il Movimento.
Testo criptato: Rende illeggibile il testo se non attraverso l'incantesimo *Decripta testo nascosto*.
Tocco gelido: Gela la mano dell'incantatore, che infligge danni e penalità alle Prove di Abilità di chi tocca.
Tracce di calore: L'incantatore rivela le tracce di calore lasciate dalle creature viventi.
Tracce vitali: L'incantatore rivela le tracce lasciate dallo Spirito delle creature.
Tradurre testo: L'incantatore è in grado di comprendere un testo scritto in una lingua a lui sconosciuta.
Udito del gatto: L'udito del personaggio diventa estremamente sensibile; si guadagna un bonus all'Abilità *Deduzione [Ascoltare]*.
Verifica condizioni: Rende note le condizioni di salute di una creatura vivente.
Vesti illusorie: Crea immagini di vesti indossate dal personaggio.
Vista di falco: La vista del personaggio diventa estremamente sensibile; si guadagna un bonus all'Abilità *Deduzione [Osservare]* e *Deduzione [Cercare]*.
Voce silente: Impedisce ad una persona di parlare.
Vuoto di memoria: Si dimenticano i ricordi dell'ultimo minuto di vita.

LIVELLO 2

Aghi di ghiaccio: Aghi fatti di ghiaccio che colpiscono il bersaglio infliggendo danni da Freddo.
Ali d'uccello: Sulla schiena dell'incantatore crescono delle ali che permettono di volare.
Alterazione sensoriale: Penalità di -2 alle Abilità basate su Intelligenza, Intuito e Manualità.
Antitossina: Cura gli avvelenamenti contro veleni con una CD massima di 20.
Antitossina per veleni letali: Cura gli avvelenamenti contro i veleni che conducono alla morte.
Arma infuocata: Genera un'arma fatta di fiamme che infligge danni da Fuoco.
Armi di ossa: Partendo da un frammento d'osso si genera un'arma fatta completamente di osso.
Artigiano della pietra: Fornisce un bonus all'Abilità *Artigianato [Lavorare la pietra]*.
Aspetto del morto: L'incantatore assume l'aspetto del cadavere che tocca.
Attivare portale: Determina come attivare un portale, dove conduce e altre sue caratteristiche.
Aura di terrore: Aura attorno all'incantatore che infligge l'Effetto di Stato *Scosso*.
Blocca non-morto: Blocca i movimenti di un non-morto.
Blocca ombra: Un pugnale fatto di oscurità blocca sul posto il bersaglio se colpisce la sua ombra.
Blocca persone: Blocca i movimenti di un umanoide.
Cadavere esplosivo: Il cadavere bersaglio esplode infliggendo danni attorno a lui.
Cadavere marionetta: L'incantatore manovra con il pensiero un cadavere.
Cannoni difensivi: Crea una struttura di pietra che lancia proiettili a grandi distanze.
Capanna di pietra: Crea una piccola abitazione di pietra.
Conoscenza profonda: Permette di ripetere una prova di Abilità di Conoscenza che è stata fallita.
Corpo di fuoco: Il corpo del soggetto diventa di pura fiamma, equipaggiamento compreso.
Corpo di ghiaccio: Il corpo del soggetto diventa di puro ghiaccio, equipaggiamento compreso.
Crescita vegetale accelerata: Fa crescere una pianta in base ai voleri dell'incantatore.
Cura animali: Cura un animale di 16 PV + il punteggio nella Prova di Abilità.
Cura malattie: Cura le malattie con una CD massima di 20.
Cura malattie mortali: Cura le malattie che conducono alla morte.
Dardi incorporei: Dardi immateriali innocui che infliggono danni agli esseri incorporei.
Dissociazione metallica: Divide le leghe metalliche nei singoli metalli in forma di lingotti.
Distanze distorte: Comprime lo spazio riducendo la distanza percorsa dai proiettili.
Distruggere oggetto: Manda in frantumi l'oggetto toccato.
Dominare animale: L'animale colpito diventa uno schiavo dell'incantatore.
Droni della morte: Sfere fluttuanti con lame rotanti che infliggono danni ai bersagli.
Elettrifica metallo: Nel metallo colpito passa corrente elettrica, infliggendo danno a chi lo tocca.
Elimina illusione: Dissolve gli effetti di qualunque incantesimo presente nella lista *Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]*.
Esplosione ingannevole: Crea un'esplosione sonora e visiva, ma del tutto innocua.
Espulsione dello spirito: Espelle uno spirito estraneo riportandolo al suo livello dell'Endorlor di provenienza.
Estasiare: La vittima attacca un bersaglio scelto dall'incantatore, credendolo un suo nemico.
Evoca animale: Evoca un animale che compie un incarico imposto dall'incantatore.
Fabbro provetto: Fornisce un bonus all'Abilità *Artigianato [Lavorare il metallo]*.
Fango in roccia: Trasforma la roccia solida in fango.
Fisico accelerato: Bonus di +3 alle Prove (di Abilità e non) basate sui Riflessi e sul Movimento.
Fisico agile: Bonus di +3 alle Prove (di Abilità e non) basate sull'Agilità e la Manualità.
Fisico potenziato: Bonus di +3 alle Prove (di Abilità e non) basate su Forza e Costituzione.
Forma animale: L'incantatore assume le sembianze di un animale a sua scelta.
Frecce incendiarie: Incendia le punte delle frecce, aggiungendo un danno da Fuoco.
Frusta elettrica: Frusta magica che infligge danni Elettrici e ignora le armature di metallo.
Frutti di stagione: Crea dei frutti in grado di sfamare più persone.
Identificazione alchemica: Permette di scoprire gli effetti di un preparato alchemico e i suoi componenti.
Illusione della salute: La vittima crede di essere sana anche se pesantemente ferita.
Immagine minore: Crea l'illusione visiva ed uditiva di una creatura o un oggetto.

Impedimento: La vittima subisce una pesante penalità ad una singola Abilità.
Incendia oggetto: Manda a fuoco un oggetto incustodito.
Individua illusione: Rende palese un'illusione e permette di distinguere la realtà.
Inorridire: La vittima non attaccherà un bersaglio scelto dall'incantatore, perché spaventata da esso.
Invisibilità: La creatura diventa invisibile alla vista.
Invisibilità a un oggetto: L'oggetto diventa invisibile alla vista.
La voce del capo: Un mittente designato può inviare messaggi telepatici a distanza a più destinatari designati.
La voce del condottiero: Permette di essere uditi distintamente anche a grandi distanze.
Legame doloroso: La vittima subisce dei danni quando si avvicina troppo ad un'altra creatura scelta dall'incantatore.
Licantropia: Fa diventare un licantropo la vittima.
Linfa curativa: Cura un essere vegetale, silvani compresi, di 16 PV + il punteggio nella Prova di Abilità.
Linguaggi: L'incantatore diventa capace di parlare e comprendere qualunque lingua.
Liquefare terreno: Rende molle o liquida una superficie solida.
Magnete superiore: Rende magnetico un pezzo di ferro o acciaio, capace di attrarre anche personaggi che indossano armature di metallo.
Maldestro: Penalità alle Abilità del GA di Artigianato.
Mani artigliate velenose: Le unghie del soggetto si allungano diventando degli artigli avvelenati.
Movimenti acquatici: Permette di muoversi in acqua come all'aria aperta, senza impedimenti.
Movimenti del ragno: Permette di camminare su muri e pareti verticali.
Nascondiglio dimensionale: Nasconde una creatura in un piano extra-dimensionale.
Olfatto vegetale: Il bersaglio avverte anche il più flebile odore emanato da creature vegetali.
Ombra avvolgente: Un ammasso di ombre avvolge l'incantatore fornendo diversi benefici.
Ombra del ritorno: Incanta una zona in ombra sulla quale l'incantatore può teletrasportarsi.
Ombre ingannevoli: Manipola le ombre proiettate dal bersaglio, fornendogli dei bonus difensivi.
Parenti: L'incantatore apprende il nome completo dei parenti più stretti del bersaglio.
Pelle di corteccia: La pelle del bersaglio diventa di legno, aumentando il punteggio di Armatura.
Percepire dormienti: Determina distanza e direzione nella quale si trova una creatura che sta dormendo.
Percepire vita: L'incantatore avverte la presenza degli esseri viventi.
Perimetro consacrato: Crea un'area inaccessibile ai non-morti.
Pianta spia: Rende magica una pianta, permettendole di vedere e sentire attorno ad essa.
Piattaforma fluttuante: Crea un disco di pietra o metallo che fluttua e segue l'incantatore.
Piedi ghiacciati: Congela i piedi della vittima, bloccandolo sul posto e infliggendo danni da Freddo.
Pioggia: Fa piovere un una certa zona.
Ponte magico: Crea un ponte di pietra compreso tra due strutture, retrattile a comando.
Possessione del morto: L'essenza vitale dell'incantatore viene trasferita in un cadavere.
Potenzia compagno animale: Fornisce numerosi bonus agli animali soggetti all'incantesimo *Compagno animale*.
Premonizione imminente: Fornisce premonizioni sul futuro quando ci si trova di fronte a una scelta.
Prigione d'aria: Anelli fatti di aria si legano attorno alla vittima, bloccandola.
Prigione di pietra: Uno strato di roccia generato dal terreno si crea attorno alle gambe della vittima, bloccandola.
Proiettili riflessi: I proiettili diretti contro il bersaglio dell'incantesimo vengono bloccati.
Pugnale teleportante: Teletrasporta il possessore del pugnale incantato da questo incantesimo nel punto in cui arriva l'arma lanciata, istantaneamente.
Punto debole: Permette di ignorare parte della protezione offerta da un'armatura.
Recupera ricordo: Permette di conoscere i ricordi dell'ultimo minuto di vita di una creatura.
Resiliente: Rende immuni ai danni secondari.
Resistenza: Bonus di +4 alle Prove sulla Tempra e sulla Volontà.
Respirare sott'acqua: Permette di respirare sott'acqua.
Ridurre danno magico: Riduce i danni di 3 PV originati da un effetto magico.
Ridurre danno psionico: Riduce i danni di 3 PV originati da un effetto psionico.
Ridurre resistenza elementale: Riduce di 3 punti i valori delle Resistenze elementali della vittima.
Ridurre resistenza fisica: Riduce di 3 punti il valore di Resistenza fisica.
Ridurre resistenza magica: Riduce di 3 punti il valore di Resistenza Magica e Psichica.
Riduzione alchemica: Elimina la ruggine da un oggetto di ferro o acciaio.
Riflessi del serpente: Bonus di +5 all'Iniziativa, annullamento del -2 PAz sulle Azioni di Reazione e -2 alla Velocità alle armi usate.
Rinforzo: Fornisce dei bonus ad armi e armature fatte di metallo.
Roccia in fango: Trasforma un blocco di roccia in fango.
Rovi: La zona influenzata si riempie di rovi, che infligge danni e rallenta chi la attraversa.
Ruggine: Gli oggetti di ferro o di acciaio toccati diventano arrugginiti.
Scalda metallo: Gli oggetti di metallo toccati diventano roventi e infliggono danni se toccati.
Scassinare: Disattiva i congegni di attivazione e scassina le serrature.
Scoprire la verità: L'incantatore capisce quando un individuo sta mentendo.
Scrivere nella roccia: L'incantatore incide delle lettere sulla roccia.
Segnale luminoso: Proiettile scagliato in area che esplode illuminandosi in cielo.
Sepoltura sicura: Impedisce ad un cadavere di diventare non-morto.
Sfera d'acqua: Crea una bolla d'acqua che può essere spostata o fatta esplodere.
Sfocatura: La figura dell'incantatore appare sfocata, rendendolo difficile da colpire.
Silenzio: Crea un'area in cui non si possono emettere suoni.
Smascherare dominazione: Determina se una creatura è sotto un effetto (magico o soprannaturale) di dominazione.
Smemorato: La vittima dimentica ogni volta le memorie dell'ultimo giorno.
Sonda d'ombra: Un sensore d'ombra che vede e sente attorno a se, e avverte l'incantatore in determinate situazioni.
Sonno profondo: Chi sta dormendo cade in un sonno ancora più profondo.
Spore velenose: Riempie un'area di spore velenose che esplodono a contatto.
Status: L'incantatore controlla lo stato di salute di una creatura di continuo.
Suggestione: La vittima crede che l'incantatore sia un suo amico.
Telecinesi: L'incantatore sposta piccoli oggetti con la forza del pensiero.
Telepatia: Permette di inviare i propri pensieri ad un'altra creatura.
Teletrasporto interdetto: Impedisce il funzionamento dei teletrasporti e dei viaggi dimensionali.
Terreno ghiacciato: Crea una sottile lamina di ghiaccio sul terreno, che crea problemi al movimento.
Trama ipnotica: Trama di luce che disorienta le vittime.
Udito trasposto: L'incantatore sente quello che ascolta il bersaglio dell'incantesimo.
Valutare tracce: Guardando le tracce sul terreno, l'incantatore determina numerose informazioni.
Vedere l'invisibile: Permette di vedere le creature e gli oggetti invisibili.
Veleno del serpente: L'essere toccato viene avvelenato dal veleno di un serpente.
Vento dell'impedimento: Crea un'area spazzata da forti venti che infligge delle penalità alle vittime.
Vento nelle vele: Genera un vento che permette di usare le vele di una nave.
Viaggio in sogno: Permette di teletrasportarsi rapidamente quando ci si trova nel Mondo dei Sogni.
Vista notturna: Permette di vedere al buio come un elfo scuro.
Vista trasposta: L'incantatore vede quello che vede il bersaglio dell'incantesimo.
Vitalità: Fornisce PV temporanei a una parte del corpo.
Volare: Permette di volare con la sola forza del pensiero.
Zona ventosa: Modifica la forza e la direzione del vento.

LIVELLO 3

Abile esperto: Bonus ad una Prova di Abilità scelta dall'incantatore, escluse quelle per l'uso di armi e incantesimi.
Analisi: L'incantatore scopre numerose informazioni sulla creatura vittima dell'incantesimo.
Annienta ombra: Distrugge l'ombra della vittima, infliggendo numerose penalità.
Annienta voce: Distrugge le corde vocali della vittima.
Annulla penalità incantesimo: Le penalità dovute agli Effetti Negativi degli incantesimi lanciati vengono annullate.
Apprendimento condiviso: L'incantatore viene a sapere le conoscenze apprese dal bersaglio dell'incantesimo.
Arma d'ombra: Crea un'arma fatta di ombra che ignora le armature.
Aura di fuoco: Aura intorno all'incantatore che infligge danni da Fuoco.
Aura di gelo: Aura intorno all'incantatore che infligge danni da Freddo.
Aura elettrica: Aura intorno all'incantatore che infligge danni da Elettricità.
Avvelenamento da arsenico: La vittima rimane avvelenata pesantemente dall'arsenico.

Barriera mentale: L'incantatore è immune agli incantesimi lanciati con l'Abilità *Magia di Gaia [Magia della Mente]*.
Barriera mentale magica: Fornisce un bonus alla Resistenza al magico.
Barriera mentale psionica: Fornisce un bonus alla Resistenza allo psionico.
Bolla d'aria: Crea una bolla d'aria impenetrabile ai liquidi e ai gas nocivi.
Colpo di fulmine: La vittima ha buone probabilità di essere colpita da un fulmine quando piove.
Cambiamento fisico: Modifica temporanea consistenti del corpo.
Combattente implacabile: Bonus di +6 alle Prove di Abilità delle armi.
Comunicare con gli spiriti: Richiama lo spirito di un morto per fargli rivivere i suoi eventi del passato.
Comunicazione mentale animale: Rende consapevoli delle creature animali attorno e permette di comunicarci telepaticamente.
Corpo d'acciaio: Trasforma il corpo del bersaglio in acciaio, conferendogli diverse capacità.
Corpo flessuoso: Il corpo del bersaglio diventa gommoso, permettendogli di assumere qualunque forma.
Creare in sogno: Permette di modellare il piano del Mondo dei Sogni nel quale ci si trova.
Cura danno da acido: Permette di annullare i danni secondari dovuti all'Acido.
Cura danno da elettricità: Permette di annullare i danni secondari dovuti all'Elettricità.
Cura danno da freddo: Permette di annullare i danni secondari dovuti al Freddo.
Cura danno da fuoco: Permette di annullare i danni secondari dovuti al Fuoco.
Cura ferite: Cura 16 PV + il punteggio nella Prova di Abilità.
Cura licantropia: Rito magico che permette di annullare la licantropia su un soggetto.
Cura pianta malata: Cura qualunque malattia che ha effetto su una creatura vegetale, compresi i silvani.
Difensore implacabile: Bonus di +6 al punteggio di Schivata.
Dissolvi magie: Annulla gli effetti attivi di un incantesimo.
Distruggi muro magico: Annienta muri e campi protettivi creati con la magia.
Dolore spirituale: Infligge torture direttamente sullo Spirito di una creatura.
Esilio: Le creature evocate tornano sul loro piano di esistenza.
Estrai incantesimo: Permette di apprendere la conoscenza di un incantesimo da una creatura morta.
Estrarre ricordo: L'incantatore recupera con la forza un ricordo dalla mente della vittima.
Evoca branco: Evoca fino a 10 animali sotto il comando dell'incantatore.
Evoca ombre: Evoca delle ombre sotto il controllo dell'incantatore.
Filamenti metallici: Fili metallici escono dalle mani dell'incantatore, infliggendo danni ingenti.
Fondere le rocce: Rende malleabili le rocce, fondendole in un unico blocco e permettendo di modellarle a proprio piacimento.
Fondersi con le ombre: L'incantatore può entrare e uscire dalle ombre proiettate.
Forma gassosa: Trasforma il corpo in aria.
Fusione: Trasforma per un attimo gli oggetti solidi di metallo in liquido.
Guardiani cittadini: Genera un costrutto sotto il controllo dell'incantatore.
Illusione vegetale superiore: Crea un'illusione di tipo visivo e uditivo di un ambiente naturale su vasta scala.
Immagine superiore: Crea un'illusione di tipo visivo, sonoro, olfattivo, gustativo e che trasmette calore.
Immagini multiple: Crea copie illusorie dell'incantatore.
Immuni agli effetti dimensionali: Rende immune agli effetti ambientali di un piano di esistenza.
Immunità ai non-morti: Le capacità speciali dei non-morti non hanno effetto.
Immunità al fuoco: Rende immuni ai danni da Fuoco.
Immunità al gelo: Rende immuni ai danni da Freddo.
Immunità all'elettricità: Rende immuni ai danni Elettrici.
Incertezza d'azione superiore: La vittima perde 40 PAz al prossimo Turno di combattimento.
Indebolire spirito: Il collegamento tra Spirito e Mente della vittima diventa meno forte.
Individua incantamento: L'incantatore apprende quali incantesimi sono attivi sul bersaglio.
Ingresso nel sogno: L'incantatore entra nel Mondo dei Sogni generato dal bersaglio che sta dormendo.
Interdizione alla morte: Si diventa immuni a malattie e veleni mortali, così come a incantesimi che uccidono istantaneamente.
Interdizione dimensionale: Impedisce lo spostamento tra dimensioni.
Invisibilità superiore: La creatura diventa invisibile alla vista e vi rimane anche se attacca o lancia incantesimi.
Lame di vento: Genera getti d'aria sottili che infliggono danni da taglio.
Legno in ferro: Rende il legno resistente come l'acciaio.
Libro bianco: Trasforma l'inchiostro usato su un libro in inchiostro simpatico.
Mente sveglia: Bonus di +3 alle Prove (di Abilità e non) basate sull'Intelligenza e la Memoria.
Mente offuscata superiore: Penalità si -5 alle Abilità del GA di *Magia dell'Ordine* e *Magia di Gaia*.
Mimetismo del camaleonte: Migliora le capacità di nascondersi alla vista del personaggio.
Muro di ferro: Crea un muro fatto di ferro.
Muro di fuoco: Crea un muro fatto di fuoco.
Muro di ghiaccio: Crea un muro fatto di ghiaccio.
Muro di pietra: Crea un muro fatto di pietra.
Muro di vento: Crea un muro fatto di vento.
Nube velenosa: L'area colpita si riempie di una sostanza gassosa tossica.
Onde invalicabili: Area d'acqua attorno all'incantatore che respinge chiunque gli si avvicini.
Oscurità profonda: La zona colpita diventa completamente oscura, rendendo inutile anche *Vista notturna*.
Ossa esplosive: Fa esplodere un osso, mandandolo in frantumi.
Palla di fuoco: Sfera infuocata che esplode quando arriva sul bersaglio.
Parlare con i morti: Permette di parlare con un cadavere, che ricorda la sua vita passata.
Parola di verità: La vittima non può mentire.
Passapareti: Viene creato un varco all'interno di una parete solida.
Pelle di adamantio: La pelle del bersaglio diventa più dura dell'acciaio, aumentando il punteggio di Armatura.
Pelle di pietra: La pelle del bersaglio viene ricoperta da un sottile strato di pietra, conferendo diversi vantaggi.
Percezione tellurica degli elefanti: Si acquista la capacità di avvertire le vibrazioni sul terreno.
Pinnacolo energetico: Crea un Pinnacolo che rigenera il punteggio di Energia.
Pirocinesi: Getto di fiamme che partono dall'incantatore per colpire uno specifico bersaglio.
Ponte di ghiaccio: Crea un ponte fatto di ghiaccio.
Portale invalicabile: Parete solida che si trasforma in polvere per permettere il passaggio.
Precognizione: Entra nella mente del nemico per fornire dei bonus durante il combattimento contro di lui.
Purificare l'aria: Rende l'aria respirabile.
Rianimazione temporanea: Riporta in vita per breve tempo un cadavere deceduto da poco.
Richiamo maggiore: Incanta una campana che può essere avvertita da chiunque appartenga ad un'organizzazione.
Ricordo della paura: La vittima vive mentalmente la sua peggior paura, come se fosse reale.
Ridurre agilità: Penalità di -3 alle Prove (di Abilità e non) basate sull'Agilità e la Manualità.
Ridurre potenza: Penalità di -3 alle Prove (di Abilità e non) basate sulla Forza e la Costituzione.
Ridurre riflessi: Penalità di -5 all'Iniziativa, +3 PAz alle Azioni di Reazione e Velocità delle armi aumentata di 2.
Ridurre velocità: Penalità di -3 alle Prove (di Abilità e non) basate sui Riflessi e al Movimento.
Rimuovi effetto di stato: Rimuove gli effetti di stato negativi causati dagli incantesimi.
Rinforzo delle difese: Area attorno all'incantatore nella quale si usufruisce di diversi tipi di bonus.
Risucchio vitale: Assorbe i PV della vittima.
Salto d'ombra: Permette spostamenti immediati tra diverse zone d'ombra.
Scarica stordente: Infligge l'Effetto di Stato *Stordito* alla vittima.
Schegge velenose: Schegge di legno avvelenate partono dalle mani dell'incantatore per colpire dei bersagli.
Schermatura: Rende inefficaci gli incantesimi nella lista di *Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]*.
Sensi inibiti: Perdita temporanea dei 5 sensi.
Sensore spia: Crea un collegamento tra l'incantatore e un oggetto, dal quale si può vedere e sentire.
Simulacro dell'incantatore: Crea una copia illusoria dell'incantatore.
Sole rovente: I raggi solari infliggono danni e penalità alla vittima.
Solidifica lava: Rende solida la superficie della lava.
Sonda: L'incantatore acquisisce delle conoscenze sulla conformazione di un luogo.
Stanza velenosa: Stanza che si chiude quando entra uno sconosciuto e si riempie di gas velenoso.
Stato fisico alterato: Il corpo dell'incantatore può mutare a piacere in uno dei tre stati della materia.
Teletrasporto: L'incantatore si sposta immediatamente in un luogo a sua scelta.
Teletrasporto letale: Area che infligge danni a chi arriva o parte per mezzo di un effetto di teletrasporto.

Terreno fertile: Rende fertile una certa area di terreno.
Terreno infuocato: Una superficie di terreno solido diventa incandescente.
Tocco del vampiro: L'incantatore risucchia PV dalla vittima ogni volta che la tocca.
Tormenta di neve: Crea una tormenta di neve nell'area dell'incantesimo.
Torretta vegetale: Crea una pianta che produce un effetto a scelta dall'incantatore nell'area attorno a se.
Trasferire energia: Trasferisce parte dell'Energia dell'incantatore sul bersaglio.
Trasmutazione metallica: Le armi metalliche mutano la loro struttura in un metallo differente.
Ultrasuoni del pipistrello: Il bersaglio diventa capace di vedere attraverso i suoni, come se avesse un sonar.
Veleno della vespa di mare: Tentacoli crescono sulle mani dell'incantatore, coi quali può iniettare il veleno della vespa di mare.
Visione del passato: L'incantatore rivive da spettatore gli eventi del passato del bersaglio.

LIVELLO 4

Abilità trasposte: Il bersaglio acquisisce il LA delle Abilità di un soggetto di uno specifico GA scelto dall'incantatore.
Accelera proiettili di massa: Aumenta del 50% le gittate delle armi da lancio di più creature.
Acqua esplosiva: Produce un'esplosione con la comune acqua, infliggendo gravi danni.
Acqua nei polmoni: I polmoni si riempiono d'acqua, impedendo la respirazione.
Acqua urticante: La vittima subisce forti penalità e danni quando tocca l'acqua.
Altera tempo atmosferico: Modifica le condizioni meteo attorno all'incantatore.
Annienta Depositaria: Priva le Depositarie del legame con il Fuoco Primordiale.
Antidoto al veleno del ragno di sabbia: Permette di curare l'avvelenamento inflitto dal ragno di sabbia.
Area di invisibilità: Rende invisibili le creature attorno all'incantatore.
Assassino d'ombra: Crea un essere fatto di pura ombra che esegue la missione assegnata dall'incantatore.
Assenza di gravità: La forza di gravità cessa di funzionare nell'area d'effetto dell'incantesimo.
Assorbi energia magica: Gli incantesimi lanciati contro il bersaglio vengono assorbiti.
Assorbi fiamma: L'incantatore assorbe il fuoco, e può rilasciarlo successivamente sotto forma di raggio.
Avvelenamento da mercurio: Le vittime nell'area d'effetto subiscono l'avvelenamento da mercurio.
Bambola voodoo: Crea una bambola simile alla vittima, con la quale potergli infliggere dolore e danni.
Calmare moto ondoso: Rende le acque marine calme.
Cannoni difensivi superiori: Crea una struttura di pietra che lancia proiettili a grandi distanze.
Catene infernali: Catene che sbucano dal terreno che bloccano e infliggono danno alle vittime.
Combattimento alla cieca: Annulla le penalità di combattimento contro esseri che non possono essere visti.
Conoscenze tramandate: Le conoscenze dell'incantatore vengono trasferite in un diamante.
Corpo dalle ceneri: Ricrea il corpo di un essere dalle sue ceneri.
Corpo di carapace: Forma sul corpo del bersaglio uno spesso carapace, fornendo diversi vantaggi difensivi.
Cristalli del risucchio energetico: Assorbe all'interno di un cristallo l'Energia degli esseri che gli passano accanto.
Cura danno elementale: Cura qualsiasi tipo di danno secondario di natura elementale.
Cura danno fisico: Cura i danni riportati da una creatura.
Cura malattie maggiore: Cura qualunque tipo di malattia.
Demenza: Priva una creatura del suo intelletto.
Elimina maledizione: Annulla gli effetti degli incantesimi compresi nella lista *Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]*.
Emana calore: L'incantatore emana calore nell'area attorno a lui.
Emorragia interna: La vittima subisce Ferite Emorragiche su tutto il corpo e ingenti danni fisici.
Eroismo di massa: Bonus di +1 a tutte le Abilità delle armi e del GA *Capacità fisiche* a più creature.
Evoca spiriti: Evoca degli spiriti sotto il controllo dell'incantatore.
Fondersi nella roccia: Il bersaglio si può fondere nella roccia.
Forma mostruosa: L'incantatore può trasformarsi in un qualunque tipo di creatura.
Gabbia elettrostatica: Crea una gabbia fatta di pura elettricità.
Gorgo marino: Crea un gorgo che risucchia qualunque imbarcazione marina.
Guerriero supremo: Il bersaglio acquisisce numerosi bonus per il combattimento.
Ibernazione: Ricopre il bersaglio di una spessa coltre di ghiaccio.
Immagine programmata: Illusione che si attiva secondo precise condizioni.
Immune ai veleni: Rende immuni a qualunque tipo di veleno.
Immune alle malattie: Rende immuni a qualunque tipo di malattia.
Incendia: Avvolge la vittima nelle fiamme.
Incurabile: La vittima non può curare dalle ferite o le malattie che contrae.
Interdizione alla magia: Rende impossibile l'uso della magia attorno all'incantatore.
Interdizione difensiva: Si subiscono diverse penalità se si entra nell'area d'effetto dell'incantesimo.
Ispirare grandezza: L'incantatore incita le persone attorno a lui, fornendogli dei bonus.
Legame: Determina se due creature, o oggetti, hanno dei legami tra loro e quali.
Leggende: Permette di conoscere le leggende note nel mondo su una data cosa o creatura.
Localizza creatura: Determina dove si trova una creatura e come raggiungerla.
Localizza oggetto: Determina dove si trova un oggetto e come raggiungerlo.
Maldestro superiore: Penalità alle Abilità del GA di Artigianato.
Maleficio dell'impedimento superiore: Le azioni del personaggio hanno un'alta probabilità di fallire.
Memoria vegetale: Imprime in una pianta il ricordo di un evento, un documento o una conoscenza.
Meteorologo: Permette di predire le condizioni meteorologiche.
Muro di forza: Crea un muro fatto di pura energia.
Muro di ombre: Crea un muro fatto di ombre solide.
Necrosi: Necrotizza un arto della vittima.
Notte di riposo: Aumenta la rigenerazione dell'Energia con il riposo.
Nube esplosiva: L'area colpita si riempie di una sostanza gassosa esplosiva.
Oggetto immagine: Crea uno spazio dimensionale su un foglio di carta dove riporre un oggetto.
Onde mortali: Onde sonore emanate dall'incantatore che infliggono danni.
Permanenza: Rende permanente gli effetti di un incantesimo.
Pinnacolo della salute: Crea un Pinnacolo che cura le ferite.
Piombo in oro: Trasforma temporaneamente il piombo in oro.
Ponte magico superiore: Crea un ponte di pietra compreso tra due strutture, retrattile a comando.
Potenzia compagno animale superiore: Fornisce numerosi bonus agli animali soggetti all'incantesimo *Compagno animale*.
Raggiro: Rende invisibile e teletrasporta l'incantatore, creando una sua immagine illusoria nel punto di partenza.
Razioni da campo: Crea cibo per sfamare per un giorno un gran numero di persone.
Recupera energia: Converte il Mana (o la Mente) in Energia.
Ripristina sanità mentale: Cura la pazzia e gli effetti di alcuni incantesimi che colpiscono la mente.
Sabbia mobili: Rende una superficie sabbiosa o paludosa delle sabbie mobili.
Sensore spia superiore: Crea un collegamento tra l'incantatore e un oggetto, dal quale si può vedere, sentire e comunicare.
Separazione delle acque: Separa un corso d'acqua, permettendo il passaggio in mezzo.
Sesto senso: Si acquisisce una capacità di premonizione sugli eventi prossimi futuri.
Sesto senso animale: Le capacità sensoriali dell'incantatore superano quelle dei normali cinque sensi.
Sogni premonitori: Permette di alterare i sogni di una creatura addormentata.
Sollievo temporaneo: Gli esseri attorno all'incantatore risultano meno affaticati.
Stanza d'acqua: Stanza che si chiude quando entra uno sconosciuto e si riempie di acqua.
Statua: Tramuta una creatura in solida pietra.
Strappacuore: Estrae il cuore dalla vittima senza ucciderla.
Struttura illusoria: Immagine illusoria che crea strutture di grosse dimensioni.
Telecinesi maggiore: L'incantatore sposta gli oggetti con la forza del pensiero.
Teletrasporto multiplo: Permette il teletrasporto di più persone contemporaneamente.
Teletrasporto superiore: Permette il teletrasporto di una creatura su distanze illimitate.
Teletrasporto vegetale: Crea un collegamento tra due piante, permettendo lo spostamento rapido tra le loro posizioni.
Terremoto: Un terremoto si propaga dall'incantatore, facendo cadere a terra e danneggiando le strutture.

Terrore mortale: Il più grande terrore della vittima rivive nella sua mente, portandolo alla morte.
Trama ammaliante: Trama di luce che ammalia e disorienta le vittime.
Trappola dei tentacoli d'ombra: Sigillo che se attivato fa comparire dei tentacoli dal terreno, che bloccano le vittime.
Trasferimento mortale: Metà dei danni subiti dalla vittima vengono trasferiti sull'incantatore.
Trasmigrazione dello spirito: Lo Spirito dell'incantatore di separa dal Corpo.
Uccidi non-morto: Annienta all'istante una creatura non-morta.
Valanga di neve: Genera una valanga di neve in una zona innevata.
Veleno del ragno di sabbia: L'essere toccato viene avvelenato dal veleno del ragno di sabbia.
Vista a raggi X: Permette di vedere attraverso le pareti.
Vuoto spinto: L'area dell'incantesimo rimane del tutto priva d'aria o qualunque altro gas.

LIVELLO 5

Anima di roccia: L'incantatore trasferisce la sua anima in un oggetto di roccia.
Annulla foresta senziente: Annulla gli effetti dell'incantesimo *Foresta senziente*.
Antidoto al veleno della rana dorata: Annulla gli effetti del veleno della rana dorata.
Arma infuocata superiore: Genera numerose armi fatte di fiamme che infliggono danni da Fuoco.
Assorbi energia vitale: L'incantatore ringiovanisce risucchiano le energie vitali della vittima, che invecchia.
Avvizzimento mortale: Assorbe l'acqua dalle creature viventi, uccidendole.
Comunicazione mentale animale superiore: Permette di comunicare telepaticamente con gli animali e di dargli degli ordini.
Controllare corpo: L'incantatore controlla a suo piacimento il corpo della vittima con la mente.
Controllare l'ombra: L'incantatore prende il controllo dell'ombra della vittima.
Cura ferite maggiori: Cura 25 PV + una volta e mezzo il punteggio nella Prova di Abilità.
Distruzione degli spiriti: Annulla il legame tra Ethran e il Mondo dei Sogni degli Spiriti.
Distruzione metallica: Disintegra il metallo nell'area di effetto.
Evoca elementale dell'acqua: Evoca un elementale dell'acqua sotto il controllo dell'incantatore.
Evoca elementale dell'aria: Evoca un elementale dell'aria sotto il controllo dell'incantatore.
Evoca elementale del fuoco: Evoca un elementale del fuoco sotto il controllo dell'incantatore.
Evoca elementale del metallo: Evoca un elementale di metallo sotto il controllo dell'incantatore.
Evoca elementale della terra: Evoca un elementale della terra sotto il controllo dell'incantatore.
Evoca fulmini: Il cielo si riempie di nubi e getta fulmini che colpiscono le vittime a terra.
Falsi ricordi: Modifica o elimina i ricordi di una creatura addormentata.
Fisico accelerato di massa: Bonus di +3 alle Prove (di Abilità e non) basate sui Riflessi e sul Movimento, a molte creature.
Fisico agile di massa: Bonus di +3 alle Prove (di Abilità e non) basate sull'Agilità e la Manualità, a molte creature.
Fisico indistruttibile: Il bersaglio diventa quasi del tutto immune a danni e ferite.
Fisico potenziato di massa: Bonus di +3 alle Prove (di Abilità e non) basate sulla Forza e la Costituzione, a molte creature.
Fobia repressa: Logora psicologicamente la vittima facendo emergere ansie e paure represse.
Forma incorporea: Si diventa incorporei come un fantasma.
Guardiani cittadini superiori: Genera un costrutto di Taglia 5 sotto il controllo dell'incantatore.
Illusione mortale: Illusione di pochi istanti che spaventa le vittime a morte.
Immagine permanente: Illusione che si attiva con determinate condizioni in maniera permanente.
Immune ai poteri psichici: Rende immuni ai poteri generati con i punti Mente che colpiscono direttamente il bersaglio.
Immune alla magia: Rende immuni ai poteri generati con i punti Magia che colpiscono direttamente il bersaglio.
Immune agli effetti dimensionali superiore: Rende immune più creature agli effetti ambientali di un piano di esistenza.
Immunità ai non-morti di massa: Le capacità dei non-morti non hanno effetto, su più creature.
Invecchiamento precoce: Fa invecchiare rapidamente una creatura.
Inversione della gravità: Inverte la direzione della forza di gravità.
Mappa di zona: Conoscenze avanzate e profonde di un luogo, in un certo raggio centrato su un punto.
Marionetta mentale: Crea illusioni che esistono solo nella mente della vittima.
Pelle della rana dorata: La pelle dell'incantatore si ricopre del veleno della rana dorata.
Pinnacolo della magia: Crea un Pinnacolo che fornisce Mana.
Pinnacolo supervisore: Crea un Pinnacolo che fornisce informazioni sulle creature presenti.
Raggio di disintegrazione: Raggio che trasforma in polvere qualunque creatura o oggetto colpisce.
Recupera memoria vegetale: Permette di recuperare le memorie impresse in una pianta con l'incantesimo *Memoria vegetale*.
Riflessi del serpente di massa: Bonus di +5 all'Iniziativa, annullamento del -2 PAz sulle Azioni di Reazione e -2 alla Velocità alle armi usate, a molte creature.
Rifletti incantesimo: Gli incantesimi diretti contro il bersaglio vengono riflessi su chi li ha lanciati.
Rigenerazione: Rigenera parti del corpo perse o mozzate.
Riposo violato: La vittima non riesce a dormire, né a riposare.
Scarica mortale: Scarica ad alto voltaggio che ferma il cuore e uccide la vittima.
Sensi trasposti: L'incantatore avverte con tutti i sensi quello che avverte il bersaglio dell'incantesimo.
Sfasatura della realtà: Rende incorporeo tutto quello presente nel raggio d'azione.
Soffio di gelo: Aria congelante generata dalla bocca dell'incantatore, che congela e infligge danno.
Sonno eterno: La vittima cade in un sonno dal quale non può svegliarsi.
Spiriti del passato: Lo Spirito dell'incantatore rivive gli eventi passati in un dato luogo.
Stasi: L'incantatore cade in uno stato catatonico, durante il quale non invecchia.
Stillicidio: La vittima non può essere curata e subisce piccoli ma costanti danni nel tempo.
Tempesta di fuoco: Dal cielo piovono sfere infuocate, che infliggono danni.
Tocco della morte: L'incantatore uccide all'istante la creatura toccata.
Tornado: Genera un tornado in un dato luogo.
Trappola del sigillo del sonno: Sigillo che se attivato fa cadere le vittime in un sonno profondo.
Uccidi silvano: Uccide all'istante la creatura vegetale toccata, compresi i silvani.

LIVELLO 6

Aspetto ultraterreno: Il corpo dell'incantatore diventa di pura energia, acquisendo numerosi vantaggi.
Battaglia inconscia: L'incantatore apprende di continuo tutte le informazioni sugli eserciti schierati in battaglia.
Città illusoria: Crea una città illusoria, con tanto di abitanti.
Città occultata: Nasconde un centro abitato, rendendolo introvabile.
Copia d'ombra: Crea una copia dell'incantatore fatta di ombre, che possiede parte della sua Anima.
Corpo d'acqua: Il corpo dell'incantatore diventa di acqua, acquisendo numerosi vantaggi.
Corpo di magma: Il corpo dell'incantatore diventa di magma liquido, acquisendo numerosi vantaggi.
Corpo di ombre: Il corpo dell'incantatore diventa di ombre, acquisendo numerosi vantaggi.
Corpo elettrico: Il corpo dell'incantatore diventa di energia elettrica, acquisendo numerosi vantaggi.
Dimensione del fuoco: Permette di viaggiare nella dimensione del Fuoco.
Dimensione dell'acqua: Permette di viaggiare nella dimensione dell'Acqua.
Dimensione dell'aria: Permette di viaggiare nella dimensione dell'Aria.
Dimensione della terra: Permette di viaggiare nella dimensione della Terra.
Dimensione del metallo: Permette di viaggiare nella dimensione del Metallo.
Disgregazione mortale: Le vittime vengono disintegrate, senza lasciare tracce.
Distruzione del tessuto della realtà: Crea uno squarcio nello spazio della realtà, che risucchia tutto e tutti.
Droni della morte superiori: Sfere fluttuanti con lame rotanti che infliggono danni ai bersagli.
Empatia animale: L'incantatore riceve tutte le informazioni sensoriali di tutti gli animali nel raggio d'azione.
Foresta senziente: L'incantatore cade in stasi, rendendo senziente le creature vegetali in un ampio raggio attorno a lui.
Forma vegetale: Il corpo dell'incantatore diventa come quello di un albero, acquisendo numerosi vantaggi.

Invulnerabile: Il bersaglio è immune a qualunque tipo di danno, compresi quelli mentali.
Mente suprema: L'incantatore avverte i pensieri di chiunque entro il raggio d'azione.
Patto con la morte: Lega due bersagli tra loro: se una delle due muore, rimane in vita e muore l'altra.
Portale: Apre un passaggio tra due dimensioni, attraversabile da chiunque.
Razza suprema: L'incantatore diventa una creatura ancestrale, dotata di capacità superiori.
Resurrezione: Riporta in vita una creatura morta.
Resuscita vegetale: Riporta in vita una creatura vegetale morta, silvani compresi.
Ridurre agilità di massa: Penalità di -3 alle Prove (di Abilità e non) basate sull'Agilità e la Manualità, a molte creature.
Ridurre potenza di massa: Penalità di -3 alle Prove (di Abilità e non) basate sulla Forza e la Costituzione, a molte creature.
Ridurre riflessi di massa: Penalità di -5 all'Iniziativa, +3 PAz alle Azioni di Reazione e Velocità delle armi aumentata di 2, a molte creature.
Ridurre velocità di massa: Penalità di -3 alle Prove (di Abilità e non) basate sui Riflessi e al Movimento, a molte creature.
Trasferimento mentale: L'incantatore acquisisce tutti i ricordi e le conoscenze del bersaglio.
Trasferimento vitale: Trasferisce l'essenza vitale di una creatura in un corpo morto da non più di 1 anno.
Viaggio sul primo mondo: Crea un portale che conduce al Primo Mondo del Mondo dei Sogni.
Visione del futuro: L'incantatore è in grado di vedere gli eventi futuri.

ELENCO PER ABILITÀ

Tabella 7.3 – Elenco incantesimi comuni

Livello	Incantesimi universali (Tutte le abilità)	Magia dell'Ordine (Tutte le Abilità)	Magia Runica (Tutte le Abilità tranne *Rune Ithildin*)
0 (Novizio)	Individuazione del magico	Sigillo identificativo	Residuo runico
1	Interrompi incantesimo	Percepire Depositaria	
3	Dissolvi magie		
4	Permanenza		

Tabella 7.4 – Elenco incantesimi della Magia dell'Ordine

MAGIA DELL'ALTERAZIONE			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Altera pigmento delle foglie	Acqua limpida	Ali d'uccello	Cambiamento fisico
Altera sapore	Annulla segni dell'invecchiamento	Aspetto del morto	Corpo d'acciaio
Cambiamento fisico minore	Cancella scritte	Corpo di fuoco	Corpo flessuoso
Cura cicatrici	Mani artigliate	Corpo di ghiaccio	Legno in ferro
Cromia	Purificare l'acqua	Fango in roccia	Libro bianco
Legno marcio	Respiro brachiale	Forma animale	Pelle di adamantio
	Rimpicciolire persona	Mani artigliate velenose	Portale invalicabile
	Sabbia in vetro	Roccia in fango	Purificare l'aria
	Scritte perverse	Ruggine	Sensi inibiti
	Udito di gatto	Scalda metallo	Stato fisico alterato
	Vista di falco	Vista notturna	Terreno fertile
	Vuoto di memoria		Trasmutazione metallico
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Acqua esplosiva	Falsi ricordi	Aspetto ultraterreno	
Altera tempo atmosferico	Forma incorporea	Disgregazione mortale	
Forma mostruosa	Invecchiamento precoce	Distruzione del tessuto della realtà	
Gorgo marino	Inversione della gravità		
Interdizione alla magia	Marionetta mentale		
Piombo in oro			
Sabbie mobili			
Statua			

MAGIA DEGLI ANIMALI			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Invisibile agli animali	Calmare animali	Ali d'uccello	Comunicazione mentale animale
Parlare con gli animali	Comando animale	Antitossina	Cura licantropia
	Compagno animale	Cura animali	Evoca branco
	Fiuto di cane	Dominare animale	Mimetismo del camaleonte
	Mani artigliate	Evoca animale	Percezione tellurica degli elefanti
	Percepire animali	Forma animale	Ultrasuoni del pipistrello
	Respiro brachiale	Licantropia	Veleno della vespa di mare
	Segni animali	Mani artigliate velenose	
	Udito di gatto	Movimenti da ragno	
	Vista di falco	Potenzia compagno animale	
		Riflessi del serpente	
		Veleno del serpente	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Antidoto al veleno del ragno di sabbia	Antidoto al veleno della rana dorata	Empatia animale	
Antitossina maggiore	Comunicazione mentale animale superiore	Razza suprema	
Corpo di carapace	Pelle della rana dorata		
Immune ai veleni			
Potenzia compagno animale superiore			
Sesto senso animale			
Veleno del ragno di sabbia			

MAGIA DELLA DIVINAZIONE			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Individua fonte di calore	Colpo sicuro	Individua illusione	Analisi
Individua metallo	Comprensione dei linguaggi	Linguaggi	Combattente implacabile
Individua pianta	Decifrare codice	Percepire dormienti	Difensore implacabile
Individua veleno	Decripta testo nascosto	Percepire vita	Individua incantamento
Individuazione dell'acqua	Identificare	Premonizione imminente	Precognizione
Reazione reattiva	Individua non-morto	Punto debole	Ricordo della paura
	Individua passaggi segreti	Scoprire la verità	Sensore spia
	Oasi nel deserto	Udito trasposto	Sonda
	Rintraccia i resti	Vedere l'invisibile	Visione del passato
	Scoprire trappole	Vista trasposta	
	Segni animali		
	Tradurre testo		
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Combattimento alla cieca	Mappa di zona	Battaglia inconscia	
Legame	Sensi trasposti	Visione del futuro	
Localizza creatura	Sesto senso animale		
Localizza oggetto	Spiriti del passato		
Meteorologo			
Sensore spia superiore			

MAGIA DEGLI ELEMENTI (Acqua)			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Creare acqua	Abitazione ghiacciata	Aghi di ghiaccio	Aura di gelo
Individuazione dell'acqua	Acqua limpida	Corpo di ghiaccio	Cura danno da acido
	Camminare sull'acqua	Movimenti acquatici	Cura danno da fuoco
	Camminare sulla neve	Piedi ghiacciati	Immunità al fuoco
	Coltre di nebbia	Pioggia	Muro di ghiaccio
	Congelare l'acqua	Respirare sott'acqua	Onde invalicabili
	Dissipare la nebbia	Sfera d'acqua	Ponte di ghiaccio
	Parlare sott'acqua	Terreno ghiacciato	Tormenta di neve
	Purificare l'acqua		
	Resistenza al freddo		
	Scaldare l'acqua		
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Acqua esplosiva	Avvizzimento mortale	Corpo d'acqua	
Acqua nei polmoni	Evoca elementale dell'acqua	Dimensione dell'acqua	
Acqua urticante			
Calmare moto ondoso			
Ibernazione			
Gorgo marino			
Separazione delle acque			
Stanza d'acqua			
Valanga di neve			

MAGIA DEGLI ELEMENTI (Aria)			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Colpo di vento	Accelera proiettili	Frusta elettrica	Aura elettrica
Suono amplificato	Caduta rallentata	Prigione d'aria	Bolla d'aria
Suono artificiale	Dissipare la nebbia	Ruggine	Cura danno da Elettricità
	Fumo negli occhi	Scrivere nella roccia	Forma gassosa
	Nube pestilenziale	Silenzio	Immunità all'elettricità
	Resistenza all'elettricità	Vento dell'impedimento	Lame di vento
	Spazzata di vento	Vento nelle vele	Muro di vento
	Voce silente	Volare	Nube velenosa
		Zona ventosa	Purificare l'aria
			Scarica stordente
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Accelera proiettili di massa	Evoca elementale dell'aria	Corpo elettrico	
Altera tempo atmosferico	Evoca fulmini	Dimensione dell'aria	
Assenza di gravità	Scarica mortale		
Gabbia elettrostatica	Soffio di gelo		
Nube esplosiva	Tornado		
Onde mortali			
Vuoto spinto			

MAGIA DEGLI ELEMENTI (Fuoco)			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Accendi lanterna	Estingui fuoco	Arma infuocata	Aura di fuoco
Fuoco fatuo	Fiamma minore	Corpo di fuoco	Cura danno da freddo
Individua fonte di calore	Fiamma perenne	Frecce incendiarie	Fondere le rocce
	Legna secca	Incendia oggetto	Immunità al gelo
	Resistenza al fuoco	Liquefare terreno	Muro di fuoco
	Sciogliere il ghiaccio	Scalda metallo	Palla di Fuoco
		Segnale luminoso	Pirocinesi
			Solidifica lava
			Terreno infuocato
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Emana calore	Arma infuocata superiore	Corpo di magma	
Assorbi fiamma	Evoca elementale del fuoco	Dimensione del fuoco	
Incendia	Tempesta di fuoco		
Terreno lavico			

MAGIA DELLA GUERRA			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Allievo combattente	Allarme	Fisico accelerato	Combattente implacabile
Stato di combattimento	Duplicazione delle armi	Fisico agile	Difensore implacabile
	Eroismo	Fisico potenziato	Mimetismo del camaleonte
	Messaggio della sentinella	Frecce incendiarie	Muro di vento
	Rapporto di battaglia	Riflessi del serpente	Percezione tellurica degli elefanti
	Richiamo	La voce del capo	Ridurre agilità
		La voce del condottiero	Ridurre potenza
		Punto debole	Ridurre riflessi
		Rinforzo	Ridurre velocità
			Richiamo maggiore
			Rinforzo delle difese
			Ultrasuoni del pipistrello
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Accelera proiettili di massa	Arma infuocata superiore	Battaglia inconscia	
Eroismo di massa	Fisico accelerato di massa	Ridurre agilità di massa	
Ispirare grandezza	Fisico agile di massa	Ridurre potenza di massa	
Notte di riposo	Fisico potenziato di massa	Ridurre riflessi di massa	
Razioni da campo	Riflessi del serpente di massa	Ridurre velocità di massa	
Separazione delle acque			
Sollievo temporaneo			

MAGIA DELLA MORTE			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Autopsia	Analizza scheletro	Antitossina per veleni letali	Comunicare con gli spiriti
Conoscere non-morto	Appassimento	Aura di terrore	Estrai incantesimo
Vita e morte	Arma spirituale	Armi di ossa	Immunità ai non-morti
Volto della morte	Cadavere parlante	Blocca non-morto	Interdizione alla morte
	Camuffare non-morto	Cadavere marionetta	Parlare con i morti
	Creare non-morto	Cura malattie mortali	Rianimazione temporanea
	Conserva cadavere	Perimetro consacrato	Tocco del vampiro
	Individua non-morto	Possessione del morto	
	Morte apparente	Recupera ricordo	
	Rintraccia i resti	Sepoltura sicura	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Corpo dalle ceneri	Assorbi energia vitale	Patto con la morte	
Cristalli del risucchio energetico	Immunità ai non-morti di massa	Trasferimento vitale	
Evoca spiriti	Invecchiamento precoce		
Uccidi non-morto			

MAGIA DELLA NATURA			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Altera pigmento delle foglie	Appassimento	Antitossina	Cura pianta malata
Individua pianta	Comunicare con le piante	Crescita vegetale accelerata	Illusione vegetale superiore
Individua veleno	Dissipare la nebbia	Frutti di stagione	Legno in ferro
Legno marcio	Giardino	Linfa curativa	Purificare l'aria
Ripara oggetto naturale	Illusione vegetale	Olfatto vegetale	Schegge velenose
	Maturazione precoce	Pelle di corteccia	Terreno fertile
	Oasi nel deserto	Pianta spia	Tormenta di neve
	Purificare l'acqua	Pioggia	Torretta vegetale
	Schegge	Rovi	
		Spore velenose	
		Zona ventosa	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Altera tempo atmosferico	Annulla foresta senziente	Foresta senziente	
Antitossina maggiore	Recupera memoria vegetale	Forma vegetale	
Gorgo marino	Tornado	Resuscita vegetale	
Immune ai veleni	Uccidi silvano		
Memoria vegetale			
Sabbie mobili			
Teletrasporto vegetale			

MAGIA DELLE OMBRE			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Invisibile agli animali	Annulla segni dell'invecchiamento	Blocca ombra	Annienta ombra
Luce	Coltre di nebbia	Esplosione ingannevole	Arma d'ombra
Superficie splendente	Cortina di fumo	Invisibilità	Fondersi con le ombre
	Fumo negli occhi	Ombra avvolgente	Immagini multiple
	Furtivo	Ombra del ritorno	Invisibilità superiore
	Lampo distraente	Ombre ingannevoli	Oscurità profonda
	Luce accecante	Scassinare	Salto d'ombra
	Oscurità	Sfocatura	
	Passare senza tracce	Silenzio	
	Tracce di calore	Sonda d'ombra	
		Vista notturna	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Assassino d'ombra	Controllare l'ombra	Copia d'ombra	
Area di invisibilità	Trappola del sigillo del sonno	Corpo di ombre	
Muro di ombre			
Raggiro			
Trappola dei tentacoli d'ombra			
Vista a raggi X			

MAGIA DELLA PROTEZIONE			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Invisibile agli animali	Caduta rallentata	Invisibilità	Barriera mentale
Resistenza minore	Conserva cadavere	Nascondiglio dimensionale	Barriera mentale magica
	Cuore di pietra	Pelle di Corteccia	Barriera mentale psionica
	Fisico resistente	Proiettili riflessi	Bolla d'aria
	Resistenza ai veleni	Resiliente	Difensore implacabile
	Resistenza al freddo	Resistenza	Immunità agli effetti dimensionali
	Resistenza al fuoco	Ridurre danno magico	Immunità ai non-morti
	Resistenza all'acido	Ridurre danno psionico	Immunità al fuoco
	Resistenza all'elettricità	Sepoltura sicura	Immunità al gelo
	Resistenza elementale	Sfocatura	Immunità all'elettricità
	Resistenza alle malattie		Interdizione alla morte
	Resistere al clima		Muro di vento
	Sfasatura temporanea		Pelle di adamantio
			Pelle di pietra
			Torretta vegetale
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Assorbi energia magica	Immune ai poteri psichici	Invulnerabile	
Calmare moto ondoso	Immune alla magia		
Corpo di carapace	Immunità agli effetti dimensionali		
Emana calore	superiore		
Immune alle malattie	Immunità ai non-morti di massa		
Immune ai veleni	Rifletti incantesimo		
Muro di forza			
Muro di ombre			
Trasferimento mortale			

MAGIA DELLO SPIRITO			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Distrazione	Arma spirituale	Dardi incorporei	Apprendimento condiviso
Vita e morte	Calmare emozioni	Espulsione dello Spirito	Comunicare con gli spiriti
	Camuffare aspetto nel sogno	Individua illusione	Creare in sogno
	Individua dormienti	La voce del capo	Dolore spirituale
	Individua spirito sognatore	Legame doloroso	Estrarre ricordo
	Messaggio della sentinella	Percepire dormienti	Indebolire spirito
	Percepire emozioni	Sepoltura sicura	Ingresso nel sogno
	Sonno	Smascherare dominazione	Parlare con i morti
	Svelare camuffamento	Sonno profondo	Simulacro dell'incantatore
	Tracce vitali	Viaggio in sogno	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Bambola Voodoo	Distruzione degli spiriti	Resurrezione	
Evoca spiriti	Forma incorporea	Trasferimento vitale	
Legame	Riposo violato	Viaggio sul primo mondo	
Notte di riposo	Spiriti del passato		
Sogni premonitori	Trappola del sigillo del sonno		
Trasmigrazione dello spirito			

MAGIA DELLA VITA			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Cura cicatrici	Cura cecità/sordità	Antitossina	Analisi
Cura ferite minori	Cura ferite lievi	Cura malattia	Barriera mentale magica
Individua veleno	Curare emorragia	Estasiare	Barriera mentale psichica
Vita e morte	Morte apparente	Fisico accelerato	Cura danno da acido
Vitalità minore	Percepire animali	Fisico agile	Cura danno da elettricità
	Sonno	Fisico potenziato	Cura danno da freddo
	Tracce vitali	Inorridire	Cura danno da fuoco
	Verifica condizioni	Percepire vita	Cura ferite
		Recupera ricordo	Cura licantropia
		Resistenza	Individua incantamento
		Status	Mente sveglia
		Udito trasposto	Precognizione
		Vista notturna	Rimuovi effetto di stato
		Vista trasposta	Trasferire Energia
		Vitalità	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Antidoto al veleno del ragno di sabbia	Antidoto al veleno della rana dorata	Resurrezione	
Antitossina maggiore	Cura ferite maggiori	Resuscita vegetale	
Combattimento alla cieca	Rigenerazione	Trasferimento mentale	
Cura danni elementali	Sensi trasposti	Trasferimento vitale	
Cura danno fisico	Stasi		
Cura malattie maggiore			
Recupera Energia			
Ripristina sanità mentale			
Trasferimento mortale			

Tabella 7.5 – Elenco incantesimi della Magia Demoniaca

MAGIA DIMENSIONALE			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Creatura estranea	Colpo profondo	Attivare portale	Esilio
Punto di partenza	Ferite a tempo	Distanze distorte	Fondersi con le ombre
	Identifica portale	Individua illusione	Immunità agli effetti dimensionali
	Mano-tasca	Nascondiglio dimensionale	Interdizione dimensionale
	Peso ridotto	Ombra del ritorno	Salto d'ombra
	Sfasatura temporanea	Pugnale teleportante	Teletrasporto
	Teletrasporto limitato	Teletrasporto interdetto	Teletrasporto letale
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Oggetto immagine	Forma incorporea	Distruzione del tessuto della realtà	
Teletrasporto multiplo	Immunità agli effetti dimensionale	Portale	
Teletrasporto superiore	superiore	Viaggio sul Primo Mondo	
Teletrasporto vegetale	Inversione della gravità		
	Sfasatura della realtà		

MAGIA DELLA DISTRUZIONE			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Legno marcio	Appassimento	Cadavere esplosivo	Annienta ombra
Rovina lama	Cancella scritte	Dissociazione metallica	Annienta voce
	Danneggia legno	Distruggere oggetto	Distruggi muro magico
	Danneggia pietra	Elimina illusione	Fusione
	Danneggia tessuto	Ridurre resistenza elementale	Indebolire spirito
	Rompi serratura	Ridurre resistenza fisica	Ossa esplosive
	Sciogliere il ghiaccio	Ridurre resistenza magica	Passapareti
	Scritte perverse	Roccia in fango	
	Spezza catena	Ruggine	
	Vuoto di memoria		
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Acqua esplosiva	Distruzione degli spiriti	Disgregazione mortale	
Annienta depositaria	Distruzione metallica	Distruzione del tessuto della realtà	
Elimina maledizione	Raggio di disintegrazione		
Onde mortali			
Terremoto			

MAGIA DELL'EVOCAZIONE			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Colpo di vento	Arma di acciaio	Aghi di ghiaccio	Arma d'ombra
Creare acqua	Arma di pietra	Arma infuocata	Evoca branco
Creare proiettili	Coltre di nebbia	Capanna di pietra	Evoca ombre
Fuoco fatuo	Evoca scheletro	Dardi incorporei	Muro di ferro
	Fiamma perenne	Droni della morte	Muro di fuoco
	Frusta elettrica	Evoca animale	Muro di ghiaccio
	Mano-tasca	Evoca zombi	Muro di pietra
	Nube pestilenziale	Piattaforma fluttuante	Muro di vento
	Oscurità	Pioggia	Nube velenosa
	Schegge	Rovi	Oscurità profonda
	Scudo fluttuante	Sfera d'acqua	Ponte di ghiaccio
	Sentinelle		Ricordo della paura
			Schegge velenose
			Tormenta di neve
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Altera tempo atmosferico	Evoca elementale del fuoco	Portale	
Catene infernali	Evoca elementale dell'acqua		
Evoca spiriti	Evoca elementale dell'aria		
Muro di forza	Evoca elementale della terra		
Muro di ombre	Evoca elementale del metallo		
Nube esplosiva	Evoca fulmini		
Trappola dei tentacoli d'ombra	Tempesta di Fuoco		

MAGIA DEL FUOCO			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Accendi lanterna	Fiamma minore	Arma infuocata	Fondere le rocce
	Fumo negli occhi	Corpo di fuoco	Immunità al gelo
	Oscurità	Frecce incendiarie	Muro di fuoco
	Resistenza al fuoco	Incendia oggetto	Oscurità profonda
	Sciogliere il ghiaccio	Liquefare terreno	Palla di Fuoco
	Tracce di calore	Segnale luminoso	Pirocinesi
			Sole rovente
			Solidifica lava
			Terreno infuocato
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Assorbi fiamma	Arma infuocata superiore	Corpo di magma	
Catene infernali	Evoca elementale del fuoco		
Emana calore	Tempesta di fuoco		
Incendia			
Nube esplosiva			
Terreno lavico			

Tabella 7.6 – Elenco incantesimi della Magia di Gaia

MAGIA DELL'ILLUSIONE			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Fuoco fatuo	Aura magica fittizia	Elimina illusione	Illusione vegetale superiore
Suono fantasma	Aura magica nascosta	Illusione della salute	Immagini multiple
Volto della morte	Camuffare non-morto	Immagine minore	Immagine superiore
	Decripta testo nascosto	Individua illusione	Invisibilità superiore
	Ferite a tempo	Invisibilità	Schermatura
	Illusine vegetale	Invisibilità ad un oggetto	Simulacro dell'incantatore
	Immagine silenziosa	Mimetizza pannello	
	Testo criptato	Sfocatura	
	Vesti illusorie	Trama ipnotica	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Area di invisibilità	Fobia repressa	Città illusoria	
Immagine programmata	Illusione mortale		
Raggiro	Immagine permanente		
Struttura illusoria			
Trama ammaliante			

MAGIA DELLE MALEDIZIONI			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Goffo	Cacofonia	Aura di terrore	Annienta ombra
Mano tremante	Daltonico	Impedimento	Colpo di fulmine
	Disarmonico	Legame doloroso	Indebolire spirito
	Mente offuscata	Maldestro	Mente offuscata superiore
	Illusione della salute	Ridurre resistenza elementale	Ridurre agilità
	Incoerente	Ridurre resistenza fisica	Ridurre potenza
	Inviolabile	Ridurre resistenza magica	Ridurre riflessi
	Maleficio dell'impedimento	Smemorato	Ridurre velocità
	Sonno	Sonno profondo	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Acqua urticante	Controllare l'ombra	Patto con la morte	
Bambola Voodoo	Sonno eterno	Ridurre agilità di massa	
Elimina maledizione	Stillicidio	Ridurre riflessi di massa	
Incurabile		Ridurre potenza di massa	
Maldestro superiore		Ridurre velocità di massa	
Maleficio dell'impedimento superiore			
Strappacuore			

MAGIA DELLA MENTE			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Distrazione	Calmare animali	Alterazione sensoriale	Barriera mentale
Suono fantasma	Comando animale	Blocca persone	Comunicazione mentale animale
	Eroismo	Conoscenza profonda	Estrarre ricordo
	Fiamma minore	Estasiare	Incertezza d'azione superiore
	Incertezza d'azione	Inorridire	Mente offuscata superiore
	Mente offuscata	Scalda metallo	Mente sveglia
	Percepire pensieri	Scoprire la verità	Parola di verità
	Peso fittizio	Smascherare dominazione	Pirocinesi
	Reattivo	Suggestione	Precognizione
	Sonno	Telecinesi	Sensi inibiti
	Stordimento	Telepatia	Sonno profondo
	Vuoto di memoria		
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Creare anello del portale Asura	Controllare corpo	Disgregazione mortale	
Demenza	Falsi ricordi	Mente suprema	
Interdizione alla magia	Marionetta mentale	Trasferimento mentale	
Ripristina sanità mentale	Riposo violato		
Sogni premonitori	Sensi trasposti		
Telecinesi maggiore			
Terrore mortale			

MAGIA DELLA NECROMANZIA			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Conoscere non-morto	Arma spirituale	Armi di ossa	Evoca ombre
Vita e morte	Camuffare non-morto	Aspetto del morto	Immunità ai non-morti
Volto della morte	Conserva cadavere	Aura di terrore	Interdizione alla morte
	Creare non-morto	Blocca non-morto	Ossa esplosive
	Evoca scheletro	Cadavere esplosivo	Rianimazione temporanea
	Individua non-morto	Cadavere marionetta	Risucchio vitale
	Rintraccia i resti	Evoca zombi	Tocco del vampiro
	Sentinelle	Perimetro consacrato	
	Tocco gelido	Possessione del morto	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Corpo dalle ceneri	Assorbi energia vitale	Patto con la morte	
Emorragia interna	Avvizzimento mortale	Trasferimento vitale	
Necrosi	Distruzione degli spiriti		
Strappacuore	Scarica mortale		
Vuoto spinto	Tocco della morte		
	Uccidi silvano		

MAGIA DEL POTERE			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Allievo combattente	Abile	Artigiano della pietra	Abile esperto
Resistenza minore	Eroismo	Fabbro provetto	Corpo flessuoso
Vitalità minore	Fiuto di cane	Fisico accelerato	Immunità agli effetti dimensionali
	Furtivo	Fisico agile	Mente sveglia
	Reattivo	Fisico potenziato	Pelle di adamantio
	Resistere al clima	Mimetismo del camaleonte	Rinforzo delle difese
	Udito di gatto	Movimenti acquatici	Percezione tellurica degli elefanti
	Vista di falco	Movimenti da ragno	Ultrasuoni del pipistrello
		Olfatto vegetale	
		Pelle di corteccia	
		Resistenza	
		Respirare sott'acqua	
		Riflessi del serpente	
		Sfocatura	
		Vitalità	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Corpo di carapace	Fisico indistruttibile	Invulnerabile	
Guerriero supremo	Immunità agli effetti dimensionali	Mente suprema	
Sesto senso	superiore		
Sesto senso animale	Rifletti incantesimo		
Vista a raggi X			

Tabella 7.6 – Elenco incantesimi della Magia Runica

MAGIA DELLA DIFESA			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Punto di controllo	Estingui fuoco	Resistenza	Torretta vegetale
Cartello indicativo	Allarme	Rovi	Muro di ghiaccio
	Inviolabile	Spore velenose	Muro di fuoco
	Pinnacolo antincendio	Pianta spia	Muro di vento
	Pavimento trappola	Resiliente	Interdizione dimensionale
	Richiamo	Teletrasporto interdetto	Schermatura
	Stanza della verità	Ponte magico	Richiamo maggiore
	Sentinelle	Perimetro Consacrato	Pinnacolo energetico
		Cannoni difensivi	Rinforzo delle difese
		Capanna di pietra	Stanza velenosa
			Guardiani cittadini
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Calmare moto ondoso	Pinnacolo della magia	Città occultata	
Muro di forza	Pinnacolo supervisore		
Cannoni difensivi superiori	Guardiani cittadini superiori		
Stanza d'acqua			
Pinnacolo della salute			
Ponte magico superiore			
Interdizione difensiva			
Cristalli del risucchio energetico			

MAGIA DELLA TERRA			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Creare proiettili	Arma di pietra	Artigiano della pietra	Fondere le rocce
Superficie pulita	Cuore di pietra	Capanna di pietra	Guardiani cittadini
	Mani di roccia	Fango in roccia	Muro di pietra
	Modellare l'argilla	Liquefare terreno	Passapareti
	Pietre della comunicazione	Piattaforma fluttuante	Pelle di pietra
	Pinnacolo antincendio	Ponte magico	Percezione tellurica degli elefanti
	Sabbia in vetro	Prigione di pietra	Portale invalicabile
	Schegge	Roccia in fango	Terreno fertile
	Terreno appuntito	Scrivere nella roccia	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Fondersi nella roccia	Anima di roccia	Dimensione della terra	
Ponte magico superiore	Evoca elementale della terra		
Sabbie mobili	Guardiani cittadini superiori		
Statua			
Terremoto			
Terreno lavico			

MAGIA DEL SAPERE			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Autopsia	Abile	Conoscenza profonda	Abile esperto
Conoscere non-morto	Comprensione dei linguaggi	Dissociazione metallica	Annulla penalità incantesimo
Creatura estranea	Datazione	Identificazione alchemica	Apprendimento condiviso
Parlare con gli animali	Decifrare codice	Linguaggi	Estrai incantesimo
	Decripta testo nascosto	Parenti	Individua incantamento
	Identificare	Recupera ricordo	Libro bianco
	Individua non-morto	Scassinare	Sonda
	Segni animali	Scrivere nella roccia	Trasmutazione metallica
	Stanza della verità	Valutare tracce	
	Testo criptato		
	Tradurre testo		
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Abilità trasposte	Abilità trasposta	Trasferimento mentale	
Acqua esplosiva	Mappa di zona		
Conoscenze tramandate	Recupera memoria vegetale		
Leggende			
Memoria vegetale			

RUNE ITHILDIN			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Luce Ithildin	Anatema orchi	Anatema vegetali	Anatema costrutti
Puntatore	Anatema umanoidi	Danno acido minore	Anatema licantropi
	Arma bonus +1	Danno da freddo minore	Arma bonus +2
	Armatura bonus +1	Danno da fuoco minore	Armatura bonus +2
	Cercatore minore	Danno elettrico minore	Cercatore
	Distrazione	Deflettente	Lottatore
	Leggera	Invisibile	Mimetismo
	Mimetismo minore	Raggio di fuoco	Runa di elusione
	Resistenza climatica	Raggio di gelo	Runa di velocità
	Sigillo personale minore	Resistente al freddo	Sigillo personale
	Silenziosa minore	Resistente al fuoco	Silenziosa
	Stretta stordente	Resistente all'acido	Visione dell'invisibile
		Resistente all'elettrico	
		Runa di rapidità	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Anatema elementali	Anatema demoni	Anatema draghi	
Anatema non-morti	Arma bonus +3	Immunità magica	
Arma energetica	Armatura bonus +3		
Danno acido	Danno elementale		
Danno da freddo	Incorporea		
Danno da fuoco	Runa del teletrasporto		
Danno elettrico			
Resistente allo psionico			
Resistente al magico			
Rune del Portale Asura			

TRAPPOLE MAGICHE			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Goffo	Coltre di nebbia	Blocca non-morto	Esilio
	Cortina di fumo	Blocca persone	Nube velenosa
	Nube pestilenziale	Esplosione ingannevole	Stanza velenosa
	Sonno	Prigione di pietra	Teletrasporto letale
	Terreno appuntito	Rovi	
		Smemorato	
		Trama ipnotica	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Acqua nei polmoni	Distruzione metallica	Distruzione del tessuto della realtà	
Catene infernali	Inversione della gravità		
Demenza	Raggio di disintegrazione		
Interdizione alla magia	Scarica mortale		
Nube esplosiva	Trappola del sigillo del sonno		
Stanza d'acqua			
Trappola dei tentacoli d'ombra			
Vuoto spinto			

Tabella 7.7 – Elenco incantesimi della Fede nella Trinità

ELEMENTO ACQUA			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Creare acqua	Abitazione ghiacciata	Aghi di ghiaccio	Aura di gelo
Individuazione dell'acqua	Acqua limpida	Corpo di ghiaccio	Cura danno da acido
	Camminare sull'acqua	Movimenti acquatici	Cura danno da fuoco
	Camminare sulla neve	Piedi ghiacciati	Immunità al fuoco
	Coltre di nebbia	Pioggia	Muro di ghiaccio
	Congelare l'acqua	Respirare sott'acqua	Onde invalicabili
	Dissipare la nebbia	Sfera d'acqua	Ponte di ghiaccio
	Parlare sott'acqua	Terreno ghiacciato	Tormenta di neve
	Purificare l'acqua		
	Resistenza al freddo		
	Scaldare l'acqua		
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Acqua esplosiva	Avvizzimento mortale	Corpo d'acqua	
Acqua nei polmoni	Evoca elementale dell'acqua	Dimensione dell'acqua	
Acqua urticante			
Calmare moto ondoso			
Gorgo marino			
Ibernazione			
Separazione delle acque			
Stanza d'acqua			
Valanga di neve			

ELEMENTO FUOCO			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Accendi lanterna	Fiamma minore	Arma infuocata	Fondere le rocce
	Fumo negli occhi	Corpo di fuoco	Immunità al gelo
	Oscurità	Frecce incendiarie	Muro di fuoco
	Resistenza al fuoco	Incendia oggetto	Oscurità profonda
	Sciogliere il ghiaccio	Liquefare terreno	Palla di Fuoco
	Tracce di calore	Segnale luminoso	Pirocinesi
			Sole rovente
			Solidifica lava
			Terreno infuocato
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Assorbi fiamma	Arma infuocata superiore	Corpo di magma	
Catene infernali	Evoca elementale del fuoco		
Emana calore	Tempesta di fuoco		
Incendia			
Nube esplosiva			
Terreno lavico			

ELEMENTO LEGNO			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Altera pigmento delle foglie	Appassimento	Antitossina	Cura pianta malata
Individua pianta	Comunicare con le piante	Crescita vegetale accelerata	Illusione vegetale superiore
Individua veleno	Dissipare la nebbia	Frutti di stagione	Legno in ferro
Legno marcio	Giardino	Linfa curativa	Purificare l'aria
Ripara oggetto naturale	Illusione vegetale	Olfatto vegetale	Schegge velenose
	Maturazione precoce	Pelle di corteccia	Terreno fertile
	Oasi nel deserto	Pianta spia	Tormenta di neve
	Purificare l'acqua	Pioggia	Torretta vegetale
	Schegge	Rovi	
		Spore velenose	
		Zona ventosa	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Altera tempo atmosferico	Annulla foresta senziente	Foresta senziente	
Antitossina maggiore	Recupera memoria vegetale	Forma vegetale	
Gorgo marino	Tornado	Resuscita vegetale	
Immune ai veleni	Uccidi silvano		
Memoria vegetale			
Sabbie mobili			
Teletrasporto vegetale			

ELEMENTO METALLO			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Creare proiettili	Arma di acciaio	Dissociazione metallica	Avvelenamento da Arsenico
Individua metallo	Duplicazione delle armi	Droni della morte	Corpo d'acciaio
Rovina lama	Magnete	Elettrifica metallo	Filamenti metallici
	Mani di ferro	Fabbro provetto	Fusione
	Metallo flessibile	Magnete superiore	Legno in ferro
	Ossa di titanio	Piattaforma fluttuante	Muro di ferro
	Rompi serratura	Pugnale teleportante	Pelle di adamantio
	Schegge	Riduzione alchemica	Trasmutazione metallica
	Scudo fluttuante	Rinforzo	
	Spezza catena	Ruggine	
		Scalda metallo	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Avvelenamento da Mercurio	Distruzione metallica	Dimensione del metallo	
Catene infernali	Evoca elementale del metallo	Droni della morte superiori	
Emorragia interna			
Piombo in oro			

ELEMENTO TERRA			
Livello 0	**Livello 1**	**Livello 2**	**Livello 3**
Creare proiettili	Arma di pietra	Artigiano della pietra	Fondere le rocce
Superficie pulita	Cuore di pietra	Capanna di pietra	Guardiani cittadini
	Modellare l'argilla	Fango in roccia	Muro di pietra
	Mani di roccia	Liquefare terreno	Passapareti
	Pietre della comunicazione	Piattaforma fluttuante	Pelle di pietra
	Pinnacolo antincendio	Ponte magico	Percezione tellurica degli elefanti
	Sabbia in vetro	Prigione di pietra	Portale invalicabile
	Schegge	Roccia in fango	Terreno fertile
	Terreno appuntito	Scrivere nella roccia	
Livello 4	**Livello 5**	**Livello 6**	
Fondersi nella roccia	Anima di roccia	Dimensione della terra	
Ponte magico superiore	Evoca elementale della terra		
Sabbie mobili	Guardiani cittadini superiori		
Statua			
Terremoto			
Terreno lavico			

II. Descrizione degli incantesimi

ABILE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia del Potere], Magia Runica [Magia del Sapere], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 30 metri
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella prova di abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce al bersaglio un bonus di +1 ogni 5 punti nella Prova di Abilità, a tutte le prove su una specifica Abilità scelta dall'incantatore, che non sia nell'uso delle armi o nel lancio di incantesimi. Lanciato su se stessi l'incantesimo dura 5 minuti in meno.

Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -3 a tutte le prove sull'Abilità influenzata per tutta la durata dell'incantesimo.

ABILE ESPERTO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia del Potere], Magia Runica [Magia del Sapere], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 12 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella prova di abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce al bersaglio un bonus, di +1 ogni 3 punti nella prova di Abilità, a tutte le prove su una specifica Abilità scelta dall'incantatore, che non sia nell'uso delle armi o nel lancio di incantesimi. Lanciato su se stessi dura 5 minuti di meno.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 a tutte le prove sull'Abilità influenzata per tutta la durata dell'incantesimo.

ABILITÀ TRASPOSTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Bersagli entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 20 minuti per punto nella Prova di Abilità – 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio del ricevente
- **Mana/Mente:** 11
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette ad un essere di acquisire tutte le capacità e le conoscenze di un altro essere in un determinato campo d'applicazione. In termini di gioco un personaggio acquisisce tutti i punteggi di Abilità (i valori complessivi, comprendente qualunque tipo di bonus che non sia temporaneo) di un GA scelto dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo, sostituendoli a quelli originali per tutta la durata. Se uno dei punteggi di Abilità del "donatore" è inferiore a quello del "ricevente", quest'ultimo mantiene il suo valore originale. Questo potere permette di usare Abilità non L0, anche se il punteggio di LA del bersaglio ricevente è pari a zero, esclusi i bonus di Sinergia. Non è possibile scegliere l'incantatore come donatore delle capacità.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -8 a tutte le Prove di Abilità per 6 ore.

ABITAZIONE GHIACCIATA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** 50 metri
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo crea un'abitazione fatta di ghiaccio, del tutto simile ad un igloo, adatta ad ospitare fino a 3 persone per dormire. La tenuta dell'abitazione dipende dal clima: in territori polari può durare anche diversi anni, mentre in zone tropicali o particolarmente calde si scioglie nel giro di pochissime ore. L'incantesimo va lanciato su un terreno sgombro e privo di grosse asperità.
Effetti negativi: L'incantatore è *Stremato* per 2 ore.

ACCELERA PROIETTILI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli elementi, Aria]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se l'arma è posseduta)
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Lanciato su un'arma da tiro, ne aumenta la gittata del 50% grazie alla generazione di una potente folata di vento ogni volta che si scocca un colpo. Tutte le gittate intermedie vanno aumentate dello stesso valore.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -2 a tutte le prove (di Abilità e non) basate sulla Forza per 1 ora.

ACCELERA PROIETTILI DI MASSA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli elementi, Aria], Magia dell'Ordine [Magia della Guerra]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 50 metri per punto nella Prova di Abilità, fino a 10 bersagli per livello del personaggio
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 14 + 6 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 6 + 3 per ogni intervallo successivo (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se l'arma è posseduta)
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Accelera proiettili*, tranne che per le statistiche differenti.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -3 a tutte le prove (di Abilità e non) basate sulla Forza per 1 giorno.

ACCENDI LANTERNA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 2
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** 15 metri
- **Durata:** 1 minuto
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di accendere una lanterna spenta, anche se lo stoppino è bagnato. Per alimentare la fiamma, è comunque necessario l'olio, senza il quale la fiamma si spegne al termine dell'incantesimo.
Effetti negativi: Nessuno.

ACQUA ESPLOSIVA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua]. Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia Runica [Magia del Sapere], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 16
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità, una massa d'acqua pari ad 1 dm^3
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 13
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo scompone le molecole di un volume d'acqua nei suoi elementi di base (idrogeno e ossigeno) per poi ricombinarsi istantaneamente; questo provoca un'esplosione nel raggio di 9 metri che infligge 2d8 + 1 PV ogni due punti nella prova di Abilità

(arrotondato per difetto) a chiunque si trovi nell'area in ogni parte del corpo. Il Tronco viene sempre colpito, gli Arti hanno ognuno una probabilità del 50% di essere colpiti, la testa il 25%. Il fenomeno crea uno sbalzo termico improvviso, che non infligge ulteriori danni (sono già compresi) ma fa evaporare all'istante qualunque sostanza liquida si trovi nel raggio dell'esplosione, creando una nebbia diffusa che riduce la visibilità e si dirada dopo 2 round. L'incantatore può anche lanciare l'incantesimo su un contenitore, supponendo che al suo interno ci sia acqua; nel caso sia vuoto o contenga altri tipi di sostanze, l'incantesimo fallisce.
Se una vittima dell'esplosione si trova immersa in una massa d'acqua soggetta all'incantesimo (il volume influenzato dall'incantesimo deve essere a contatto) o se porta con se un contenitore che viene fatto esplodere, subisce danni maggiori: i PV persi salgono a 3d8 + 1 PV per punto nella Prova di Abilità, e le probabilità di essere colpiti agli arti ed alla Testa salgono rispettivamente al 75% ed al 50%.
Il Master può decidere di ridurre i danni provocati se l'incantesimo viene lanciato su quantità di acqua minori rispetto a quella influenzata dall'incantesimo.
Effetti negativi: Nessuno.

ACQUA NEI POLMONI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli elementi, Acqua], Magia Runica [Trappole Magiche], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 10 metri per punto nella prova di Abilità
- **Durata:** 5 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità - 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (I)
- **Mana/Mente:** 14
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: I polmoni della vittima si riempiono d'acqua, e non riesce più a respirare. L'acqua scompare al termine dell'incantesimo. La vittima può evitare di morire soffocata trattenendo il respiro fino al termine dell'incantesimo. Per tutta la durata dell'incantesimo la vittima subisce una penalità di -5 a tutte le Prove di Abilità e non è in grado di parlare, ma dalla sua bocca sgorgherà acqua in continuo.
L'incantesimo *Respirare sott'acqua* permette di sopravvivere e di continuare ad agire senza alcuna penalità.
Effetti negativi: La Resistenza al Freddo dell'incantatore diventa pari a zero per 6 ore.

ACQUA LIMPIDA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 30 metri, una massa d'acqua pari ad 5 dm^3 per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo rende limpido un certo volume d'acqua, ad esempio l'acqua di palude o quella in cui è stata mischiata della terra o altre sostanze. Quest'incantesimo non rende l'acqua potabile, né la rende immune ad effetti successivi che la rendano torbida. Lanciato su una massa d'acqua maggiore rispetto a quella influenzata dall'incantesimo, rende limpida solo quest'ultima che, col tempo, si mischierà nuovamente con quella rimasta torbida.
Effetti negativi: Nessuno.

ACQUA URTICANTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 settimana per punto nella Prova di Abilità - 3 giorni per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 14
- **Energia spesa (Soglia):** 9 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo rende la vittima particolarmente sensibile all'acqua. Ogni volta che entra in contatto con l'acqua subisce forti dolori che infliggono una penalità di -5 a tutte le Prove di Abilità per 3 ore. Essere colpiti da un getto d'acqua infligge 1d10 PV alle parti colpite, mentre l'immersione completa provoca 3d10 PV (a round). Anche il semplice bere produce dei danni, pari a 2d6+2 PV al Tronco.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato *Stremato* per 6 ore.

AGHI DI GHIACCIO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 1 PAz per ago + 2 per ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** 50 metri, un numero di aghi pari al punteggio di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore genera attorno a se degli aghi acuminati fatti di ghiaccio, che possono essere scagliati contro un singolo nemico o più bersagli. Ogni ago colpisce il Tronco della vittima, ed ognuno infligge 1 PV da Freddo. Ai fini della Resistenza al Freddo, si somma il danno complessivo subito da ogni singola vittima. Al momento del lancio l'incantatore decide quanti aghi creare, fermo restando che il numero massimo è sempre fissato dalla Prova di Abilità. Ad esempio, se si vogliono creare 15 aghi e si ottiene un 12 nella Prova di Abilità, si generano 12 aghi ma i PAz di lancio saranno comunque 15 (+2 per ogni bersaglio).
Effetti negativi: L'incantatore non può più lanciare quest'incantesimo per 24 ore.

ALI D'UCCELLO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Animali]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 2 minuti per punto nella prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 4 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni intervallo successivo (17)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore fa crescere sulla schiena delle ali simili a quelle di un uccello (può scegliere di quale), con un'apertura alare fino a 5 metri. Queste ali gli permettono di volare ad una velocità pari al suo movimento base +5.
Effetti negativi: Il personaggio non è più in grado di muoversi perfettamente per via di uno stato confusionario mentale. Subisce una penalità di -10 alla velocità di movimento per 2 ore.

ALLARME

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 24
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella prova di Abilità, Linea lunga fino ad 1 metro per punto nella prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 20 minuti per punto nella prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No

- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore traccia sul terreno una linea invisibile, e determina dei parametri per i quali l'incantesimo si attiva. I parametri riguardano precise caratteristiche per una data creatura: Razza e sottorazza (può selezionare fino a 3 razze), Taglia (può selezionare la Taglia 3, 4 e 5) e se porta o meno un simbolo particolare addosso (in questo caso, al momento del lancio l'incantatore deve avere davanti a se il simbolo specifico ed indicarlo); il simbolo può essere su un'armatura, un indumento, un medaglione od un anello, e per l'attivazione dell'incantesimo deve essere una buona riproduzione di quello che indica l'incantatore ma non necessariamente identico in ogni sua parte.
Chiunque attraversi la linea invisibile e rispetta i parametri imposti dall'incantatore (può decidere se debbano essere rispettati tutti o solo uno di essi) fa scattare un allarme. Quest'allarme può essere mentale, nel qual caso è avvertito solo dall'incantatore, oppure sonoro di intensità pari a quello di una campana che origina in un punto scelto dall'incantatore, sempre entro il raggio d'azione dell'incantesimo: la scelta fra sonoro e mentale va fatta durante il lancio dell'incantesimo.
L'incantatore può manipolare la linea a piacimento, e può anche curvarla fino a creare una figura geometrica chiusa. Può anche spezzarla in più parti, nel qual caso la somma delle singole parti non deve superare quella massima prevista dall'incantesimo; l'importante è che rimanga tracciata entro l'area d'effetto dell'incantesimo che viene definita al momento del lancio dello stesso.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 10 minuti.

ALLIEVO COMBATTENTE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia del Potere], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 2
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 5 round + 1round per punto nella prova di abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il bersaglio ottiene un bonus di +1 su una specifica Abilità nell'uso delle armi (ad esempio *Armi taglienti [Spade]*).
Effetti negativi: Nessuno.

ALTERA PIGMENTO DELLE FOGLIE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 3
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 30 metri, 1 dm^3 di foglie per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 giorno
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo cambia il colore di un mucchio di foglie. La modifica non è permanente e non altera il normale processo di cambiamento di colore delle foglie dovuta al tempo ed alle stagioni, che prosegue normalmente e riprende il suo ritmo come se niente fosse alla fine dell'incantesimo. È possibile alterare il colore di tutte le foglie presenti su un albero, oppure quelle di un mucchio caduto a terra proveniente dalla stessa pianta.
Effetti negativi: Nessuno.

ALTERA SAPORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 10 metri
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo altera il sapore del cibo (1 pietanza) di un vegetale o di una bevanda, rendendolo uguale a quello di qualunque tipo di pietanza che l'incantatore desidera. L'incantesimo permette di alterare in questo modo anche il sapore dei cibi avariati, o di nascondere quello di sostanze quali i veleni (purché contenuti essi stessi nel cibo). L'incantesimo ha effetto su una quantità di cibo pari a quella contenuta in un piatto o di una bevanda contenuta in un bicchiere.
Effetti negativi: Nessuno.

ALTERARE TEMPO ATMOSFERICO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** n.a. (1 ora - 1 minuto per punto nella Prova di Abilità)
- **Raggio d'azione:** 10 Km + 1 Km per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 18 + 7 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 16 + 4 per ogni intervallo successivo (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo permette di alterare le condizioni atmosferiche in un'area attorno all'incantatore; la zona considerata viene definita quando si inizia a lanciare l'incantesimo (che richiede parecchio tempo per essere completato), anche se nel frattempo l'incantatore decide di muoversi prima del suo completamento. Si tratta di un incantesimo molto potente, che permette di trasformare una giornata di caldo torrido estivo in una colpita da una bufera di neve e temperature polari. L'incantatore deve decidere le condizioni che vuole ottenere durante la fase di lancio dell'incantesimo, che muteranno in maniera graduale da quelle "naturali" a quelle volute durante la fase di lancio. L'incantatore deve decidere diversi parametri: tipo di precipitazioni e loro intensità, forza e direzione del vento (che può anche essere variabile, nel qual caso non ne ha il pieno controllo durante l'incantesimo), presenza di nubi e/o Sole, temperatura ambientale (tra -50 gradi e + 40 gradi).
Creare parametri che contrastano tra loro possono portare a situazioni climatiche non previste; ad esempio creare una temperatura di +30 gradi insieme ad una tormenta di neve, può determinare temperature più basse di quelle volute e la presenza di acqua mista alla neve. L'effetto taglia di netto la zona interessata: creare una bufera di neve in una giornata soleggiata, fa si che sul limitare dell'area dell'incantesimo ci sia un passaggio improvviso tra la condizione naturale e quella resa con la magia. Una volta terminata la durata, la zona torna alle sue condizioni naturali in maniera graduale nell'arco di 1 ora.
L'incantesimo non permette di creare effetti specifici localizzati (sebbene si possano formare a seguito delle condizioni climatiche create, a discrezione del Master): ad esempio, non è possibile dare vita ad un tornado.
Effetti negativi: Durante l'incantesimo non si ha il pieno controllo dei flussi magici, determinando per tutta la durata effetti distruttivi di varia natura atmosferica scelti dal Master in ogni loro aspetto che possono colpire in zone specifiche od in tutta l'area interessata dall'incantesimo (un fulmine che colpisce un'abitazione mandandola a fuoco, un'improvvisa grandinata con chicchi di 10 cm di diametro che infliggono danni a cose e persone, temperature improvvisamente elevate che portano ad insolazioni ed ustioni sulla pelle, e così via).

ALTERAZIONE SENSORIALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un numero di bersagli massimo pari alla metà del livello del personaggio
- **Durata:** 10 round + 1 round per punto nella prova di abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio

- **Mana/Mente:** 2 + 1 punto per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo offusca la mente della vittima, infliggendo una penalità di -2 a tutte le prove (di Abilità e non) basate sulle caratteristiche di Intelligenza, Intuito e Manualità.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -4 a tutte le prove (di abilità e non) basate sulle caratteristiche di Intelligenza, Intuito e Manualità per 1 minuto.

ANALISI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** Livello del bersaglio (minimo 15)
- **PAz di lancio:** 23
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantesimo permette di conoscere tutte le capacità e le caratteristiche di una creatura: razza, capacità particolari sia positive che negative (come la scurovisione dei drow), se possiede particolari Abilità (ai fini del gioco il Master identifica la creatura come "Abile in un'Abilità" se ha almeno un punteggio di 8, mentre la identifica come "Maestra in un'Abilità" se ha almeno 15), se è ferito seriamente (il Master indica le parti del corpo che hanno subito più della metà dei PV totali) e se ha degli Effetti di Stato, se è avvelenato o malato e di cosa soffre nello specifico. Quest'incantesimo non permette di conoscere se il bersaglio ha incantesimi su di se.
Effetti negativi: L'incantatore non ricorda come si lanciano incantesimi per 10 minuti.

ANALIZZA SCHELETRO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Lanciato su uno scheletro che sia completo per almeno il 30% delle ossa, permette all'incantatore di risalire ad alcune informazioni della vittima: la sua razza, sottorazza, l'età al momento della morte, da quanto tempo è morto e se è morto per causa naturali (per naturali si intende anche malattie).
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Affaticato* per 10 minuti.

ANIMA DI ROCCIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 26
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Personale, roccia o statua entro 1 metro per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 38
- **Energia spesa (Soglia):** 25 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo fa trasmigrare l'anima dell'incantatore fuori dal suo corpo, e la ingloba all'interno di un oggetto di pietra che sia non più grande di una sfera di 10 cm di diametro, oppure all'interno di una statua di roccia purché abbia le fattezze dell'incantatore e non sia alta più di 2 metri. Per tutta la durata dell'incantesimo, il corpo dell'incantatore cade in una sorta di stasi: non reagisce ad alcun stimolo esterno ed è come in uno stato di coma, ma se esaminato da un esperto apparirà in perfette condizioni fisiche, sebbene sia soggetto a qualunque tipo di danno come se fosse sveglio, e non può essere influenzato da qualunque effetto che agisca direttamente sull'anima.
Per tutta la durata dell'incantesimo, si considera che l'incantatore si trovi effettivamente all'interno della pietra o statua nel quale è trasmigrato. Possiede una capacità sensoriale del tutto analoga a quella che possiede normalmente, non può comunicare verbalmente ma può farlo telepaticamente con chiunque si trovi entro 60 metri di distanza. Non può lanciare incantesimi ma è completamente immune a qualunque tipo di effetto magico, esclusi quelli che possono colpire direttamente la pietra o la statua nella quale si trova. Con un'azione di 12 PAz può trasferire la sua anima in un'altra roccia o statua, purché si trovi entro il raggio d'azione. Essendo fuori dal suo corpo, l'incantatore è immune a qualunque tipo di veleno, malattia, non consuma Energia (si considera pari a zero, come se fosse un non-morto) e non può essere soggetto a poteri che influenzano la mente. Se ha trasferito la sua anima all'interno di una statua, può muoversi come se fosse il suo vero corpo, con alcune limitazioni: non può parlare, non può lanciare incantesimi e non può impugnare oggetti. Può però effettuare degli attacchi sfruttando l'Abilità *Capacità fisiche [Lotta]*, infliggendo con ogni colpo andato a segno 2d8+2 danni contundenti, ha una penalità di -5 al punteggio di Schivata ma un punteggio di Armatura su tutto il corpo di 5. Per una statua di Taglia 4 si considera un punteggio di PV complessivo (si considera il "corpo" come se fosse composto da un'unica parte) pari al quadruplo della Prova di Abilità.
Se la roccia o la statua nella quale si trova l'anima viene distrutta, o allo scadere della durata, l'anima torna al corpo e l'incantesimo termina; se ciò avviene quando l'anima ed il corpo si trovano in piani di esistenza differenti, l'incantatore muore all'istante. Infine, concentrandosi l'incantatore può vedere e sentire attorno al proprio corpo quando la sua anima si trova in un altro luogo, entro un raggio di 15 metri.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità permanente a tutte le prove di Magia Runica e di Fede nella Trinità di -3.

ANNIENTA DEPOSITARIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 10 metri per punto nella prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 18
- **Energia spesa (Soglia):** 9 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Si tratta di un incantesimo creato durante l'ultima guerra tra Depositarie e Demoni, con lo specifico scopo di annientare l'Ordine. Incantesimo molto noto tra i demoni, è pressoché sconosciuto alle altre razze. In pratica, lanciato su una Depositaria la priva del legame con il Fuoco Primordiale, facendo perdere la relativa Qualità e impedendogli per sempre l'accesso alla Magia dell'Ordine.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di lanciare incantesimi per 1 ora.

ANNIENTA OMBRA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 17
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantesimo distrugge le ombre proiettate dal bersaglio (un essere vivente) dell'incantesimo; per tutta la durata dell'incantesimo, non può proiettare alcun tipo di ombra. La vittima subisce per questo una serie di penalità, perchè privata di una parte di essa: -4 a tutte le Prove di Abilità, Movimento ridotto alla metà, -3 alla Schivata ed all'Iniziativa, - 10 PAz,

annullamento di qualunque bonus ai danni derivante da un alto punteggio di Forza. L'incantesimo non ha effetto sui non-morti.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato *Affaticato* per 2 ore.

ANNIENTA VOCE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 9
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore colpisce le corde vocali di un essere vivente, rovinandole in modo tale da non permettergli più di parlare od emettere suoni con la voce. L'incantesimo *Rigenerazione* permette di curare il danno inflitto da quest'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore non riesce a parlare per 1 ora.

ANNULLA FORESTA SENZIENTE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 24
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 30
- **Energia spesa (Soglia):** 18 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Unica

Descrizione: L'incantesimo annulla all'istante gli effetti dell'incantesimo *Foresta senziente*. Per poter essere efficace, è necessario toccare l'incantatore che ha creato l'area della Foresta senziente. Qualunque creatura sotto gli effetti dell'incantesimo percepisce immediatamente che la magia è terminata.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 24 ore.

ANNULLA SEGNI DELL'INVECCHIAMENTO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 1 Giro + 1 giorno per punto nella Prova di Abilità – 1 giorno per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (I)
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Con questo incantesimo è possibile rimuovere tutti gli effetti fisici visivi dovuti all'invecchiamento. In altre parole si apparirà come una persona di appena 20 anni, ma solo per quanto riguarda l'aspetto fisico. L'incantesimo ha una durata, terminata la quale si tornerà ad avere il proprio aspetto normale nel giro di pochi secondi. Non ha effetto su persone che non hanno ancora compiuto 21 anni.
Effetti negativi: L'incantatore subisce un invecchiamento precoce che dura 3 ore. Questo non influisce sul suo aspetto, ma gli infligge una penalità di -3 a tutte le prove (di Abilità e non) che riguardano le caratteristiche di Forza, Agilità, Destrezza e Manualità per 3 ore.

ANNULLA PENALITÀ INCANTESIMO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia del Sapere], Menestrello Viandante (Chitarra, Lira)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 9
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo non può essere lanciato su se stessi. Le conoscenze della magia e del suo funzionamento hanno permesso all'incantatore di comprendere appieno i suoi misteri: tramite questo incantesimo è in grado di annullare qualunque tipo di penalità derivante dagli Effetti Negativi che sono state subite da un qualunque essere vivente che ha lanciato un incantesimo.
Effetti negativi: Nessuno.

ANTIDOTO AL VELENO DELLA RANA DORATA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** Almeno 23 (vedi descrizione)
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 23
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Quest'incantesimo è l'unico rimedio noto al veleno della Rana Dorata, le cui statistiche sono riportate nel *Capitolo 6: A spasso per il mondo* al *Paragrafo 3. Malattie e veleni*. Affinché l'incantesimo abbia effetto, è necessario eguagliare con la Prova di Abilità il punteggio della CD del veleno (23 o 27); se si cerca di contrastare il veleno iniettato tramite l'Incantesimo *Pelle della Rana Dorata*, la CD è pari a quella della Prova di Abilità effettuata dall'incantatore che lo ha usato.
Come per altri tipi di incantesimi analoghi, il personaggio deve prima effettuare con successo una prova di *Mestieri [Guaritore]* per determinare il tipo di avvelenamento, a meno che non lo conosca già. La CD dell'incantesimo aumenta di 5 punti se viene usato su se stessi.
Effetti negativi: L'incantatore viene a sua volta infettato dal veleno. Non ci sono effetti negativi se l'incantatore usa l'incantesimo su se stesso (ed ha effetto positivo).

ANTIDOTO AL VELENO DEL RAGNO DI SABBIA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** Almeno 25 (vedi descrizione)
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 14
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Quest'incantesimo è l'unico rimedio noto al veleno del Ragno di Sabbia, le cui statistiche sono riportate nel *Capitolo 6: A spasso per il mondo* al *Paragrafo 3. Malattie e veleni*. Affinché l'incantesimo abbia effetto, è necessario eguagliare con la Prova di Abilità il punteggio della CD del veleno (25); se si cerca di contrastare il veleno iniettato tramite l'incantesimo *Veleno del Ragno di Sabbia*, la CD è pari a quella della Prova di Abilità effettuata dall'incantatore che lo ha lanciato.
Come per altri tipi di incantesimi analoghi, il personaggio deve prima effettuare con successo una prova di *Mestieri [Guaritore]* per determinare il tipo di avvelenamento, a meno che non lo conosca già. La CD dell'incantesimo aumenta di 5 punti se viene usato su se stessi. Annullare gli effetti del veleno non cura in ogni caso tutti i danni che ha subito la vittima fino a quel momento, né la salva dalla morte se sono molto estesi (sebbene a questo punto l'uso di altri sistemi di guarigione permettono di salvarlo).
Effetti negativi: L'incantatore viene a sua volta infettato dal veleno. Non ci sono effetti negativi se l'incantatore usa l'incantesimo su se stesso (ed ha effetto positivo).

ANTITOSSINA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** CD del veleno
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo cura qualunque tipo di avvelenamento di cui soffre il bersaglio che abbia una CD non superiore a 20. Per usare efficacemente l'incantesimo, il personaggio deve prima effettuare con successo una prova di *Mestieri [Guaritore]* per determinare il tipo di avvelenamento, a meno che non lo conosca già (ad esempio, se vede la vittima colpita da un Serpente di cui conosce il tipo). Per le Depositarie della Cerchia degli Animali, l'incantesimo ha effetto solo per gli avvelenamenti causati da un animale (quindi non da veleni creati in laboratorio o del mondo vegetale e minerale). Per le Depositarie della Cerchia della Natura, l'incantesimo ha effetto solo per gli avvelenamenti causati dal veleno di una pianta, o da un preparato alchemico la cui principale base è una pianta.
Se lanciato su se stessi, la CD aumenta di 5 punti.
Effetti negativi: Il personaggio subisce lo stato di *Affaticato* per 1 ora, oppure per 6 ore se lanciato su se stesso.

ANTITOSSINA MAGGIORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** CD del veleno
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 13
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo cura qualunque tipo di avvelenamento di cui soffre il bersaglio. Per usare efficacemente l'incantesimo, il personaggio deve prima effettuare con successo una prova di *Mestieri [Guaritore]* per determinare il tipo di avvelenamento, a meno che non lo conosca già (ad esempio, se vede la vittima colpita da un Serpente di cui conosce il tipo). Per le Depositarie della Cerchia degli Animali, l'incantesimo ha effetto solo per gli avvelenamenti causati da un animale (quindi non da veleni creati in laboratorio o del mondo vegetale e minerale). Per le Depositarie della Cerchia della Natura, l'incantesimo ha effetto solo per gli avvelenamenti causati dal veleno di una pianta, o da un preparato alchemico la cui principale base è una pianta.
Se lanciato su se stessi, la CD aumenta di 5 punti. Quest'incantesimo è inefficace contro il veleno del Ragno di Sabbia, della Rana Dorata e della Vespa di mare, per i quali servono specifici incantesimi.
Effetti negativi: Il personaggio subisce lo stato di *Affaticato* per 1 ora, oppure per 6 ore se lanciato su se stesso.

ANTITOSSINA PER VELENI LETALI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** CD del veleno
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Antitossina maggiore*, ma ha effetto unicamente sui veleni che conducono alla morte.
Effetti negativi: Il personaggio subisce lo stato di *Affaticato* per 1 ora, oppure per 6 ore se lanciato su se stesso.

APPASSIMENTO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Propagazione di 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Tutte le piante nell'area d'effetto dell'incantesimo appassiscono (l'incantatore può decidere se influenzare un'area di raggio inferiore a quella concessa con l'incantesimo). Quest'incantesimo ha effetto su tutte le piante normali; non su quelle di natura magica, su esseri vegetali o su piante protette da effetti di varia natura.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Affaticato* per 10 minuti.

APPRENDIMENTO CONDIVISO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 22
- **Raggio d'azione:** Contatto; 500 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 30 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fa sì che tutte le volte che il bersaglio acquisisce una nuova informazione o conoscenza, automaticamente anche l'incantatore la viene a sapere, purché si trovi entro la distanza riportata tra le statistiche. La conoscenza può essere di qualunque tipo (una Ricetta, il nome di una persona, dove si trova un certo luogo, una filastrocca, un enigma e così via) ma deve essere qualcosa che il bersaglio ignora completamente prima di venirla a sapere; ad esempio, l'incantatore non apprende con questo incantesimo il nome di una persona e dove si trova se queste sono informazioni già note al bersaglio.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 3 ore.

AREA DI INVISIBILITÀ (AaE)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 21
- **Raggio d'azione:** Raggio di 1 metro di raggio ogni 2 punti nella prova di Abilità, centrato sull'incantatore
- **Durata:** 1 minuto per punto nella prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 14
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Chiunque si trovi entro il raggio d'azione dell'incantesimo quando viene lanciato diventa invisibile, alla stessa maniera dell'incantesimo *Invisibilità*. A meno che non si verifichino le condizioni per le quali si torna visibili, si rimane invisibili finché ci si trova entro il raggio d'azione dell'incantesimo (l'area si sposta insieme all'incantatore), mentre si torna visibili se si esce fuori; tornando dentro si torna comunque invisibili, sempre che non si sia perso l'effetto in base a quanto scritto sull'incantesimo *Invisibilità*. Chi entra nell'area dopo il lancio dell'incantesimo non diventa invisibile. Tutti coloro che sono influenzati dall'incantesimo si vedono senza alcun problema tra di loro.
Effetti negativi: L'incantatore non riesce a vedere gli esseri che si sono resi invisibili con lui grazie all'incantesimo.

ARMA DI ACCIAIO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** 3 metri
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo crea un'arma fatta di acciaio, scelta tra le armi che sono in gran parte fatte di metallo. Le statistiche di queste armi sono identiche a quelle delle normali armi. Ogni 10 punti ottenuti nella Prova di Abilità, l'incantatore può aggiungere dei bonus all'arma creata con questo incantesimo, scelto tra il seguente elenco: Bonus di +1 ai danni, Bonus di +1 al LA della Prova di Abilità per l'uso dell'arma, Bonus di +2 ad uno dei valori di Penetrazione, Bonus di -1 al punteggio di Velocità. Tutti questi bonus, tranne quello alla Velocità, possono essere selezionati più volte.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 3 PV al Tronco.

ARMA DI PIETRA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** 3 metri
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo crea un'arma fatta di selce, scelta tra le armi che ricadono nelle categorie di Abilità di Armi Taglienti e di Armi contundenti. Le statistiche di queste armi sono identiche a quelle delle normali armi. Ogni 10 punti ottenuti nella Prova di Abilità, l'incantatore può aggiungere dei bonus all'arma creata con questo incantesimo, scelto tra il seguente elenco: Bonus di +1 ai danni, Bonus di +1 al LA della Prova di Abilità per l'uso dell'arma, Bonus di +2 ad uno dei valori di Penetrazione, Bonus di -1 al punteggio di Velocità. Tutti questi bonus, tranne quello alla Velocità, possono essere selezionati più volte.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 3 PV al Tronco.

ARMA D'OMBRA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per arma
- **Raggio d'azione:** 15 metri, un numero di armi pari ad un terzo del Livello dell'Incantatore
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 5 + 2 per ogni arma, + 3 per ogni intervallo successivo (per tutti i bersagli)
- **Energia spesa (Soglia):** 3 + 1 per ogni arma, + 2 per ogni intervallo successivo (per tutti i bersagli) (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore genera delle armi fatte di pura ombra solidificata. Queste armi hanno le stesse caratteristiche di una normale arma, e richiedono le stesse Abilità per essere usate. Differiscono nel peso (pari a zero) e nel fatto che ignorano completamente il punteggio di Armatura. In altre parole il loro danno non viene ridotto contro coloro che indossano armature; questa capacità non si applica a chi ha un valore di Armatura che dipenda da altri aspetti (ad esempio per le creature in possesso del Pregio Razziale *Pelle dura*). L'incantatore deve decidere una singola arma da creare al momento del lancio dell'incantesimo. L'incantesimo non permette di creare proiettili, e le armi d'ombra non producono effetti sui non-morti. L'incantesimo *Luce accecante* è in grado di distruggere una singola arma d'ombra creata con quest'incantesimo.

Effetti negativi: L'incantatore inizia ad emanare una forte luce bianca nel raggio di 3 metri; questo effetto gli da una penalità di -10 alle prove di *Furtività [Nascondersi]*.

ARMA INFUOCATA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per arma
- **Raggio d'azione:** 15 metri, un numero di armi pari ad un terzo del livello dell'Incantatore
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3 + 2 per ogni arma, + 2 per ogni intervallo successivo (per tutti i bersagli)
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni arma, + 2 per ogni intervallo successivo (per tutti i bersagli) (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore genera delle armi fatte di pura fiamma. Queste armi hanno le stesse caratteristiche di una normale arma, e richiedono le stesse Abilità per essere usate. Differiscono nel peso (pari a zero) e nel danno, che è unicamente da Fuoco. L'incantatore deve decidere una singola arma da creare al momento del lancio dell'incantesimo. L'incantesimo non permette di creare proiettili.
Effetti negativi: L'incantatore subisce gravi ustioni alle mani; subisce 2d4 PV alle braccia da Fuoco e per una giornata non può impugnare più alcun oggetto.

ARMA INFUOCATA SUPERIORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** 50
- **Raggio d'azione:** 100 metri, un numero di armi pari a 5 volte il livello dell'Incantatore
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 38
- **Energia spesa (Soglia):** 25 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Arma infuocata*, ad eccezione per le differenti statistiche riportate sopra.
Effetti negativi: L'incantatore subisce gravi ustioni alle mani; subisce 4d4 PV alle braccia da Fuoco e per una giornata non può impugnare più alcun oggetto.

ARMA SPIRITUALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 15 metri, un numero di armi pari alla metà del livello dell'Incantatore
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se l'arma è posseduta)
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Le armi influenzate da quest'incantesimo sono in grado di colpire le creature incorporee, come gli Spettri.
Effetti negativi: L'incantatore non può più interagire con qualunque oggetto materiale per 10 minuti (gli passa attraverso, come se fosse incorporeo).

ARMI DI OSSA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** In base all'arma

- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto per osso)
- **Raggio d'azione:** Contatto, fino ad un numero di ossa pari alla metà del livello dell'Incantatore (minimo 1)
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Partendo da un osso abbastanza lungo (similare al femore o la tibia umana) l'incantatore riesce a creare un'arma fatta completamente di osso adatta ad un essere di Taglia 4. Per riuscire nell'incantesimo, non è necessaria la conoscenza della Ricetta specifica, ma la CD per la riuscita dell'incantesimo è pari a 3 punti in meno rispetto a quella per la creazione dell'oggetto partendo dalla ricetta di base. Sul singolo lancio di incantesimo è possibile creare solo un tipo di arma (ad esempio una Spada lunga) che va scelta al lancio dell'incantesimo, e per creare armi di più tipi da diverse ossa è necessario lanciare l'incantesimo almeno tante volte quante sono quelle volute. È necessario superare una Prova di Abilità di *Artigianato [Forgiare armi]* con CD 5 al momento del lancio dell'incantesimo, altrimenti le armi prodotte infliggono -2 PV per colpo andato a segno.
Le armi sono fatte di osso in ogni sua parte (compresi elementi come l'elsa o l'impugnatura di un'arma ad asta), hanno un valore di Velocità aumentato di 1 e quelle di tipo Tagliente e Perforante infliggono 1 PV in meno rispetto al normale.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2 PV ad entrambi i bracci.

ARTIGIANO DELLA PIETRA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia del Potere], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 21
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella prova di abilità – 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 4 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni intervallo successivo (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il bersaglio di quest'incantesimo acquisisce una notevole capacità nelle Prove di Abilità di *Artigianato [Lavorare la pietra]*. L'incantesimo fornisce un bonus di 3 + metà del punteggio nella Prova di Abilità (arrotondato per difetto) all'Abilità, e permette di ridurre i tempi di lavorazione del 15%. Per usufruire del bonus su una specifica lavorazione, è necessario avere l'incantesimo attivo per tutto il tempo della lavorazione stessa, non necessariamente continuativa; il Master può decidere di fornire solo parzialmente il bonus se l'incantesimo rimane attivo solo per parte del tempo necessario alla lavorazione. Lanciato su se stessi, il bonus ottenuto è di 3 punti inferiore.
Effetti negativi: Nessuno.

ASPETTO DEL MORTO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Cadavere toccato delle stessa Taglia dell'incantatore
- **Durata:** 10 minuti per punto nella prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore assume l'aspetto del cadavere toccato, così come era al momento della morte. L'incantesimo ha effetto su un essere della stessa Taglia dell'incantatore. L'incantesimo fa assumere non solo l'aspetto del viso, ma anche il resto del corpo subisce dei cambiamenti (altezza, corporatura), così come la voce che diventa quella che aveva il cadavere. Non si tratta di un effetto di illusione.
Effetti negativi: L'incantatore perde la capacità di lanciare incantesimi per tutta la durata dell'incantesimo.

ASPETTO ULTRATERRENO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 30
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 50 + 5 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 30 + 10 per ogni intervallo successivo (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Unica

Descrizione: Si tratta di un incantesimo che gode di una certa notorietà all'interno della Cerchia dell'Alterazione, ma si conoscono solo 3 Depositarie del passato ad averne avuto la conoscenza; si ritiene che almeno una di esse abbia lasciato informazioni scritte sull'incantesimo.
Chi ne fa uso diviene un essere fatto di pura energia, mutuando il suo aspetto in una sorta di essere fatto di pura luce bianca incorporeo. In quanto tale non è possibile colpirlo con alcun tipo di attacco fisico ed è immune a tutti gli effetti elementali tranne a quelli di natura elettrica. Non può essere influenzato da incantesimi che colpiscono la mente, non ha bisogno di alcuna forma di sostentamento (respirare, mangiare e cose analoghe) e non è soggetto ad alcun Effetto di Stato, alle Ferite Emorragiche, alle malattie od ai veleni (se era soggetto a questi effetti al lancio dell'incantesimo, terminano quando ci si trasforma). Può muoversi in qualunque direzione (non è vincolato dalla gravità) ad una velocità di Movimento doppia rispetto al normale senza considerare alcun tipo di ingombro derivante dal carico che trasporta, a sua volta trasformato in energia. Ottiene un bonus di +10 alle prove a tutte le difese (Schivata, Tempra, Volontà) e può modificare la sua forma in modo da passare entro qualunque fessura (come se fosse un gas), ma non può attraversare oggetti solidi.
Può effettuare attacchi creando degli archi di luce che possono colpire fino a 25 metri di distanza (10 PAz per ogni attacco) con un bonus di attacco pari a quello della Prova di Abilità per lanciare l'incantesimo (si prende il valore ottenuto senza tirare 1d10), che infliggono 2d6 danni da Fuoco e 2d8 danni Elettrici; questo attacco è in grado di colpire anche gli esseri incorporei, come i fantasmi. Può emettere 1 volta per round un lampo di luce improvviso (12 PAz) che acceca temporaneamente chiunque si trovi entro 10 metri da lui per 1d4 round, a meno che non abbia coperto gli occhi in qualche modo. È ancora in grado di lanciare incantesimi e può comunicare parlando, sebbene la voce risulterà rimbombare.
È in grado di avvolgersi attorno ad una persona, fornendole immunità completa ai danni da Fuoco ed Elettrico e potendola sollevare da terra (quindi farla volare) alla sua velocità di movimento in forma di energia; attaccare a mani nude quando si è avvolti in questo modo fornisce un bonus ai danni di 1d4 da Fuoco e 1d6 Elettrico. Gli unici attacchi efficaci contro l'incantatore sono quelli di tipo elettrico: da questi attacchi subisce il doppio dei danni normali, e lo paralizzano per 2d4 round. Quando è in questa forma, si considera come se possieda un numero di PV pari al suo massimo, e non esistono parti distinte del corpo. Quando raggiunge 0 PV, semplicemente l'incantesimo termina e torna alla sua forma normale, riacquistando tutte le statistiche che aveva al momento della trasformazione. In forma di energia non può essere curato in alcun modo. Se ferito quando torna al suo stato normale, tutte le ferite si considerano assegnate al Tronco; se i PV subiti sono superiori a quelli del Tronco, muore sul colpo.
Effetti negativi: L'incantatore possiede solo la metà dei PV (arrotondati per difetto) quando si trasforma, e quando ritorna normale viene rilasciata una scarica elettrica che infligge 1d8+2 PV in ogni parte del suo corpo.

ASSASSINO D'OMBRA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 3 metri
- **Durata:** 15 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 16
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore dà vita ad un essere fatto di pura ombra di aspetto umano. L'incantatore deve impartire un obiettivo all'essere d'ombra, che qualunque esso sia deve comportarne la morte. L'incantatore può fornire qualunque tipo di informazione reputi necessaria all'assassino d'ombra, e questi le sfrutterà in connubio alle sue capacità per raggiungere l'obiettivo. Se la vittima è conosciuta dall'incantatore, automaticamente l'assassino sa chi deve colpire, altrimenti potrebbe essere necessario fornire quanti più dati possibili per riconoscerla. Sebbene animato da un unico singolo scopo, l'assassino d'ombra è una creatura intelligente, ma la sfrutterà unicamente per uccidere la vittima, anche a costo di creare situazioni collaterali non volute dall'incantatore. L'assassino d'ombra scompare quando termina l'incantesimo, se muore, finisce l'Energia o quando raggiunge il suo obiettivo. Possiede le seguenti statistiche:

ASSASSINO D'OMBRA - STATISTICHE DI BASE
Livello: Incantatore -2 massimo (minimo 1)
For: 13 **Agi:** 16 **Rif:** 15 **Man:** 14 **Int:** 12 **Mem:** 12 **Itu:** 8 **Cos:** 12 **Car:** 8 **Spi:** 13 **Emp:** 13
Iniziativa: 15 **PAz:** 23 (+2 ogni 3 livelli) **Mov:** 18
Energia: 74 **Mana:** 56 **Spirito:** 52
Schivata: +10 (+1 ogni 2 livelli) **Tempra:** +6 (+1 ogni 3 livelli) **Volontà (Magico):** +5 (+1 ogni 3 livelli) **Volontà (Psichico):** +5 (+1 ogni 3 livelli)
PV (Armatura): 40 (1°-4°), 46 (5°-9°), 52 (10°-14°), 58 (15°-18°)
ABILITÀ: Armi da lancio (Shuriken +2 +2 ogni 3 livelli) **Armi da tiro** (Archi +2 +1 ogni 2 livelli), **Armi taglienti** (Pugnali +3 +1 ogni livello), **Capacità fisiche** (Saltare +1 +1 ogni 2 livelli, Scalare +2 +2 ogni 3 livelli, Acrobazia +2 +1 ogni livello, Lotta +1 +1 ogni 2 livelli), **Deduzione** (Ascoltare +1 ogni 2 livelli, Cercare +1 +2 ogni 3 livelli, Osservare +1 ogni 2 livelli, Trovare trappole +3 +1 ogni 2 livelli), **Esploratore** (Orientamento +1 ogni 2 livelli, Seguire tracce +1 +1 ogni 2 livelli), **Furtività** (Manomettere congegni +2 +1 ogni 2 livelli, Nascondersi +3 +1 ogni livello, Muoversi silenziosamente +3 +1 ogni livello, Scassinare +2 +2 ogni 3 livelli), **Magia dell'Ordine** (+1 +2 ogni 3 livelli)
QUALITÀ: Ambidestria, Abile con due armi
EQUIPAGGIAMENTO: 10 Shuriken (Danno 1d3+1, Vel 12, Penet. 1/0/-1), 2 Dirk (Danno 1d6+2, Vel 14, Penet. 0/0/0 - Statistiche considerando l'uso di un'arma alla volta, normalmente l'assassino d'ombra combatte con 2 dirk), 1 arco corto con 20 frecce (Danno 1d6+1, Vel 20, Penet 1/1/1), 1 boccetta di veleno *Digitale Liquida*
L'assassino d'ombra è immune agli Effetti di Stato. Non può portare con se alcun tipo di equipaggiamento aggiuntivo (né può passare il proprio a qualcun'altro), ma non è soggetto ad alcuna limitazione dovuta al carico. Non può subire effetti secondari in base al tipo di danno, non subisce Ferite Emorragiche e non può subire menomazioni. È immune al dolore, ma qualunque parte del corpo venga colpita sottrae PV dal totale. È soggetto all'incantesimo *Luce accecante*, che lo annienta all'istante. Al momento della sua creazione, l'incantatore può fornirgli la conoscenza fino a tre incantesimi che conosce (sono considerati come incantesimi della Magia dell'Ordine ai fini statistici). Non può recuperare punti di Energia o di Mana in alcun modo.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 3 ore.

ASSENZA DI GRAVITÀ (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** 20 metri per punto nella Prova di Abilità, Zona di raggio di 3 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 18 + 11 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 15 + 9 per ogni intervallo successivo (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Manipolando la massa d'aria in una vasta zona e con altissima precisione, l'incantatore simula un effetto del tutto analogo a quello di assenza di gravità; armi da lancio o da tiro usate all'interno di quest'area sono inefficaci.
Effetti negativi: Nessuno.

ASSORBI ENERGIA MAGICA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 19
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 18
- **Energia spesa (Soglia):** 9 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Il bersaglio dell'incantesimo riesce ad assorbire l'energia magica dell'incantesimo, purchè sia un incantesimo con Effetto a Bersaglio oppure con Effetto Mirato direttamente su se stesso. All'atto pratico incantesimi di questo tipo su di lui, lanciati mentre è attivo *Assorbi energia magica*, non hanno effetto; il bersaglio ha comunque la facoltà di decidere se assorbire o meno l'incantesimo, ma solo prima che si verifichino gli effetti dello stesso. L'incantesimo assorbe un certo numero di Livelli di incantesimi, pari al punteggio nella Prova di Abilità dell'incantatore. Ad esempio, se per la prova è stata effettuato un 25, vuol dire che si possono assorbire 5 incantesimi del 5° livello, oppure 10 del 2° livello e 5 del 1° livello, o qualunque altro tipo di combinazione possibile.
Se rimangono disponibili meno punti da assorbire rispetto al Livello dell'incantesimo che si sta per subire (ad esempio 4 punti contro un incantesimo del 6° livello), *Assorbi energia magica* non ha effetto, e conserva ancora i punti rimanenti. L'incantesimo però non si limita ad annullare l'incantesimo: il bersaglio può decidere, una volta assorbito l'incantesimo, di convertire l'energia in punti Energia (pari a quelli spesi per il lancio dell'incantesimo nemico) o punti Mana o Mente (pari a quelli spesi per il lancio dell'incantesimo nemico) a seconda di quelli che sono stati usati. Non è possibile superare il limite massimo di punti di cui si dispone, quindi quelli in più vanno persi.
Effetti negativi: L'incantatore perde 15 punti di Mana aggiuntivi; se possiede meno di questo valore, la differenza viene sottratta sotto forma di PV alla Testa.

ASSORBI ENERGIA VITALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 25
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 30 metri, 3 anni + 1 anno ogni 2 punti nella Prova di Abilità - 1 anno per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 30
- **Energia spesa (Soglia):** 12 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore assorbe l'energia vitale di un essere vivente. In altre parole, la vittima invecchia di una certo numero di anni, e l'incantatore ringiovanisce della stessa quantità. In ogni caso, l'incantatore non può ringiovanire sotto gli 8 anni (gli anni in più vanno persi). Quest'incantesimo non può essere usato per più di una volta ogni 24 ore.
Effetti negativi: L'incantatore subisce un contraccolpo: subisce 10d10 danni al Tronco.

ASSORBI FIAMMA (Effetto a bersaglio, Effetto mirato quando rilasciata l'energia)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 9
- **Raggio d'azione:** 5 metri; Rilascio entro 3 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea; 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni round che si mantiene l'energia imprigionata al proprio interno (22)

- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se si rilascia l'energia su un bersaglio)
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore assorbe l'energia di fuoco prodotta da un singolo incatesimo (che sta per essere lanciato o che è attivo) o da normale fuoco (come quello di un incendio); in quest'ultimo caso solo una parte di esso viene interessata dall'incantesimo, per una superficie incendiata pari ad 1 m² per punto nella Prova di Abilità. Semplicemente l'incendio o le fiamme scompaiono, assorbite dal corpo dell'incantatore che le imprigiona al suo interno; questo non elimina effetti secondari già prodotti dalle fiamme. L'incantatore può, con un'azione che richiede 12 PAz, rilasciare tale energia sotto forma di raggio. Diretta contro un bersaglio, per verificare se viene colpita si tiene conto del punteggio ottenuto con la Prova di Abilità al momento del lancio dell'incantesimo; chi viene colpito subisce un numero di PV pari al punteggio ottenuto nella prova di Abilità. Se l'incantatore non rilascia l'energia prima dello scadere dell'incantesimo, questa esplode al suo interno infliggendogli 6d6+4 PV al Tronco, 2d8+4 agli arti e 2d6+2 alla Testa (tutti da Fuoco).
Effetti negativi: L'incantatore subisce 3d10+5 PV al Tronco.

ATTIVARE PORTALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Portale entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Lanciato su un portale dimensionale, l'incantesimo permette di scoprirne il metodo di attivazione, dove conduce, se è mono o bidirezionale, se ci sono eventuali trappole, come si disattiva e se possiede funzioni aggiuntive. Lanciato alla cieca su quello si suppone essere un portale, permette anche di sapere se lo è veramente.
Effetti negativi: Nessuno.

AURA DI FUOCO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Raggio di 3 metri dall'incantatore
- **Durata:** 10 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 7 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 5 + 2 per ogni intervallo successivo (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Dall'incantatore si emana un'aura luminescente di colore rosso, del raggio di 3 metri e si sposta con lui. Chiunque entri nell'area subisce 1 PV da Fuoco ogni 4 punti nella Prova di Abilità effettuata per il lancio dell'incantesimo, a qualunque parte del corpo vi si trovi dentro. Rimanere all'interno dell'area fa subire i suddetti danni ad ogni round.
Effetti negativi: La velocità di Movimento si riduce di 5 punti ed i PAz disponibili vengono dimezzati per tutta la durata rimanente dell'incantesimo.

AURA DI GELO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Raggio di 3 metri dall'incantatore
- **Durata:** 10 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 7 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 5 + 2 per ogni intervallo successivo (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Dall'incantatore si emana un'aura luminescente di colore azzurro, del raggio di 3 metri e si sposta con lui. Chiunque entri nell'area subisce 1 PV da Freddo ogni 4 punti nella Prova di Abilità effettuata per il lancio dell'incantesimo, a qualunque parte del corpo vi si trovi dentro. Rimanere all'interno dell'area fa subire i suddetti danni ad ogni round.
Effetti negativi: La velocità di Movimento si riduce di 5 punti ed i PAz disponibili vengono dimezzati per tutta la durata rimanente dell'incantesimo.

AURA DI TERRORE (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Menestrello viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Raggio di 1 metro per punto nella Prova di Abilità dall'incantatore
- **Durata:** 10 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore proietta un'aura opprimente simile a quella della morte, inducendo paura in chiunque vi entri. Chi rimane soggetto all'aura, subisce l'Effetto di Stato *Scosso*. Chi resiste all'effetto, può entrare ed uscire tranquillamente dalla zona interessata dallo specifico incantesimo lanciato senza alcuna conseguenza, mentre chi non resiste subisce l'Effetto di Stato fino a quando si trova nella zona interessata.
Effetti negativi: L'incantatore subisce anche lui gli effetti dell'incantesimo.

AURA ELETTRICA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Raggio di 3 metri dall'incantatore
- **Durata:** 10 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 7 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 5 + 2 per ogni intervallo successivo (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Dall'incantatore si emana un'aura luminescente di colore giallastro, del raggio di 3 metri e si sposta con lui. Chiunque entri nell'area subisce 1 PV da Elettricità ogni 4 punti nella Prova di Abilità effettuata per il lancio dell'incantesimo, a qualunque parte del corpo vi si trovi dentro. Rimanere all'interno dell'area fa subire i suddetti danni ad ogni round.
Effetti negativi: La velocità di Movimento si riduce di 5 punti ed i PAz disponibili vengono dimezzati per tutta la durata rimanente dell'incantesimo.

AURA MAGICA FITTIZIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 11
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 30 metri
- **Durata:** 3 giorni + 1 giorno per punto nella Prova di Abilità - 1 giorno per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (su un essere vivente)
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo avvolge di un'aura particolare un oggetto od un essere vivente, tale da far credete che sia magico se analizzato con mezzi per determinare la presenza di qualunque tipo di incantamento su di esso (come l'incantesimo *Individuazione del magico*). L'incantatore può decidere a quale tipo di magia associare l'aura (dell'Ordine, Demoniaca e così via).
Effetti negativi: Nessuno.

AURA MAGICA NASCOSTA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 11

- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 30 metri
- **Durata:** 3 giorni + 1 giorno per punto nella Prova di Abilità - 1 giorno per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (su un essere vivente)
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo, lanciato su un oggetto od un essere vivente, copre qualunque tipo di emanazione magica, facendolo apparire come privo di incantamenti se analizzato con mezzi per determinarne la presenza (come l'incantesimo *Individuazione del magico*).
Effetti negativi: Nessuno.

AUTOPSIA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 3
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo permette all'incantatore di conoscere le cause della morte di un cadavere. L'incantesimo non è efficace se non si dispone di abbastanza parti del corpo (non ha effetto su il solo scheletro o se lanciato su un dito mozzato).
Effetti negativi: Nessuno.

AVVELENAMENTO DA ARSENICO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 16
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore produce nel bersaglio gli stessi effetti dovuti all'avvelenamento da Arsenico preso in dosi mortali, le cui statistiche sono riportate nel *Capitolo 6: A spasso per il mondo* al paragrafo *3. Malattie e veleni*. La vittima effettua la normale Prova sulla Tempra per evitare gli effetti del veleno.
Effetti negativi: L'incantatore è preda di dolori e convulsioni per 3 ore, che infliggono una penalità di -4 a tutte le Prove di Abilità.

AVVELENAMENTO DA MERCURIO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 21
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, Nube del raggio di 2,5 per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 14
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'aria nella zona colpita dall'incantesimo si riempie di una sostanza impegnata di polveri di mercurio molto dense. Chiunque si trovi all'interno dell'area colpita, rischia ad ogni round di permanenza al suo interno di subire gli effetti dell'Avvelenamento da Mercurio, le cui statistiche sono riportate nel *Capitolo 6: A spasso per il mondo* al paragrafo *3. Malattie e veleni*. La vittima effettua la normale Prova sulla Tempra per evitare gli effetti del veleno.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 6 ore.

AVVIZZIMENTO MORTALE (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** 27
- **Raggio d'azione:** 50 metri, Diametro di 0,5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 32
- **Energia spesa (Soglia):** 14 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (per gli esseri viventi)
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantesimo assorbe tutta l'acqua e l'umidità presente nell'area d'azione dell'incantesimo. Qualunque volume d'acqua semplicemente scompare, mentre per quanto riguarda gli esseri viventi l'effetto è letale: le piante appassiscono e marciscono di colpo, mentre animali e creature viventi muoiono assumendo un aspetto rinsecchito e disidratato. Chi resiste agli effetti dell'incantesimo subisce comunque un contraccolpo, subendo 10 PV al Tronco. Sostanze liquide che contengono acqua perdono solo questa componente; una bottiglia di vino ad esempio mantiene solo la parte alcolica e dei sapori, ma perde tutta l'acqua contenuta.
Effetti negativi: L'incantatore perde conoscenza, ed è necessario idratarlo (fargli bere acqua) per farlo riprendere.

BAMBOLA VOODOO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Contatto (vedi descrizione)
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 18
- **Energia spesa (Soglia):** 20 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Affinché quest'incantesimo abbia successo, l'incantatore deve procurarsi una ciocca di capelli della vittima od un frammento di pelle se non ne possiede, ed alcune gocce del suo sangue, per costruire una bambola di pezza ricoperta di paglia tramite la Ricetta di Creazione *Bambola Voodoo* (tramite l'Abilità *Artigianato [Lavorare i tessuti]*). L'incantesimo viene lanciato direttamente sulla bambola, e se viene fallito il lancio la bambola si distrugge. Tramite questo oggetto reso magico, l'incantatore è in grado di infliggere dolori e danni alla vittima di cui si sono usati il sangue e i capelli: la bambola funge da filatterio dell'anima stessa della vittima, e tutto quello che subisce la bambola, la subisce anche la vittima.
Si possono produrre effetti di semplice dolore o danni permanenti, tramite diversi sistemi, e chiunque (tranne la vittima stessa) può agire sulla bambola per ottenere gli effetti desiderati. Infilare degli spilloni acuminati nella bambola infligge un dolore lancinante alla vittima, interrompendo qualunque tipo di azione stia eseguendo. Sbalzi di temperatura subiti dalla bambola di riflesso colpiscono anche la vittima; in questo caso si può passare dall'avvertire dei semplici cambi di temperatura fino a soffrire condizioni termiche estreme, con penalità a qualunque tipo di prova che va da -1 a -8 (a discrezione del Master in base alla situazione).
Infliggere danni da Fuoco alla bambola vuol dire infliggerli anche alla vittima, nelle stesse parti colpite, e se la bambola prende fuoco succede anche alla vittima; il quantitativo di danni viene deciso dal Master. In maniera analoga si subiscono danni acidi e danni da freddo, ma non danni elettrici. I listelli di legno all'interno della bambola simulano le principali parti scheletriche della vittima: è quindi possibile rompere gli arti della vittima semplicemente spezzando questi pezzi di legno, e analogamente è possibile spezzare l'osso del collo. Chi controlla la bambola può giungere anche a staccare un intero arto dalla bambola, producendo un danno analogo nella vittima.
Si tratta di un incantesimo estremamente potente e pericoloso: la sua durata è indefinita, e termina solo alla morte di chi ha creato la bambola. Finché la bambola e la vittima si trovano nella stessa dimensione, non esistono limiti di distanza sul funzionamento della bambola, anche se incantesimi che inibiscono le capacità magiche o le annullano hanno

effetto sull'oggetto. Sebbene sia utilizzabile con la Magia dell'Ordine, si tratta di un incantesimo formalmente bandito dalla Depositarie.
Effetti negativi: Nessuno.

BARRIERA MENTALE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia di Protezione], Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello Viandante (Violino, Flauto dritto, Flauto traverso)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** n.a. (2 round)
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 30 minuti (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 9 + 3 ogni 30 minuti successivi
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 ogni 30 minuti successivi (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore diventa immune a qualunque tipo di incantesimo che influenzi la mente. Questo riguarda anche i propri incantesimi lanciati su se stesso, che comprendono tutti gli incantesimi che possono essere lanciati con l'Abilità di *Magia di Gaia [Magia della Mente]*. Non è possibile interrompere momentaneamente *Barriera mentale* per ricevere gli effetti di incantesimi di questo tipo.
Effetti negativi: Nessuno.

BARRIERA MENTALE MAGICA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia di Protezione], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 9 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 15 metri, 1 bersaglio ogni 5 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella prova di abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus alla Resistenza al Magico pari a metà del punteggio ottenuto nella Prova di Abilità (arrotondato per difetto). Lanciato su se stessi l'incantesimo offre un bonus inferiore di 3 punti.
Effetti negativi: L'incantatore perde il suo punteggio di base di Resistenza al Magico per la durata dell'incantesimo, ma mantiene il bonus derivante dall'incantesimo se lo ha lanciato su se stesso.

BARRIERA MENTALE PSIONICA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia di Protezione], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 9 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 15 metri, 1 bersaglio ogni 5 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella prova di abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus alla Resistenza allo Psionico pari a metà del punteggio ottenuto nella Prova di Abilità arrotondato per difetto. Lanciato su se stessi l'incantesimo offre un bonus inferiore di 3 punti.
Effetti negativi: L'incantatore perde il suo punteggio di base di Resistenza al Psionico per la durata dell'incantesimo, ma mantiene il bonus derivante dall'incantesimo se lo ha lanciato su se stesso.

BATTAGLIA INCONSCIA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Guerra]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 30
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** 1 Km per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora per ogni punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 51 + 12 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 41 + 10 per ogni intervallo successivo (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo va lanciato quando l'incantatore ha nel suo raggio visivo (entro quello previsto dall'incantesimo) un gruppo di almeno 25 persone appartenente ad un esercito, oppure ad una sua divisione interna (l'incantatore può decidere il riferimento specifico al lancio dell'incantesimo). Da quel momento, per tutta la durata dell'incantesimo, l'incantatore è in grado di conoscere immediatamente la posizione ed il numero degli appartenenti a quell'esercito, e soprattutto qualunque tipo di decisione presa a qualunque livello di comando. Affinchè l'incantesimo continui ad avere effetto, l'incantatore deve rimanere sempre entro il raggio d'azione della magia. L'incantesimo permette anche di sapere se delle unità dell'esercito si stanno spostando e dove, ma in questo caso i gruppi devono essere composti da almeno 50 esseri (spostamenti di piccoli gruppi o di singoli esseri non possono essere rilevati, sebbene l'incantatore possa, ad esempio, sapere dell'ordine del comandante avversario di mandare un assassino od una spia tra le fila dell'incantatore), e se questi gruppi sono con delle cavalcature e quali sono le armi prevalentemente usate.
Effetti negativi: L'incantatore non è più in grado di muoversi e di lanciare altri incantesimi per tutta la durata di *Battaglia inconscia*.

BLOCCA NON-MORTO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Magia Runica [Trappole magiche], MenestrelloViandante (Liuto)
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 10 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Funziona come *Blocca persone*, ma agisce specificatamente su qualunque tipo di non-morto.
Effetti negativi: L'incantatore subisce per 3 ore l'effetto di stato *Affaticato*.

BLOCCA OMBRA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore crea un pugnale fatto di ombra solida, che fluttua sopra la sua testa e viene scagliato sull'ombra proiettata di un essere vivente. Se il pugnale colpisce il bersaglio (ai fini statistici si considera che l'ombra abbia lo stesso punteggio di Schivata di chi la proietta, ma non si considerano bonus derivanti dalla Parata) colui che proietta l'ombra rimane bloccato sul posto. Può ancora parlare, lanciare incantesimi od effettuare azioni sul posto, ma non può muoversi da quel punto. È possibile liberarsi in anticipo del blocco annientando l'ombra proiettata, ma questo è possibile solo attraverso l'incantesimo *Luce accecante* oppure rendendo completamente oscura la zona in cui si trova. Se l'ombra di sposta o ne vengono proiettata più di una (per via del cambio di illuminazione), il pugnale d'ombra si adatta alla nuova situazione, spostandosi di conseguenza. Il pugnale non può in alcun modo essere distrutto o toccato, e si conficca su qualunque superficie.
Effetti negativi: L'incantatore rimane bloccato sul posto in cui si trova per 2 round.

BLOCCA PERSONE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Runica [Trappole Magiche], Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 10 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo blocca i movimenti della vittima. Chi subisce l'incantesimo continua a rendersi conto di quello che gli succede attorno, tutti i suoi sensi sono funzionanti e può formulare qualunque pensiero, semplicemente non può fare alcun movimento. Ha effetto solo sugli umanoidi e viventi di Taglia 3, 4 e 5. Se un essere bloccato subisce più di 2PV da un singolo attacco, l'incantesimo su di lui termina.
Effetti negativi: L'incantatore subisce per 3 ore l'effetto di stato *Affaticato*.

BOLLA D'ARIA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Personale, Bolla di 0,5 metri di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore crea una bolla d'aria respirabile attorno a se, che si sposta con lui e che non può essere penetrata da alcuna forma di gas nocivo o da qualunque massa di liquido. Quest'incantesimo permette di respirare in una zona in cui non c'è aria respirabile, oppure sott'acqua.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di vedere oltre il raggio della bolla per tutta la durata dell'incantesimo.

CACOFONIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Menestrello Viandante (Oboe)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 3 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 giorno + 1 ora per punto nella Prova di Abilità - 1 ora per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (11)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo diventa incapace di comprendere e parlare nella sua lingua madre. Può continuare a parlare e comprendere altre lingue che conosce.
Effetti negativi: L'incantatore diventa incapace di parlare per 2 ore.

CADAVERE ESPLOSIVO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 16
- **Raggio d'azione:** Cadavere entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Il cadavere bersaglio di quest'incantesimo esplode in un raggio di 6 metri attorno a lui. Chiunque si trova nel raggio d'azione viene investito dall'esplosione, subendo 2d4+3 PV al Tronco, 1d8+2 PV ad ogni arto e 1d6 PV alla Testa (50% di probabilità di essere colpita). Inoltre, le spore generose che vengono emanate possono infettare chi ha subito i danni dell'esplosione. I dati del veleno sono i seguenti.
Statistiche: *CD:* 19 – *Tempo di azione:* Istantaneo – *Effetti:* -2 a tutte le prove di Abilità. - *Durata:* 3 ore – *Antidoto:* Generico.
Effetti negativi: L'incantatore rischia di subire i danni derivanti dal veleno (ha diritto alla Prova sulla Tempra).

CADAVERE MARIONETTA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 19
- **Raggio d'azione:** Cadavere entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (17)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di muovere un cadavere umanoide di Taglia non superiore a 4 attraverso la pura concentrazione. Il cadavere così rianimato esegue tutte le azioni che vuole l'incantatore usando tutti i punteggi statistici che aveva al momento della morte. Farlo camminare o compiere azioni molto semplici non è un problema, ma per svolgere attività più complesse (ad esempio scassinare una serratura) è necessaria un'alta concentrazione e la piena attenzione dell'incantatore. Il cadavere così rianimato si muove alla metà del movimento originale ed ha a disposizione la metà dei PAz che aveva in vita; può combattere con le armi, ma non è più in grado di lanciare gli incantesimi. L'incantesimo ha effetto su cadaveri il cui Livello di Personaggio al momento della morte era al massimo pari a metà della Prova di Abilità dell'incantatore (arrotondata per difetto).
L'incantatore non acquisisce alcuna informazione sulle capacità del cadavere che aveva quando era in vita.
Effetti negativi: Per tutta la durata dell'incantesimo, l'incantatore è talmente stanco ed appesantito che non riesce a spostarsi dal punto in cui si trova, a meno di non essere portato via da qualcun'altro.

CADAVERE PARLANTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 4
- **Raggio d'azione:** Cadavere entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto + 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette all'incantatore di parlare attraverso il corpo di un cadavere, purché abbia ancora l'apparato corporeo che gli permetteva di farlo. L'incantatore comunica mentalmente le parole, che vengono poi dette dal cadavere con la voce che aveva da vivo e muovendo effettivamente le varie parti del corpo, come la bocca.
Effetti negativi: Nessuno.

CADUTA RALLENTATA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 2 + 2 per ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità - 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio

- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (8)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo crea una corrente ascensionale che agisce sul bersaglio, allo scopo di rallentare la velocità di caduta. In altre parole, chi è sotto gli effetti di quest'incantesimo cade lentamente, ad una velocità pari a quella della normale andatura di un essere che abbia un Movimento pari a 15.

Effetti negativi: L'incantatore cade ad una velocità doppia rispetto a quella prevista dall'incantesimo, subendo 1d4+2 ad entrambe le Gambe e 1d6 al Tronco se atterra su un terreno solido.

CALMARE ANIMALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello Viandante (Flauto dritto, Flauto traverso)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 1 + 1 ogni 2 bersagli (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore è in grado di calmare gli animali aggressivi. In altre parole, animali che intendono attaccare altri esseri viventi (o solo minacciare tramite ringhia ed altre azioni intimidatorie) vengono fatti calmare, rendendoli mansueti e tranquilli. L'incantesimo ha una certa durata, oltre la quale gli animali colpiti riassumono il loro comportamento precedente (a meno che durante l'influenza dell'incantesimo non avvenga qualcosa che fa cambiare loro atteggiamento; ad esempio la scomparsa dell'essere che loro ritenevano un nemico). Attaccare gli animali soggetti all'incantesimo li rende automaticamente aggressivi, interrompendo l'effetto dell'incantesimo.

Effetti negativi: Il personaggio cade in un leggero stato confusionario, che procura una penalità di -1 a tutte le Prove di Abilità ed alle Difese (Schivata, Tempra, Volontà) per un tempo pari alla durata dell'incantesimo stesso.

CALMARE EMOZIONI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 3
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni due intervalli successivi (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo calma le emozioni del bersaglio. In altre parole se ha dei fenomeni emotivi forti (grande ira o forte gioia, ad esempio) viene portato ad uno stato di calma e tranquillità, e conseguentemente di maggior razionalità ed accondiscendenza. È possibile lanciarlo su chi è già calmo, in questo caso eviterà l'insorgere di stati emotivi forti.

Effetti negativi: L'incantatore non può mentire per 1 ora.

CALMARE MOTO ONDOSO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli elementi, Acqua], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia Runica [Magia della Difesa], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Raggio dall'incantatore di 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 20 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 18 + 9 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 16 + 10 per ogni intervallo successivo (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore riesce a calmare i moti ondosi in mare o nell'oceano attorno a se. Quest'incantesimo è molto utile durante una tempesta in mare (o comunque in situazioni di difficile navigazione) perché calma il mare e lo rende facilmente navigabile. L'area d'azione dell'incantesimo si sposta insieme all'incantatore, non placa altri fenomeni metereologici (vento e pioggia) ma li attenua e li rende facilmente gestibili da qualunque imbarcazione.

Effetti negativi: La fatica nel controllare l'incantesimo sfinisce l'incantatore, che per tutta la durata restante dell'incantesimo non può muoversi nè effettuare qualunque tipo di azione (tranne parlare), ed al termine dell'incantesimo risulta *Stremato* per 6 ore.

CAMBIAMENTO FISICO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 ora + 30 minuti per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 12
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (9)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo funziona come *Cambiamento fisico minore*, ma permette di modificare pesantemente l'aspetto del personaggio, fino a fargli assumerne uno completamente diverso. L'incantesimo permette di cambiare altezza e peso fino alla metà od il doppio di quelli dell'incantatore, di modificare il tono della voce o anche di cambiare razza tra una delle sette di base dell'ambientazione. Il cambiamento può essere tale da fornire un bonus variabile alle Prove di Abilità di *Socializzazione [Camuffare]* scelto dal Master in base ai cambiamenti scelti, od addirittura rendere impossibile individuare l'incantatore per quello che è dall'aspetto.

Effetti negativi: La mutazione non è perfetta. Questo vuol dire che una volta terminato l'incantesimo, una parte del corpo subisce una deformazione più o meno deficitaria (ad esempio un braccio che diventa storto, il viso che viene deturpato come in presenza di ustioni e via dicendo). L'effetto e le conseguenze vengono decise dal Master, e durano per un periodo esattamente uguale alla durata dell'incantesimo.

CAMBIAMENTO FISICO MINORE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 ora + 30 minuti per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette all'incantatore di mutare in maniera limitata una delle sue parti del corpo. Si tratta di un effetto temporaneo; si può modificare il colore degli occhi, il colore della pelle, il peso e l'altezza di un 10% in più od in meno, la lunghezza dei capelli ed il loro colore, i lineamenti del viso e via dicendo. È ammesso un solo tipo di cambiamento. Ai fini statistici, l'incantesimo fornisce un bonus di +2 alle prove di abilità di *Socializzazione [Camuffare]*.

Effetti negativi: Nessuno.

CAMMINARE SULL'ACQUA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 4
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità

- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore diventa in grado di camminare sull'acqua, o su un liquido formato per la maggior parte di acqua.
Effetti negativi: Nessuno.

CAMMINARE SULLA NEVE (Effetto a Bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 4
- **Raggio d'azione:** 30 metri, una creatura ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità - 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il bersaglio di quest'incantesimo è in grado di muoversi sulla neve come se fosse su un normale terreno solido. In altre parole non affonda nella neve e si muove alla normale velocità; questo incantesimo non influisce su altri fenomeni che limitano il movimento (come ad esempio una tormenta di neve).
Effetti negativi: Nessuno.

CAMUFFARE ASPETTO NEL SOGNO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quando si trova nel Mondo dei Sogni, l'incantatore può alterare il suo aspetto per non farsi riconoscere (compresa la voce). Questo potere gli concede la possibilità di assumere l'aspetto di una delle sette razze di base dell'ambientazione.
Effetti negativi: Nessuno.

CAMUFFARE NON-MORTO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il non-morto bersaglio di quest'incantesimo assume le sembianze di un essere umano, passando così inosservato. Si tratta di un effetto di illusione che mantiene le stesse dimensioni originali del non-morto in termini di altezza. Quest'incantesimo inganna l'effetto di *Conoscere non-morto* e *Individua non-morto*, a meno che chi ha lanciato questi incantesimi ha effettuato una Prova di Abilità superiore a quella dell'incantatore.
Effetti negativi: L'incantatore appare come uno scheletro agli occhi di tutti gli altri per tutta la durata dell'incantesimo.

CANCELLA SCRITTE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Libro o documento cartaceo toccato
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo elimina qualunque tipo di scritta da un documento cartaceo; non ha effetto su documenti di altro tipo, ad esempio incisioni sulla pietra. È possibile influenzare un numero di pagine pari alla metà del punteggio ottenuto nella Prova di Abilità (arrotondata per difetto), ma solo se si tratta di un unico oggetto. Ad esempio è possibile cancellare più pagine da un libro (a scelta dell'incantatore), ma non più fogli di pergamena presi singolarmente con un solo lancio di quest'incantesimo.
Effetti negativi: Nessuno.

CANNONI DIFENSIVI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** n.a. (30 minuti)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo crea sul punto del terreno toccato una struttura simile ad un cannone per forma e dimensioni. Questa struttura è in grado di sparare proiettili esplosivi a lunga distanza. La gittata di questi strumenti è: 0-4,9 (Bruciapelo), 5-29,9 (Corta), 30-199,9 (Media), 200-299,9 (Lunga), 300-400 (Lunghissima) e serve una persona per poterlo utilizzare. Il cannone funziona come una qualunque arma da lancio, e per determinare se il colpo va a segno si effettua un'azione d'attacco con un punteggio di Abilità pari alla metà (arrotondata per difetto) della Prova di Abilità dell'incantatore. Effettuare un attacco richiede un numero di PAz pari a 40.
Il proiettile infligge sul punto di impatto un numero di PV pari a 3d10 + la Prova di Abilità dell'incantatore (si applicano le normali regole di combattimento riguardo gli attacchi a distanza, così come le probabilità di colpire una parte del corpo del bersaglio). All'impatto, il proiettile esplode in un raggio di 6 metri: quest'effetto infligge a chiunque coinvolto danni da Fuoco in numero pari a 2d10+8 PV al Tronco, 2d8+4 PV ad ogni arto (50% di probabilità per ognuno di essere colpito) e 2d6+2 PV alla Testa (25% di probabilità). Il cannone è una struttura che può essere distrutta e subisce danni fisici di qualunque tipo normalmente (ma è immune a quelli di tipo elementale), e possiede 50 PV.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 3 ore.

CANNONI DIFENSIVI SUPERIORI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** n.a. (30 minuti)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 3 ore per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 15
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona come *Cannoni difensivi*, tranne per le differenti statistiche e per quanto descritto di seguito. La gittata cambia in: 0-9,9 (Bruciapelo), 10-49,9 (Corta), 50-249,9 (Media), 250-499,9 (Lunga), 500-650 (Lunghissima), la prova di attacco si basa su metà della Prova di Abilità dell'incantatore +3 ed effettuare un attacco richiede 32 PAz. Il proiettile infligge all'impatto un numero di PV pari a 4d10 + la Prova di Abilità dell'incantatore, l'esplosione ha un raggio di 9 metri ed infligge danni da Fuoco pari a 3d8+10 PV al Tronco, 2d10+6 ad ogni arto (60% di probabilità per ognuno di essere colpito) e 2d8+2 alla Testa (30% di probabilità). Il cannone difensivo superiore possiede 70 PV e possiede un valore di Armatura pari a 2.

Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 12 ore.

CAPANNA DI PIETRA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Magia della Difesa], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** 50 metri
- **Durata:** 1 ora + 30 minuti per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di creare, su una superficie piana e dotata di spazio a sufficienza, una costruzione quadrata di 6 metri di lato e alta 3 metri, dotata di una porta, una finestra per lato, un camino e 4 letti. L'intera struttura è in pietra e fornisce un riparo sicuro dalle intemperie esterne. Per il resto ha una solidità paragonabile a quella di una normale abitazione.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 6 ore.

CARTELLO INDICATIVO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 1
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Contatto, effetto entro 100 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo può essere lanciato solo su un cartello che riporta delle indicazioni piazzato su un palo. Chiunque si avvicini a 1,5 metri dal cartello e chiede dove si trova un determinato luogo (distante al massimo entro il raggio d'azione riportato tra le statistiche), gli viene fornita la direzione in linea d'aria da seguire per raggiungere quel luogo. Se il cartello si trova nei pressi di un incrocio, il cartello indica la strada da seguire per il percorso più breve verso quel dato luogo. Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: Nessuno.

CATENE INFERNALI (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], MAgia Runica [Trappole magiche], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 17
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità, Area di 1 metro di raggio per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Durata:** 10 minuti + 5 minuti per ogni punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 10 + 4 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 7 + 4 per ogni intervallo successivo (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantesimo fa comparire dal terreno delle catene d'acciaio ricoperte di fiamme (in numero pari al punteggio nella Prova di Abilità), lunghe tre metri che si agitano continuamente e si possono spostare in maniera immediata entro tutta l'area in cui è attivo l'effetto. Chiunque entri nella zona, viene immediatamente attaccato da queste catene (con punteggio d'attacco base pari alla Prova di Abilità dell'incantatore). Chi viene colpito subisce 1d6+2 PV Fisici e 2d4 PV da Fuoco al Tronco, e rimane intrappolato; chi risulta bloccato in questo modo può liberarsi con una prova contrapposta di *Capacità fisiche [Lotta]*. Rimanere intrappolati vuol dire non potersi muovere dal punto nel quale ci si trova, ma è possibile ancora compiere azioni sul posto (anche lanciare incantesimi), sebbene tutte le Prove di Abilità che richiedono anche un minimo movimento subiscono una penalità di -4. Inoltre, per ogni round che si rimane intrappolati, si subiscono ulteriori 2d4 PV da Fuoco.

L'incantatore non può decidere quali bersagli far attaccare dalle catene, né indirizzarne più di una su un singolo bersaglio; semplicemente, ogni catena "libera" attacca ogni singolo essere che entri all'interno dell'area. L'incantatore può solo imporre ad una catena di non attaccare un singolo bersaglio (sia prima che dopo che sia entrato nell'area). Le catene sono indistruttibili.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2d4 PV da Fuoco in tutte le zone del suo corpo.

CITTÀ ILLUSORIA (EaA)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 30
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Emanazione dall'incantatore di 100 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 72
- **Energia spesa (Soglia):** 60 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Unica

Descrizione: Si crede che quest'incantesimo sia andato perso con l'ultimo degli incantatori che ne fece uso, impazzendo per via del suo utilizzo. Crea una potente illusione di una vera e propria città che si genera dall'incantatore, con tanto di abitanti che sembrano vivere la loro esistenza come un qualunque essere vivente normale. L'incantatore può creare un'illusione partendo da una città reale, oppure inventandola (decidendo quali particolari inserire) e può inserire al suo interno le illusioni di qualunque essere vivente desidera, che sia ispirato a qualcuno di reale o meno. L'incantatore può anche inserire all'interno dell'illusione degli eventi che si ripetono ciclicamente o fenomeni particolari. L'illusione inoltre è "dinamica" a differenza di altre illusioni, ovvero reagisce realisticamente di fronte ad eventi scatenati da persone od effetti reali. Ad esempio, se si appicca il fuoco in un'abitazione di legno questa andrà a fuoco, accorreranno persone per spegnere l'incendio, le guardie cittadine cercheranno di trovare e catturare il colpevole, in seguito si toglieranno le macerie e si costruirà una nuova abitazione.
Effetti negativi: L'incantatore perde il lume della ragione: crede di essere uno degli abitanti della città e vi rimane a vivere fino alla morte.

CITTÀ OCCULTATA (EaA)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 32
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Emanazione dall'incantatore di 100 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 Giro per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 80 + 45 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 60 + 40 per ogni intervallo successivo (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Unica

Descrizione: Durante il periodo nanico su Ethran, ogni città nanica aveva un incantatore in grado di lanciare questo incantesimo, che ora è andato perduto. In pratica è in grado di occultare completamente a tutti i sensi di un essere vivente un intero centro abitato; per funzionare l'incantesimo deve essere lanciato su un centro abitato che abbia un nome preciso ed almeno 100 residenti. Non funziona, ad esempio, su un gruppo di case sparse, su un centro di poche decine di persone o usato per occultare strutture isolate.
Chiunque si avvicini al centro abitato semplicemente non lo vede ne sente alcun tipo di rumore od odore provenire da esso; l'incantesimo crea una potente illusione che fa apparire il luogo influenzato dall'incantesimo come perfettamente integrato nel territorio circostante (un incantesimo *Elimina illusione* fa svanire l'effetto agli occhi dell'incantatore, ma non rende ancora visibile ne identificabile la città in alcun modo; in pratica si vedrebbe il terreno sul quale si trova senza alcuna costruzione). Se si prova ad entrare entro il perimetro dell'incantesimo, un secondo effetto di influenza mentale dà la convinzione di passarci attraverso, ma in realtà si viene teleportati sul lato opposto della città dopo un tempo di 1 ora.
Tutte le creature presenti all'interno dell'area di effetto al momento del lancio dell'incantesimo vengono occultate alla stessa maniera, ma mantengono piena consapevolezza della città. Chiunque può uscire o rientrare senza alcun problema dall'area (anche se quando sono fuori

tornano "normali") e possono condurre chiunque all'interno della città, rendendola identificabile, semplicemente conducendola per mano all'interno dell'area di effetto, con la differenza che questi ultimi torneranno a subire gli effetti dell'incantesimo una volta fuori. La città è comunque individuabile nel Mondo dei Sogni, e chi la scopre in questo modo diventa immune all'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore diventa vittima del suo stesso incantesimo, viene teleportato fuori dall'area di effetto e diventa ignaro della città fino al termine dell'incantesimo, credendo che non è mai neanche esistita.

COLPO DI FULMINE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 7
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo diventa particolarmente sensibile ai fulmini. Quando piove o si scatenano effetti di natura elettrica (sia naturali che magici) ogni 30 minuti ha una probabilità pari a 25% + 1% per punto nella Prova di Abilità di essere colpito da un fulmine. Il colpo infligge 4d10 PV al Tronco, 3d8 PV agli arti (50% di probabilità per ognuno di essere colpito) e 3d4 PV alla Testa (30% di probabilità). Deve esistere una linea diretta tra la sorgente e la vittima: ad esempio, durante un temporale è al sicuro se si trova al riparo dentro un'abitazione.
Effetti negativi: L'incantatore vede ridursi a 0 la sua Resistenza all'Elettrico per 1 giorno.

COLPO DI VENTO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 2
- **PAz di lancio:** 4
- **Raggio d'azione:** 3 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo genera una piccola e rapida folata di vento in un punto specifico, in grado di spegnere piccole fiamme (fino alla grandezza e l'intensità pari a quelle di una torcia) o di spostare di qualche centimetro oggetti non più pesanti di 0,5 Kg. La folata viene avvertita se l'incantesimo è lanciato su una persona, ma non produce effetti di sorta. Quest'incantesimo annulla gli effetti dell'incantesimo *Fumo negli occhi*.
Effetti negativi: Nessuno.

COLPO PROFONDO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 13
- **Raggio d'azione:** Arma da mischia toccata
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se l'arma è posseduta)
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo distorce la struttura spaziale attorno all'arma da mischia toccata; questo gli consente di colpire ad una distanza superiore fino ad un metro e mezzo superiore rispetto al normale (in pratica la sua portata aumenta di 1,5 metri) pur non concedendo a chi la utilizza le normali penalità per l'uso di un'arma molto più lunga di quella dell'avversario, ma avendone tutti i vantaggi.
Effetti negativi: Gli incantesimi lanciati dall'incantatore hanno un Raggio d'azione ridotto di 15 metri per 10 minuti.

COLPO SICURO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette all'incantatore di "prevedere" in anticipo i movimenti dell'avversario, facendo sì che il suo prossimo attacco vada sicuramente a segno. Non è possibile effettuare un Colpo Mirato sfruttando quest'incantesimo, e contro un singolo avversario ha effetto solo una volta ogni 24 ore.
Effetti negativi: Nessuno.

COLTRE DI NEBBIA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Trappole Magiche], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 4
- **Raggio d'azione:** 30 metri, 1 metro di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto + 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo crea una fitta coltre di nebbia che impedisce la visuale al suo interno. La nebbia si dissipa di colpo alla fine dell'incantesimo, oppure per mezzo di folate di vento abbastanza intense (sia naturali che di natura magica).
Effetti negativi: Nessuno.

COMANDO ANIMALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Fino a 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore può impartire uno specifico ordine ad un animale, il quale cercherà di completarlo in base alle sue possibilità. Si può ad esempio ordinare di recuperare un oggetto, spiare una persona, attaccare un certo essere. L'ordine deve essere uno solo, ma l'incantatore può specificare diversi aspetti su come deve essere compiuto, sempre considerando che l'animale può non comprendere quello che gli viene ordinato (sia a causa della sua intelligenza limitata, sia per il differente punto di vista e comprensione che ha del mondo attorno a lui). Dare ordini suicidi o compiti estremamente rischiosi comporterà il fallimento automatico dell'incantesimo.
Effetti negativi: Il personaggio cade in un leggero stato confusionario, che procura una penalità di -1 a tutte le Prove di Abilità ed alle Difese (Schivata, Tempra, Volontà) per un tempo pari alla durata dell'incantesimo stesso.

COMBATTENTE IMPLACABILE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Menestrello Viandante (Liuto)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 12 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità

- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 6 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: I bersagli dell'incantesimo acquisiscono un soprannaturale sesto senso in combattimento, che conferisce loro un bonus di +6 ad ogni tipo di attacco con qualunque tipo di arma usata.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -7 ad ogni tipo di attacco portato.

COMBATTIMENTO ALLA CIECA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 6
- **Raggio d'azione:** Bersaglio nel raggio di 50 metri
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 14
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo è una variante di *Percepire vita*. Il bersaglio diventa in grado di combattere normalmente anche se impossibilitato a vedere i propri nemici (sia perché invisibili, sia perché la sua vista non gli permette di vederli). Chi riceve l'incantesimo ha una visione mentale di tutti gli esseri viventi (quindi non ha effetto contro esseri quali i Senz'anima) che si trovano entro 30 metri da lui. Non si tratta di una semplice percezione della presenza, ma una vera e propria consapevolezza della loro essenza vitale e di tutto quello che stanno facendo. In termini di gioco, questo annulla tutte le penalità derivanti dal combattere contro nemici che non si riesce a vedere. Chi riceve l'incantesimo riconosce ogni singola presenza vitale attorno a lui.
Effetti negativi: L'incantatore diventa cieco per 1 giorno.

COMPAGNO ANIMALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Menestrello Viandante (Violino, Lira)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore crea un potente collegamento mentale tra lui e l'animale che subisce l'incantesimo. Da quel momento, diventa un suo compagno naturale, creando tra loro un legame più forte della semplice alleanza, ma più vicino ad una sorta di pura e vera amicizia. L'incantesimo non crea un rapporto servo-padrone: se trattato ripetutamente male, l'animale potrà decidere di andarsene senza più far ritorno, ed in assenza dell'incantatore continua tranquillamente a seguire la sua esistenza. Diviene però il compagno più affidabile dell'incantatore, pronto ad intervenire ogni volta che ne ha bisogno. L'animale diventa in grado di comprendere l'incantatore quando gli parla (non il contrario) ed esegue i suoi ordini al meglio delle sue possibilità. Prova un reale legame empatico per l'incantatore, tanto da aiutarlo o soccorrerlo qualora lo ritenga necessario, fermo restando che tali comportamenti possono variare in base a come viene trattato.
Non è possibile lanciare quest'incantesimo su più animali. Qualora si ottenesse un nuovo compagno, quello precedente viene sciolto dal potere dell'incantesimo. Rimangono però nell'animale tutti i ricordi e le sensazioni provate, e potrebbe comunque rimanere accanto all'incantatore in base a come si è evoluto il loro rapporto, pur perdendo tutte le capacità aggiuntive che fornisce l'incantesimo.
Compagno animale fornisce alcuni vantaggi. L'animale diventa in grado di comprendere quello che gli dice l'incantatore, e può comunicare telepaticamente con lui (fino ad una distanza di 5 Km per livello dell'incantatore). Questa comunicazione mentale avviene tramite normali frasi per l'incantatore, e tramite sensazioni ed immagini per l'animale. Una volta al giorno, per 10 minuti, l'incantatore è in grado di vedere ed ascoltare quello che vede e sente l'animale, purchè rimanga entro il raggio d'azione della telepatia (basta concentrarsi). L'incantesimo ha effetto su un ristretto numero di animali: gatto, cane, aquila, falco, volpe, lupo, scoiattolo, pantera, tigre, gufo, topo.
Effetti negativi: Nessuno.

COMPRENSIONE DEI LINGUAGGI

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia Runica [Magia del Sapere], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni intervallo successivo (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo permette di comprendere quello che viene detto da una persona che parla una lingua sconosciuta, o poco conosciuta, all'incantatore. L'incantesimo non permette a sua volta di parlare in quella lingua, e non permette di comprendere i testi scritti.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato di *Affaticato* per 1 ora.

COMUNICARE CON GLI SPIRITI (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia dell'Ordine [Magia degli Spiriti]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Propagazione di 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 10 + 4 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 8 + 3 per ogni intervallo successivo (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Affinché si possa usare quest'incantesimo, l'incantatore deve conoscere il nome vero dello spirito che vuole evocare e tenere in mano una parte del suo corpo o un oggetto a lui caro; l'incantesimo non ha effetto se l'essere dello spirito che si vuole evocare è ancora vivo. L'incantesimo evoca nel luogo attorno all'incantatore lo spirito, e lo si vedrà ricompiere azioni della sua vita passata che ha compiuto in quella zona; se non viene specificato, lo spirito rivive una scena di vita passata casuale, ma se l'incantatore fornisce dettagli specifici durante il lancio dell'incantesimo, lo spirito rivive momenti specifici; si può anche definire il momento dal quale far partire il ricordo.
Il ricordo scorre in avanti nel tempo in maniera naturale, senza la possibilità di tornare indietro o di fermarlo, e sarà visibile solo lo spirito della creatura evocata; ad esempio, se la creatura aveva combattuto contro un drago che gli aveva soffiato un cono di fuoco, non si vedranno nè il drago nè le fiamme che lo avvolgono. Lo spirito ripropone i gesti ed i suoni (parole comprese) dell'evento, e la scena è visibile ed udibile da chiunque.
Effetti negativi: Lo Spirito dell'incantatore si indebolisce, e perde tutti i punti di Mana che gli sono rimasti.

COMUNICARE CON LE PIANTE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** Personale, pianta nel raggio di 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto + 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette all'incantatore di comunicare con una pianta. Ai fini del gioco, ogni pianta ha capacità sensoriali simili alla vista e all'udito; l'incantatore può quindi chiedere cosa una pianta ha visto e sentito. Ogni pianta ha un raggio di percezione di 15 metri, e ricorda eventi avvenuti fino a 3 giorni prima.
Effetti negativi: Nessuno.

COMUNICAZIONE MENTALE ANIMALE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Personale, creature nel raggio di 25 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette all'incantatore di comunicare con qualunque creatura animale per via telepatica (mentale) entro una certa portata. L'incantesimo rende consapevoli della presenza di qualunque creatura animale entro il raggio d'azione, la sua distanza e la direzione in cui si trova in linea d'aria, e l'incantatore può inviare messaggi ad un singolo animale oppure a tutti quelli presenti contemporaneamente (o solo a parte di essi). Gli animali non sono tenuti a rispondere e non sono sotto il controllo dell'incantatore, sebbene di norma rispondono alle domande che gli vengono poste (mentre è da vedere se intendono compiere dei favori per l'incantatore). La comunicazione avviene in modo analogo all'incantesimo *Parlare con gli animali*.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di parlare per 2 ore.

COMUNICAZIONE MENTALE ANIMALE SUPERIORE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Personale, creature nel raggio di 100 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 25
- **Energia spesa (Soglia):** 15 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si (vedi descrizione)
- **Rarità:** Raro

Descrizione: Questo incantesimo è una versione potenziata dell'incantesimo *Comunicazione mentale animale*. Oltre alle differenze statistiche riportate sopra, l'incantatore può imporre la propria volontà sugli animali con i quali entra in contatto mentale (i quali possono cercare in questo caso di resistere all'incantesimo) in maniera analoga a quella dell'incantesimo *Comando animale*, e per tutta la durata può usare su un singolo animale (che può cambiare ogni volta che vuole, azione che richiede 15 PAz) un effetto analogo a quella degli incantesimi *Udito Trasposto* e *Vista Trasposta*.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di parlare per 1 giorno.

CONGELARE L'ACQUA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 30 metri, 3 litri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo congela all'istante un certo quantitativo d'acqua liquida. Ha effetto anche su liquidi diversi, purché contengano per più della metà acqua.
Effetti negativi: Le mani dell'incantatore di congelano; subisce entrambi ai bracci 2 PV da Freddo e per 30 minuti non può usare le mani.

CONOSCENZA PROFONDA

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia Runica [Magia del Sapere], Menestrello Viandante (Flauto traverso)
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 40
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo permette di ripetere una specifica prova del gruppo di Abilità di Conoscenza che si è fallita, anche senza la necessità di aumentare il LA. In termini di gioco, il personaggio ha la Conoscenza ma non riesce a ricordarla; questo incantesimo permette di recuperarla. Se la prova viene fallita ancora una volta, non è più possibile usare l'incantesimo per la specifica conoscenza e diventa necessario aumentare il LA dell'Abilità come spiegato sul gruppo di Abilità di Conoscenza.
Effetti negativi: L'incantatore per 1 ora soffre di una terribile emicrania, che infligge una penalità di -2 a tutte le Prove di Abilità.

CONOSCENZE TRAMANDATE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Diamante toccato
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 18
- **Energia spesa (Soglia):** 28 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Unica

Descrizione: Si dice che questo incantesimo sia l'ultimo lascito del più grande incantatore di Magia Runica della storia. Terminato il lancio, l'incantatore trasferisce tutte le sue conoscenze in uno specifico campo di studio all'interno di un diamante, e le lega al suo interno con una parola di comando (che può anche essere una frase). In termini di gioco, il personaggio sceglie un'Abilità di Conoscenza oppure una specifica Abilità di Magia (ad esempio: *Magia di Gaia [Magia del Potere]*); da quel momento dimentica tutto quello che sa su quella specifica Conoscenza, o tutti gli incantesimi che aveva finora imparato che sfruttano la specifica Abilità di magia scelta, e tutte queste conoscenze vengono trasferite all'interno del diamante. A livello statistico, subisce una penalità permanente alla Conoscenza scelta pari al suo attuale punteggio di LA, compresi tutti i bonus e ad esclusione dei modificatori temporanei, mentre per un'Abilità di magia subisce la stessa penalità e dimentica tutti gli incantesimi associati.
Chiunque tocchi la pietra e pronuncia la parola di potere, acquista immediatamente tutte le conoscenze all'interno del diamante: a livello statistico si ottiene un bonus permanente all'Abilità pari al punteggio necessario per raggiungere quello che possedeva l'incantatore, e nel caso di incantesimi apprende anche tutti quelli presenti. Una volta fatto, il diamante perde qualunque proprietà magica. Se si possiede già un punteggio di LA superiore nell'Abilità relativa (e si conoscono tutti gli incantesimi eventualmente contenuti) il diamante si scarica ma non produce effetti, tranne l'acquisizione di specifiche conoscenze che aveva l'incantatore. La gemma ha una durata indefinita: l'incantatore può sfruttare egli stesso le conoscenze contenute, in questo caso riacquista tutte quelle che aveva perdute e la penalità permanente acquisita si annulla.
Effetti negativi: Nessuno.

CONOSCERE NON-MORTO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 1 + ½ punto per livello del non-morto
- **PAz di lancio:** 8
- **Raggio d'azione:** Un bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea

- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di sapere se una certa creatura è un non-morto, di che tipo si tratta (scheletro, zombi, vampiro…) e quali capacità possiede.
Effetti negativi: Nessuno.

CONSERVA CADAVERE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 1 anno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di conservare perfettamente un cadavere, mantenendolo inalterato nel corso del tempo. Quest'incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore invecchia immediatamente di un numero di giorni pari al numero di anni della durata dell'incantesimo.

CONTROLLARE CORPO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** 21 (3 per impartire ordini)
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro un raggio di 18 metri
- **Durata:** 10 minuti + 5 minuti per punto nella Prova di Abilità -5 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 20 + 5 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 10 + 3 per ogni intervallo successivo (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore diventa in grado di manovrare il corpo del bersaglio, come se fosse una marionetta, con la semplice forza del pensiero. Per esercitare il controllo l'incantatore deve vedere la vittima, ma l'incantesimo permane (ed è possibile prolungarlo tramite la Canalizzazione) anche se questi non è più in vista, purché rimanga ad una distanza massima di 10 Km dall'incantatore. Finché è sotto il controllo dell'incantesimo, la vittima non può compiere alcun tipo di azione, se non ordinata dall'incantatore, e le eseguirà al meglio delle sue possibilità. Il tempo espresso in PAz per impartire ordini riguarda quelli più semplici (Attacca quel nemico con la spada, Difendi questo passaggio e blocca chiunque si avvicini); per compiti più complessi od articolati può essere necessario più tempo. La vittima non può neanche parlare di sua spontanea volontà, né lanciare incantesimi, ma rimane sempre cosciente di se stessa e si rende conto di essere manovrata senza poter far nulla per impedirlo.
Effetti negativi: L'incantatore perde permanentemente un punto all'Intelligenza ed alla Memoria.

CONTROLLARE L'OMBRA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle ombre], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 24
- **PAz di lancio:** 16
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 32
- **Energia spesa (Soglia):** 18 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Per lanciare quest'incantesimo è necessario che la vittima proietti un'ombra. La vittima dell'incantesimo non è più in grado di fare nulla, e rimane immobile. L'incantatore prende possesso della sua ombra, e come un burattinaio che manovra la marionetta con dei fili, è in grado di muovere la vittima come più gli aggrada. Non si tratta di un controllo mentale, e nei fatti per far svolgere delle azioni alla vittima l'incantatore deve spendere i propri PAz (il quantitativo è quello che normalmente verrebbe speso per compiere quelle azioni). La vittima utilizza tutte le Abilità che richiedono manualità o lo sfruttamento di capacità fisiche con un punteggio di LA pari a quello dell'incantatore. Può parlare, ma solo se l'incantatore decide di fargli dire qualcosa (e dirà esattamente quello). La vittima non è neanche in grado di esprimere con il viso ed il corpo alcun tipo di sentimento od emozione.
L'incantesimo termina se la vittima muore o se si trova in un luogo privo di qualunque fonte di luce (del tutto buio). Il collegamento viene mantenuto fino a quanto l'incantatore ha una visuale libera sulla vittima. Se perde il contatto visivo, l'incantesimo non termina ma il legame è temporaneamente interrotto fino a quando non torna a vedere il bersaglio. Il collegamento permette all'incantatore di lanciare incantesimi come se fosse la stessa vittima a lanciarli: tutte le statistiche sulla distanza si calcolano dall'essere comandato, così come è possibile usare incantesimi a contatto che sfruttano il tocco della vittima di quest'incantesimo. L'incantesimo *Luce accecante* lanciato sull'ombra della vittima annulla l'effetto di *Controllare l'ombra*.
Effetti negativi: L'incantatore non può muoversi per tutta la durata dell'incantesimo.

COPIA D'OMBRA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 31
- **PAz di lancio:** 28
- **Raggio d'azione:** Creazione della copia entro 3 metri
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 48
- **Energia spesa (Soglia):** 20 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Unica

Descrizione: Si tratta di un incantesimo noto a molte Depositarie della Cerchia delle Ombre, ma nella quasi totalità dei casi ritenuto pura leggenda e nessuna di esse ne conosce la formula. L'incantesimo è conosciuto ad una delle Istruttrici dell'Ordine, ma è un segreto che nessuno conosce.
L'incantesimo crea una copia fatta di pura ombra, perfettamente uguale all'incantatore. Ma non è una semplice ombra: l'incantesimo crea un esatto duplicato mentale dell'incantatore, con tanto di presenza di parte della sua anima. In termini di gioco, chi lancia quest'incantesimo controlla due esseri (l'incantatore e la copia) come se fossero parte dello stesso essere. Qualunque cosa viene detta o fatta da una delle due parti, in realtà è stata decisa da entrambi, perché in realtà sono una cosa sola. Di conseguenza, qualunque cosa succeda loro viene percepita anche dalla controparte. All'atto pratico, se un giocatore usa quest'incantesimo, è come se governasse due personaggi, ma con un'unica mente.
La copia d'ombra ha ovviamente le stesse conoscenze dell'originale, ha le stesse statistiche e può lanciare gli incantesimi, ma esistono però alcune differenze. La copia d'ombra quando lancia incantesimi non consuma punti di Energia, ma solo punti Mana (o Mente). La copia non possiede queste statistiche, quindi i punti di Energia per il lancio degli incantesimi viene sottratto dal totale che appartiene all'originale. La copia in generale non consuma alcun punto di Energia, a prescindere da quello che fa, e di conseguenza non può essere soggetta a nessun effetto negativo che è direttamente collegato all'Energia (come gli Effetti di Stato *Affaticato* e *Stremato*). La copia ha tutti i punteggi di Abilità dell'originale, e possiede (in forma d'ombra) tutto il suo equipaggiamento; le armi vanno trattate come se fossero state generate dall'incantesimo *Arma d'ombra*. La copia può parlare normalmente, è soggetta a qualunque tipo di attacco ma non può subire Ferite Emorragiche od effetti secondari da danni di tipo elementale. Non ha parti del corpo specifiche e si considera come fosse un'unica entità dotata di un numero di PV pari a 10 + la Prova di Abilità dell'incantatore. Se la copia viene uccisa, scompare e l'incantatore subisce 10 PV al Tronco, 5 PV ad ogni singolo arto e 3 PV alla Testa. Se viene colpita da un incantesimo *Luce accecante* viene distrutta, ed in questo caso l'incantatore deve effettuare una Prova di Volontà contro la Prova di Abilità dell'incantatore che ha usato l'incantesimo, altrimenti muore all'istante.

Effetti negativi: L'incantatore cade svenuto per tutta la durata dell'incantesimo. Non può essere rianimato in alcun modo, ma può tranquillamente agire tramite la copia d'ombra.

CORPO D'ACCIAIO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (I)
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo trasforma in puro acciaio il corpo del bersaglio, che gli conferisce sia dei bonus che delle penalità. In questo stato è completamente immune ai danni elementali, tranne quelli elettrici dai quali subisce danni raddoppiati, ed è immune alle Ferite Emorragiche. Acquista un punteggio di Armatura di 5 ed ai fini del gioco è come se indossasse un'armatura a placche. Inoltre i suoi attacchi di lotta infliggono danni come se stesse utilizzando una normale arma, con Danni pari a 1d6 di base. In questo stato il bersaglio non consuma punti di Energia a prescindere dall'azione che sta compiendo, è immune a qualunque tipo di influenza mentale (ovvero a tutti gli incantesimi che si possono lanciare con l'Abilità Magia di Gaia *[Magia della Mente]*) e non ha bisogno di respirare o di mangiare per sopravvivere. Diventa inoltre immune ai veleni e alle malattie.
Il suo Movimento subisce una penalità di -5 ed i suoi PAz massimi calano di 8 punti; inoltre tutte le azioni manuali (compresi gli incantesimi che richiedono dei gesti) subiscono una penalità di -3 a tutte le prove. Non può ingerire alcun tipo di cibo o liquido compresi preparati alchemici di qualunque tipo ed è immune a tutti gli effetti di cura e guarigione, compresi quelli derivati da incantesimi (come per quelli della *Magia dell'Ordine [Magia della Vita]*). Se immerso in un liquido come l'acqua affonda e non è in grado di rimanere a galla o risalire.
Effetti negativi: L'incantatore non può lanciare incantesimi utilizzabili tramite l'Abilità *Fede nella Trinità [Elemento metallo]* per 3 ore.

CORPO D'ACQUA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 29
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 45 + 5 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 30 + 10 per ogni intervallo successivo (18)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Il corpo dell'incantatore diventa di pura acqua. In questo stato può modificare la forma del suo corpo a suo piacimento e diventa immune a qualunque tipo di danno da Freddo. Qualunque attacco di tipo fisico penetra nella massa d'acqua senza infliggergli danni e l'incantatore subisce la metà dei danni da Fuoco, ma subisce il doppio dei danni da Elettricità. Può parlare normalmente e fare qualunque tipo di azione (compreso lanciare incantesimi ed impugnare oggetti) finché mantiene la sua forma normale; modificare la sua forma richiede 10 PAz di tempo, e qualunque forma assume il suo volume occupato non può variare. La sua massa d'acqua non può essere suddivisa in più parti in alcun modo. Quando si trova in questa forma, tutti i danni che subisce si scalano dal totale di PV, e muore solo quando raggiunge gli zero PV complessivi. Non può subire Ferite emorragiche e non può essere curato con i classici sistemi (compresi incantesimi di cura), ma qualunque tipo di attacco di Freddo lo cura.
Se è ferito quando lancia l'incantesimo, tutte le ferite alla testa ad agli arti vengono curate; quando recupera il suo aspetto normale tutte le ferite rimaste vengono assegnate al Tronco; se i PV subiti sono superiori a quelli del Tronco, muore sul colpo. Nella forma d'acqua è immune a malattie e veleni, e può muoversi nell'acqua a velocità normale. Non ha bisogno di respirare.
Effetti negativi: L'incantatore ha difficoltà a mantenere la coesione della massa d'acqua, e subisce 3 PV ogni round.

CORPO DALLE CENERI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** 3 metri
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 12
- **Energia spesa (Soglia):** 7 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Quest'incantesimo permette di ricreare il corpo di un essere vivente che è stato cremato o comunque ridotto in cenere, a patto di disporre di almeno il 75% delle ceneri che componevano il corpo. Le ceneri devono essere raccolte in un mucchio unico affinché l'incantesimo abbia effetto.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 5 PV da fuoco al Tronco e 3 PV da Fuoco ad entrambi i bracci.

CORPO DI CARAPACE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 15 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 11 + 2 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 5 + 1 per ogni bersaglio (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Raro

Descrizione: Affinché quest'incantesimo funzioni, il bersaglio non deve indossare armature di metallo (anelli o placche). Chi è affetto dall'incantesimo vede crescere sul suo corpo uno spesso carapace, simile a quello di una tartaruga, fatto di placche esagonali e pentagonali estremamente resistenti. Il peso del personaggio raddoppia (pur non comportando questo penalità di alcun tipo) ed è come se fosse in possesso di una corazza che gli copre tutto il corpo con un punteggio di Armatura di 8; se si indossano già armature i tessuto, non si contano ai fini del calcolo del punteggio di Armatura complessiva. Il carapace è anche in grado di aumentare la resistenza a tutti gli elementi di 3 punti, oltre a dimezzare i danni di tipo Fuoco ed ad annullare quelli da Acido.
L'uso di quest'incantesimo è molto faticoso per il soggetto; usarlo più di una volta nell'arco di 24 ore provoca negli usi successivi al primo una penalità di -5 al proprio valore di movimento e di -2 all'Indice di Ingombro (ING) per tutta la sua durata.
Effetti negativi: L'incantatore si trasforma in una tartaruga per 2 ore.

CORPO DI FUOCO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 11 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 4 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 + 2 per bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 1 per bersaglio (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Raro

Descrizione: Questo incantesimo trasforma il corpo degli esseri colpiti in pura fiamma. L'incantesimo non permette di continuare ad usare il proprio equipaggiamento che si fonde nella nuova forma, e rende completamente immuni a qualunque tipo di attacco o danno basato sul fuoco o sul calore elevato. Chi è affetto da quest'incantesimo può tranquillamente attraversare un mare di lava, non subire gli effetti delle alte temperature o subire danni derivanti dal superamento della resistenza al fuoco. Una persona in questo stato che effettui attacchi di lotta infligge 1d6 danni aggiuntivi da fuoco. Si è però maggiormente soggetti ai danni basati sul freddo che infliggono il doppio dei normali danni, sebbene si diventi immuni anche ai danni secondari dal superamento della Resistenza al freddo.
Effetti negativi: L'incantatore non controlla appieno il calore sprigionato dall'incantesimo, e subisce 2 PV in ogni parte del corpo da fuoco.

CORPO DI GHIACCIO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 11 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 4 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 + 2 per bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 1 per bersaglio (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Raro

Descrizione: Questo incantesimo trasforma il corpo degli esseri colpiti in puro ghiaccio. L'incantesimo non permette di continuare ad usare il proprio equipaggiamento che si fonde dalla nuova forma, e rende completamente immuni a qualunque tipo di attacco o danno basato sul freddo o sulle basse temperature. Chi è affetto da quest'incantesimo può tranquillamente rimanere intrappolato in un blocco di ghiaccio senza risentire dell'ambiente gelato, non subire gli effetti delle basse temperature o subire danni derivanti dal superamento della resistenza al freddo. Una persona in questo stato che effettui attacchi di lotta infligge 1d3 danni aggiuntivi da freddo e riduce il numero di PAz della vittima al suo turno successivo di 3 punti per ogni colpo andato a segno. Si è però maggiormente soggetti ai danni basati sul fuoco che infliggono il doppio dei normali danni, sebbene si diventi immuni anche ai danni secondari dal superamento della Resistenza al fuoco.
Effetti negativi: L'incantatore non controlla appieno il gelo sprigionato dall'incantesimo, e subisce 1 PV in ogni parte del corpo da freddo ed i suoi PAz sono ridotti della metà (arrotondati per difetto) per 10 minuti.

CORPO DI MAGMA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli elementi, Fuoco], Magia Demoniaca {Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 29
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 45 + 5 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 30 + 10 per ogni intervallo successivo (18)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Il corpo dell'incantatore diventa una massa di magma liquido incandescente. In questo stato può modificare la forma del suo corpo a suo piacimento e diventa immune a qualunque tipo di danno da Fuoco. Qualunque attacco di tipo fisico penetra nella massa di magma senza infliggergli danni e l'incantatore subisce la metà dei danni da Freddo. Può parlare normalmente e fare qualunque tipo di azione (compreso lanciare incantesimi ed impugnare oggetti) finché mantiene la sua forma normale; modificare la sua forma richiede 10 PAz di tempo, e qualunque forma assume il suo volume occupato non può variare. La sua massa di magma non può essere suddivisa in più parti in alcun modo. Quando si trova in questa forma, tutti i danni che subisce si scalano dal totale di PV, e muore solo quando raggiunge gli zero PV complessivi. Non può subire Ferite emorragiche e non può essere curato con i classici sistemi (compresi incantesimi di cura), ma qualunque tipo di attacco di Fuoco lo cura.
Se è ferito quando lancia l'incantesimo, tutte le ferite alla testa ad agli arti vengono curate; quando recupera il suo aspetto normale tutte le ferite rimaste vengono assegnate al Tronco; se i PV subiti sono superiori a quelli del Tronco, muore sul colpo. Nella forma di magma è immune a malattie e veleni, e non ha bisogno di respirare. Chiunque tocchi l'incantatore quando è in questa forma subisce 1d4+2 PV da Fuoco; questi danni si applicano in aggiunta per ogni colpo di lotta portato a segno dall'incantatore. Gli oggetti facilmente infiammabili, prendono fuoco a contatto con il corpo di magma.
Effetti negativi: L'incantatore ha difficoltà a mantenere la coesione della massa di magma, e subisce 3 PV ogni round.

CORPO DI OMBRE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 29
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 50 + 6 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 30 + 10 per ogni intervallo successivo (18)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Il corpo dell'incantatore diventa una massa di ombre. In questo stato può modificare la forma del suo corpo a suo piacimento e diventa immune a qualunque tipo di danno di tipo elementale. Qualunque attacco di tipo fisico penetra nella massa d'ombra senza infliggergli danni. Può parlare normalmente e fare qualunque tipo di azione (compreso lanciare incantesimi ed impugnare oggetti) finché mantiene la sua forma normale; modificare la sua forma richiede 10 PAz di tempo, e qualunque forma assume il suo volume occupato non può variare. La sua massa d'ombra non può essere suddivisa in più parti in alcun modo. Quando si trova in questa forma, tutti i danni che subisce si scalano dal totale di PV, e muore solo quando raggiunge gli zero PV complessivi. Non può subire Ferite emorragiche e non può essere curato con i classici sistemi (compresi incantesimi di cura); incantesimi che producono luci o capaci di dissolvere gli effetti d'ombra (compreso *Luce accecante*) infliggono all'incantatore un numero di PV pari alla metà del punteggio nella prova di Abilità dell'attaccante.
Se è ferito quando lancia l'incantesimo, tutte le ferite alla testa ad agli arti vengono curate; quando recupera il suo aspetto normale tutte le ferite rimaste vengono assegnate al Tronco; se i PV subiti sono superiori a quelli del Tronco, muore sul colpo. Nella forma d'ombra è immune a malattie e veleni, e non ha bisogno di respirare. L'acquisizione di questa forma fornisce un bonus alle prove di *Furtività [Nascondersi]* di +10, oltre all'acquisizione della capacità di Vista Notturna (come quella dei drow).
Effetti negativi: L'incantatore ha difficoltà a mantenere la coesione della massa d'ombra, e subisce 3 PV ogni round.

CORPO ELETTRICO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli elementi, Aria]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 29
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 45 + 5 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 30 + 10 per ogni intervallo successivo (18)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Il corpo dell'incantatore diventa una massa di energia elettrica. In questo stato può modificare la forma del suo corpo a suo piacimento e diventa immune a qualunque tipo di danno da Elettricità. Qualunque attacco di tipo fisico penetra nella massa elettrica senza infliggergli danni. Può parlare normalmente e fare qualunque tipo di azione (compreso lanciare incantesimi ed impugnare oggetti) finché mantiene la sua forma normale; modificare la sua forma richiede 10 PAz di tempo, e qualunque forma assume il suo volume occupato non può variare. La sua massa elettrica non può essere suddivisa in più parti in alcun modo. Quando si trova in questa forma, tutti i danni che subisce si

scalano dal totale di PV, e muore solo quando raggiunge gli zero PV complessivi. Non può subire Ferite emorragiche e non può essere curato con i classici sistemi (compresi incantesimi di cura), ma qualunque tipo di attacco Elettrico lo cura.
Se è ferito quando lancia l'incantesimo, tutte le ferite alla testa ad agli arti vengono curate; quando recupera il suo aspetto normale tutte le ferite rimaste vengono assegnate al Tronco; se i PV subiti sono superiori a quelli del Tronco, muore sul colpo. Nella forma elettrica è immune a malattie e veleni, e non ha bisogno di respirare. Chiunque tocchi l'incantatore quando è in questa forma subisce 1d4+2 PV da Elettricità; questi danni si applicano in aggiunta per ogni colpo di lotta portato a segno dall'incantatore.
Effetti negativi: L'incantatore ha difficoltà a mantenere la coesione della massa di elettricità, e subisce 3 PV ogni round.

CORPO FLESSUOSO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 19
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 9
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo rende malleabile il corpo del soggetto, permettendogli di assumere qualunque forma (come una sorta di gelatina), pur mantenendo il suo volume. Modificare il proprio aspetto richiede da un minimo di 5 PAz ad un massimo di 1 minuto (in base alla forma che si vuole ottenere); ci si può allungare, arrotolare su se stessi, ottenere la forma di una sfera o diventare sottili come un foglio di carta. La modifica dell'aspetto può comportare delle penalità o dei bonus, il tutto gestito dal Master. Quando si è sotto l'influenza di *Corpo flessuoso*, i danni da armi contundenti vengono ridotti di 3 PV, mentre quello da armi taglienti vengono aumentati di 3 PV.
Effetti negativi: L'incantatore collassa, e per 10 minuti assume l'aspetto di una poltiglia informe che non è in grado di compiere alcun tipo di azione.

CORTINA DI FUMO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Runica [Trappole Magiche]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** 3 metri per punto nella Prova di Abilità, Area di raggio di 6 metri
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore lancia della sabbia, della polvere o oggetti della stessa consistenza, creando un'improvvisa cortina di fumo che emette piccole esplosioni innocue dal forte rumore in tutta la zona. Chiunque si trovi all'interno della cortina, che si dissipa immediatamente, tossisce fortemente e gli lacrimano gli occhi. Per i prossimi 10 PAz del proprio turno, ammesso che ne abbia ancora, l'incantatore può muoversi senza che chi ha subito gli effetti dell'incantesimo possa sentire o vedere nulla. Se si tratta di un attacco l'avversario subisce le tipiche penalità che ha quando si trova ad affrontare un nemico invisibile, a meno che l'attacco non richieda un numero di PAz superiore, nel qual caso l'avversario subisce una penalità alla Schivata pari a 20 - Velocità dell'attacco (minimo 0). Se l'incantatore si trova nell'area d'azione dell'incantesimo ne subisce gli effetti, perde 10 PAz e non si sortiscono altri effetti di sorta.
Gli effetti di forte tosse continuano durante il turno successivo d'azione delle vittime, che si vedono ridotto il punteggio di Movimento della metà per quel round. Quest'incantesimo è spesso utilizzato per delle rapide fughe da gruppi numerosi di avversari.
Effetti negativi: Nessuno.

CREARE ACQUA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 2
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** 6 metri, 1 litro per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore crea acqua potabile. Se ha un contenitore può farla apparire direttamente al suo interno, altrimenti appare come una colonna d'acqua che si genera a 3 metri d'altezza.
Effetti negativi: Nessuno.

CREARE ANELLO DEL PORTALE ASURA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** (n.a.) 10 minuti
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Quest'incantesimo è uno dei segreti Asura meglio custoditi. Generalmente si crede che per creare un Portale Asura si faccia uso pesantemente della Magia Runica, per via delle numerose rune presenti su di essi. Questo è vero in parte, ma la composizione del materiale del quale è fatto si ottiene dalla fusione di vari tipi di pietre, in quantitativi e modalità ben precise, che si ottiene attraverso l'uso di quest'incantesimo. L'incantesimo è stato studiato per essere lanciato tramite la Magia di Gaia perché gli Asura (e solo loro) possono effettuare questa manipolazione sfruttando il potere della mente. Gli Asura fondono tramite questa magia le varie pietre necessarie per la creazione del Portale (dopo opportuni trattamenti che richiedono mesi di lavoro, come riportato nella Ricetta relativa) al fine di ottenere un materiale dalla struttura omogenea.
Gli Asura ritengono che sia possibile trovare un incantesimo analogo che sfrutti il potere della *Magia Runica [Magia della Terra]*, ma non hanno mai preso in considerazione la possibilità. Si tratta di una scelta votata puramente al mantenere segreta la creazione dei portali.
Se si fallisce nel lancio dell'incantesimo, la lavorazione del Portale Asura non è compromessa, ma allunga i tempi di lavoro di 3 giorni.
Effetti negativi: Gli organi interni dell'incantatore si fondono tra loro, portando alla morte nel giro di 1 minuto tra atroci sofferenze.

CREARE IN SOGNO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 7
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quando si trova in un livello del Mondo dei Sogni, l'incantatore può dare vita a vere e proprie strutture ideate dalla sua mente, o può popolare una zona con delle proiezioni. L'uso di questo incantesimo non ha particolari limitazioni, se non la fantasia dell'incantatore ed il fatto che non può creare elementi che creino danni (comunque fittizi) alle proiezioni già presenti od allo Spirito che ha generato quel sogno. La persona che sogna in quel momento non si renderà conto di nulla, considerando che tutto è stato un sogno al suo risveglio.
Effetti negativi: Nessuno.

CREARE NON-MORTO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** Livello del non-morto + valore di base del non-morto (vedi descrizione)
- **PAz di lancio:** n.a. (1 ora)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 3 + Livello del non-morto
- **Energia spesa (Soglia):** 6 + Livello del non-morto (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo permette di creare un non-morto, una pratica altamente complessa e vista come fonte di male da quasi tutte le culture; per questo osteggiata e combattuta. Perfino tra le Depositarie della Cerchia della Morte questo incantesimo viene insegnato solo alle più meritevoli ed ancor meno viene usato, il più delle volte di nascosto agli occhi altrui.

Per creare un non-morto è necessario disporre di un cadavere, dal quale poi generare la creatura; l'incantesimo non ricrea parti del corpo mancanti, quindi creare uno scheletro da un umano privo del braccio destro, darà vita ad un non-morto con la stessa menomazione. Oltre al corpo, è necessario disporre di alcuni componenti alchemici per creare una sostanza polverosa detta *"Cenere dei morti"* (descritta nel *Capitolo 8: Inventiva e ricette di creazione* al paragrafo *Alchimia*). L'incantatore può creare un non-morto di livello massimo pari al suo; a seconda del livello del personaggio, si possono creare determinati non-morti ed in base a quello scelto si somma un certo valore alla CD per la Prova di Abilità, come riportato dal seguente elenco:

Tabella 7.8 – CD per l'evocazione dei non-morti

NON-MORTO	Livello incantatore	Modificatore CD
Scheletro	2	+3
Zombi	3	+4
Ghoul	4	+6
Ombra	6	+9
Wraith	8	+11
Mummia	10	+13
Spirito	13	+15

Il non-morto creato con quest'incantesimo è sempre sotto il diretto controllo del proprio creatore. Quando non deve eseguire ordini diretti, rimane nei dintorni del luogo nel quale è stato creato ed agisce come farebbe normalmente; lo stesso avviene nel caso in cui il creatore dovesse morire. Il non-morto creato non può avere un livello inferiore rispetto a quello minimo della creatura di partenza; ad esempio, se il livello minimo di una creatura è il 4°, il non-morto generato dal suo cadavere non può essere di livello inferiore.

Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 1 giorno e perde 20 PV al Tronco e 6 PV alla Testa.

CREARE PROIETTILI

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento metallo], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 2
- **PAz di lancio:** 7
- **Raggio d'azione:** 6 metri, 2 proiettili per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore crea delle piccole sfere di pietra o metallo di 5 cm di diametro, che possono essere usate come munizioni per una fionda o scagliati infliggendo danni contundenti come Arma da Lancio generica (gittata come quella dei dardi, Danni 1d3, Velocità 12). Per ogni 10 punti ottenuti nella Prova di Abilità, si aggiunge un bonus di +1 ai danni inflitti con questi proiettili.

Effetti negativi: Nessuno.

CREATURA ESTRANEA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 3
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore è in grado di sapere se una specifica creatura è stata creata tramite la magia, oppure proviene da un altro piano di esistenza. In quest'ultimo caso, viene a conoscere il nome con cui è comunemente conosciuto il piano, a meno che non si tratti di una realtà parallela a quella del piano materiale di Ethran. Quest'incantesimo non permette di identificare i non-morti.

Effetti negativi: Nessuno.

CRESCITA VEGETALE ACCELERATA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** 30 metri, una pianta singola per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fa crescere rapidamente una pianta, in altezza ed in età in base ai voleri dell'incantatore. Non permette di far maturare una pianta (quello dipende dal periodo dell'anno e dalla zona nella quale ci si trova), ma consente di far cresce immediatamente piante giovani senza la necessità di far decorrere i tempi naturali che possono essere anche di decine di anni. È necessario conoscere la pianta sulla quale lancia l'incantesimo, superando una prova di *Conoscenza [Natura]*. La crescita avviene in maniera progressiva durante il tempo di lancio dell'incantesimo, al termine del quale si raggiunge l'età decisa dall'incantatore. Se si viene interrotti mentre è in corso il lancio dell'incantesimo, la pianta regredisce fino a tornare all'età di partenza.

Effetti negativi: Il personaggio subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 1 ora.

CRISTALLI DEL RISUCCHIO ENERGETICO (Effetto mirato, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 28
- **Raggio d'azione:** Contatto, 2 metri di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Attività (all'attivazione), Permanente (vedi descrizione)
- **Mana/Mente:** 11
- **Energia spesa (Soglia):** 20 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Unica

Descrizione: Si tratta di un incantesimo di cui si parla in molti miti e leggende; può essere lanciato solo su una pietra o un cristallo di peso non superiore ai 250g. Con l'esclusione dell'incantatore, il cristallo assorbe dentro di se l'Energia di chiunque si avvicini entro il suo raggio d'azione, per una durata limitata che inizia dal momento che il primo essere subisce il risucchio di Energia. L'oggetto assorbe 10 punti di Energia ogni round a chiunque si trovi entro il raggio d'azione, ed accumula fino ad un massimo di punti pari a 5 volte la Prova di Abilità dell'incantatore; anche se è completamente pieno, la roccia o il cristallo continuano ad assorbire energia dalle vittime fino allo scadere del tempo.

L'energia può rimanere conservata per un tempo indefinito, ma può essere assorbita da chiunque tocchi l'oggetto e pronunci una specifica

parola d'ordine, scelta dall'incantatore al lancio dell'incantesimo (4 PAz). La roccia trasferisce un numero di punti Energia pari a quelli necessari al personaggio per tornare al massimo.
Effetti negativi: Nessuno.

CROMIA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 4
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** Contatto, 1 m² di superficie
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se l'oggetto è posseduto)
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di cambiare il colore di un oggetto inanimato. La superficie complessiva dell'oggetto non può superare il metro quadrato, la massima consentita dall'incantesimo. In caso di superfici di dimensioni maggiori, cambia colore solo una parte della superficie complessiva. L'effetto dura per sempre.
Effetti negativi: Nessuno.

CUORE DI PIETRA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 13
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo dà al cuore del bersaglio la consistenza della roccia e rende la consistenza del sangue simile a quella della ghiaia. L'incantesimo rende immune il bersaglio alle Ferite Emorragiche ed a qualunque tipo di effetto di sanguinamento.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 3 PV al Tronco.

CURA ANIMALI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** *5*
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Cura ferite*, ma permette di curare solamente un animale ferito. Come per l'incantesimo analogo, può essere necessaria una prova specifica per determinare il tipo di ferita, in questo caso con una Prova di Abilità su *Conoscenze [Animali]*.
Effetti negativi: L'incantatore perde un numero di PV al Tronco pari alla metà di quelli che ha curato (arrotondati per difetto).

CURA CECITÀ/SORDITÀ (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo cura qualunque tipo di cecità o sordità che affligge il bersaglio. Elimina il danno, non la causa; se per qualche motivo l'effetto che produce il danno è ancora attivo, il bersaglio può tornare a soffrire della cecità o della sordità.
Effetti negativi: Nessuno.

CURA CICATRICI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** *5*
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo è in grado di rimuovere le cicatrici ed i segni permanenti lasciati a seguito di una brutta ferita, come ad esempio i segni da ustione. Questo incantesimo non cura alcun tipo di danno, agisce unicamente a livello estetico.
Effetti negativi: Nessuno.

CURA DANNO DA ACIDO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli elementi, Acqua], Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 12 (+3 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 9 + 2 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** *5* metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** *5*
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (+2 se lanciato su se stessi) (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo cura qualunque effetto secondario derivante dai danni che hanno superato la Resistenza all'Acido del personaggio. L'incantesimo annulla tutti i danni da acido che ancora deve subire il personaggio. Se il danno da acido subito dal bersaglio prima del lancio dell'incantesimo ha procurato una Ferita Emorragica, viene annullata. L'incantesimo cura anche più ferite da acido contemporaneamente.
Effetti negativi: Nessuno.

CURA DANNO DA ELETTRICITÀ (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 12 (+3 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 9 + 2 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** *5* metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni e punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** *5*
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (+2 se lanciato su se stessi) (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo cura qualunque effetto secondario derivante dai danni che hanno superato la Resistenza all'Elettricità del personaggio. L'incantesimo annulla tutte le penalità derivanti, ma non permette di rinvenire dalla perdita di conoscenza derivante dagli effetti dei colpi alla testa. Se il danno da elettricità subito dal bersaglio prima del lancio dell'incantesimo ha procurato una Ferita Emorragica, viene annullata. L'incantesimo cura anche più ferite da elettricità contemporaneamente.
Effetti negativi: Nessuno.

CURA DANNO DA FREDDO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 12 (+3 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 9 + 2 per bersaglio

- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (+2 se lanciato su se stessi) (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo cura qualunque effetto secondario derivante dai danni che hanno superato la Resistenza al Freddo del personaggio. L'incantesimo annulla il danno derivante dal freddo e tutte le penalità alle prove ed al movimento. e il danno da freddo subito dal bersaglio prima del lancio dell'incantesimo ha procurato una Ferita Emorragica, viene annullata. L'incantesimo cura anche più ferite da freddo contemporaneamente.
Effetti negativi: Nessuno.

CURA DANNO DA FUOCO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 12 (+3 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 9 + 2 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (+2 se lanciato su se stessi) (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo cura qualunque effetto secondario derivante dai danni che hanno superato la Resistenza al Fuoco del personaggio. L'incantesimo spegne le fiamme ed annulla i danni da ustione successivi. Se il danno da fuoco subito dal bersaglio prima del lancio dell'incantesimo ha procurato una Ferita Emorragica, viene annullata. L'incantesimo cura anche più ferite da fuoco contemporaneamente.
Effetti negativi: Nessuno.

CURA DANNO ELEMENTALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 15 (+4 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 9 + 2 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 11
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (+3 se lanciato su se stessi) (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona come gli incantesimi *Cura danno da* [Fuoco] [Freddo] [Acido] [Elettricità], ma come se fossero stati lanciati tutti assieme; l'incantatore può cioè curare qualsiasi tipo di danno secondario di natura elementale, ed anche più tipi di danno contemporaneamente da qualunque parte del corpo, oltre ad annullare qualunque Ferita Emorragica che è stata inflitta da questo tipo di attacchi che hanno superato le Resistenze del personaggio.
Effetti negativi: Nessuno.

CURA DANNO FISICO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18 (23 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 36
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 12
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (12 se lanciato su se stessi) (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di curare un arto che ha subito un danno grave (come una frattura) e di riportarlo ad 1 PV se è stato ridotto a zero. Permette anche di curare effetti negativi di tipo fisico in zone specifiche del corpo (ad esempio recuperare la vista persa da un occhio). Per utilizzare quest'incantesimo il personaggio deve prima effettuare con successo una prova di *Mestieri [Guaritore]* per determinare l'entità delle ferite riportate; durante uno scontro questa prova non è normalmente necessaria, fintanto che si può constatare visivamente il tipo di danni che vengono inflitti. Questo incantesimo può essere lanciato su se stessi, ma comporta un grande dispendio di energie ed è molto più difficile da usare. Non è possibile rigenerare arti o parti del corpo con questo incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore perde 3d10 PV dal Tronco e tutta l'Energia residua.

CURA EMORRAGIA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9 (+3 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (+1 se lanciato su se stessi) (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di curare una Ferita Emorragica. L'incantatore deve effettuare una prova di *Mestieri [Guaritore]* per determinare lo stato della ferita, nel caso lo stato emorragico (ferita che continua a sanguinare) non sia facilmente visibile; ad esempio nel caso di una emorragia interna.
Effetti negativi: L'incantatore perde 3 PV dal tronco.

CURA FERITE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Cura ferite lievi*, ma cura un numero di PV pari a 16 + il punteggio ottenuto con la Prova di Abilità meno la Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio.
Effetti negativi: L'incantatore perde un numero di PV al Tronco pari alla metà di quelli che ha curato (arrotondati per difetto).

CURA FERITE LIEVI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: *Cura ferite lievi* è uno degli incantesimi più comuni tra le Depositarie del Cerchio della Vita, di solito il primo che viene insegnato durante il corso d'apprendimento. Per utilizzare quest'incantesimo il personaggio deve prima effettuare con successo una prova di *Mestieri [Guaritore]* per determinare l'entità delle ferite riportate; durante uno scontro questa prova non è normalmente necessaria, fintanto che si può constatare visivamente il tipo di danni che vengono inflitti.
Quest'incantesimo permette di recuperare un numero di PV pari a 13 + metà del punteggio ottenuto con la Prova di Abilità (arrotondato per difetto) meno la Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio. L'incantatore può decidere come distribuire i punti curati sulle varie parti del corpo. Questo incantesimo non permette di curare PV persi a seguito di una malattia od un avvelenamento se sono ancora attivi nell'organismo (è necessario curare prima la malattia e/o il veleno), né di curare parti del corpo che hanno raggiunto i zero PV. Se usato su se stessi, l'incantesimo cura solo la metà dei PV arrotondati per difetto.
Effetti negativi: L'incantatore perde un numero di PV al Tronco pari alla metà di quelli che ha curato (arrotondati per difetto).

CURA FERITE MAGGIORI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 11
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Cura ferite lievi*, ma cura un numero di PV pari a 25 + una volta e mezzo il punteggio ottenuto con la Prova di Abilità (arrotondato per difetto) meno la Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio.
Effetti negativi: L'incantatore perde un numero di PV al Tronco pari alla metà di quelli che ha curato (arrotondati per difetto).

CURA FERITE MINORI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 4
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Cura ferite lievi*, ma cura un numero di PV pari a 2.
Effetti negativi: L'incantatore perde 1 PV al Tronco.

CURA LICANTROPIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16 o più (vedi testo)
- **PAz di lancio:** n.a. (1 giorno)
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 6 metri
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 20 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo è l'unica cura nota per la Licantropia, malattia di natura magica. Il lancio di quest'incantesimo è un lungo rito magico durante il quale l'incantatore non può riposarsi per neanche un minuto; l'incantesimo va lanciato durante una delle notti nelle quali la vittima subisce la trasformazione, ed è quindi necessario trovare il modo di tenerla bloccata in un luogo per effettuare l'incantesimo. L'uso di questo potere non garantisce la cura dalla licantropia: affinché abbia effetto, l'incantatore con la Prova di Abilità per il lancio dell'incantesimo deve superare quello della CD contro la quale la vittima si è confrontata nel momento di ricevere la licantropia, oppure contro una CD di 16 (quale che sia il valore maggiore). Se la prova viene fallita, la malattia acquisisce una maggiore resistenza a questo tipo di incantesimo (in termini di gioco, la CD aumenta di 5 punti); questa penalità è cumulativa, nel senso che ripetuti fallimenti comportano ripetuti aumenti di 5 punti della CD (rendendo alla lunga pressoché impossibile curare la vittima).
Effetti negativi: Il personaggio non riesce a debellare completamente la malattia, ma solo a rimuoverla dal soggetto. La Licantropia passa a lui. Questo effetto negativo non si applica se l'incantatore non supera la CD per curare la vittima della licantropia.

CURA MALATTIE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** CD della malattia (+5 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo cura qualunque tipo di malattia di cui soffre il bersaglio che abbia una CD non superiore a 20. Per usare efficacemente l'incantesimo, il personaggio deve prima effettuare con successo una prova di *Mestieri [Guaritore]* per determinare il tipo di malattia. Se lanciato su se stessi, la CD per Prova di Abilità è superiore di 5 punti (questa penalità non va considerata nel limite della CD 20 per l'uso dell'incantesimo).
Effetti negativi: Il personaggio subisce lo stato di *Affaticato* per 1 ora; se lanciato su se stessi il periodo diventa di 6 ore.

CURA MALATTIE MAGGIORI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** CD della malattia (+5 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 13
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo cura qualunque tipo di malattia di cui soffre il bersaglio. Per usare efficacemente l'incantesimo, il personaggio deve prima effettuare con successo una prova di *Mestieri [Guaritore]* per determinare il tipo di malattia. Se lanciato su se stessi, la CD per la Prova di Abilità è superiore di 5 punti.
Effetti negativi: Il personaggio subisce lo stato di *Affaticato* per 1 ora; se lanciato su se stessi il periodo diventa di 6 ore.

CURA MALATTIE MORTALI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** CD della malattia (+5 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Cura malattie maggiori*, ma ha effetto unicamente su quelle che conducono alla morte.
Effetti negativi: Il personaggio subisce lo stato di *Affaticato* per 1 ora; se lanciato su se stessi il periodo diventa di 6 ore.

CURA PIANTA MALATA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** CD della malattia
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona come l'incantesimo Cura malattie maggiore, ma ha effetto sulle malattie che affliggono le piante e gli esseri di natura vegetale, compresi i Silvani. Per usare efficacemente l'incantesimo, il personaggio deve prima effettuare con successo una prova di *Conoscenze [Natura]* per determinare il tipo di malattia.
Effetti negativi: Il personaggio subisce lo stato di *Affaticato* per 1 ora.

DALTONICO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 11

- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro il raggio di 30 metri
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo diventa daltonica; normalmente funziona come il difetto congenito (confondere il rosso con il verde) ma l'incantatore può decidere con quest'incantesimo di far confondere un qualunque colore con un altro. Ai fini del gioco, ogni tonalità fa riferimento ad una limitata serie di colori: bianco, nero, giallo, rosso, blu, verde, arancione, viola, marrone.
Effetti negativi: Nessuno.

DANNEGGIA LEGNO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto, fino a 250g per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se l'oggetto è posseduta)
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo rovina un oggetto di legno. Si deve trattare di un blocco unico: ad esempio, se si lancia quest'incantesimo su un'impalcatura di legno formata da vari pali, verrà colpito dall'incantesimo solo il palo che viene toccato dall'incantatore. L'oggetto si danneggerà in base a come definito dall'incantatore: potrebbe spaccarsi in più punti, oppure creare un punto di cedimento in una zona specifica. L'incantesimo non permette di ridurre l'oggetto in polvere od in pezzi molto piccoli, ad esempio una trave può essere spaccata in 4-5 parti. Se l'oggetto ha un peso superiore a quello previsto, l'incantesimo fallisce.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2 PV al Tronco.

DANNEGGIA PIETRA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto, fino a 200g per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se l'oggetto è posseduta)
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Con questo incantesimo rovina un oggetto di pietra o cristallo. L'oggetto si danneggerà in base a come definito dall'incantatore: può creare delle crepe, spaccarlo in più parti o creare un cedimento strutturale in un singolo punto. L'incantesimo non permette di ridurre l'oggetto in polvere od in pezzi molto piccoli, ma ad esempio una roccia può essere spaccata in 5-6 più piccole. Se l'oggetto ha un peso superiore a quello previsto, l'incantesimo fallisce.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2 PV al Tronco.

DANNEGGIA TESSUTO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto, fino a 200g per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se l'oggetto è posseduta)
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Con questo incantesimo rovina un oggetto di tessuto o fatto in pelle d'animale. L'oggetto si danneggerà in base a come definito dall'incantatore: rovinarne il ricamo in più punti, sfibrarlo o renderlo a brandelli. L'incantesimo non permette di ridurre l'oggetto in polvere od in pezzi molto piccoli, ma ad esempio una normale tunica può essere lacerata in una decina di strisce di tessuto. Se l'oggetto ha un peso superiore a quello previsto, l'incantesimo fallisce.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2 PV al Tronco.

DARDI INCORPOREI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità, 1 dardo ogni 2 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore genera dei dardi incorporei che scaglia verso un bersaglio. Contro un normale essere i dardi sono innocui, ma contro esseri incorporei colpiscono il bersaglio infliggendo 1d4 PV per ogni dardo creato. L'incantatore può direzionare i dardi su più bersagli.
Effetti negativi: L'incantatore perde 5 punti aggiuntivi di Mana o Mente.

DATAZIONE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Contatto, oggetto di medie dimensioni
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di sapere quanto tempo fa un oggetto è stato realizzato. L'incantesimo ha effetto su un oggetto nel suo complesso, non sulle singole parti con le quali è composto. A scelta del Master, l'incantesimo può avere effetto anche su delle abitazioni, purché di piccole dimensioni.
Effetti negativi: Nessuno.

DECIFRARE CODICE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 1 + 1 per ogni intervallo successivo (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Con questo incantesimo si diventa più abili nello scoprire codici o cifrari nascosti in un testo scritto. In termini di gioco, si ottiene un bonus di +6 alle prove di *Mestieri [Traduttore]* quando viene usata per scoprire e decifrare codici nascosti. Affinché il bonus sia applicabile, l'incantesimo va tenuto attivo per tutto il tempo richiesto per ricercare e decifrare il codice.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato di *Confuso* per 1 ora.

DECRIPTA TESTO NASCOSTO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 30 minuti + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità – 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il bersaglio dell'incantesimo diventa in grado di leggere un testo nascosto dall'incantesimo *Testo criptato*.
Effetti negativi: L'incantatore diventa incapace di parlare per 10 minuti.

DEMENZA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia Runica [Trappole Magiche], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro il raggio di 30 metri
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 14
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo viene privata dell'intelletto, diventando un vegetale a tutti gli effetti. Non sarà più in grado di intendere e di volere, non reagirà agli stimoli esterni, si limiterà a muoversi in una direzione se accompagnata per mano.
Effetti negativi: Il personaggio subisce un contraccolpo temporaneo, perdendo conoscenza per 6 ore e senza possibilità di rinvenire prima, anche tramite l'uso della magia.

DIFENSORE IMPLACABILE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Menestrello viandante (Oboe)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 12 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 6 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: I bersagli dell'incantesimo acquisiscono un soprannaturale sesto senso in combattimento, che conferisce loro un bonus di +6 al punteggio di Schivata.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -7 al punteggio di Schivata.

DIMENSIONE DEL FUOCO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 25
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Emanazione di 1 metro ogni 2 punti nella Prova di Abilità dall'incantatore
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 65
- **Energia spesa (Soglia):** 40 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo fa viaggiare l'incantatore e tutti coloro che si trovano entro il raggio d'azione sul piano elementale del fuoco. L'incantatore può decidere di giungere in un determinato luogo solo nel caso lo abbia già visitato oppure se è in possesso di informazioni abbastanza precise, altrimenti viene inviato in un punto a caso del piano. Per tutta la durata dell'incantesimo l'incantatore può decidere di ritornare sul piano di esistenza nel quale ha lanciato l'incantesimo, ricomparendo (lui e tutti coloro che erano coinvolti nell'incantesimo) nello stesso punto nel quale si trovavano quando è stato lanciato, anche se al momento del ritorno si trovano ognuno in un luogo diverso dall'altro (purché nel frattempo non abbiano viaggiato su un altro piano, nel qual caso per costoro si considera terminato l'incantesimo). Allo scadere dell'incantesimo, non si ritorna automaticamente indietro.
Effetti negativi: L'incantatore cade in un profondo stato di sonno, che dura per 1 mese e non può essere risvegliato in alcun modo.

DIMENSIONE DELL'ACQUA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 25
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Emanazione di 1 metro ogni 2 punti nella Prova di Abilità dall'incantatore
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 65
- **Energia spesa (Soglia):** 40 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo fa viaggiare l'incantatore e tutti coloro che si trovano entro il raggio d'azione sul piano elementale dell'acqua. L'incantatore può decidere di giungere in un determinato luogo solo nel caso lo abbia già visitato oppure se è in possesso di informazioni abbastanza precise, altrimenti viene inviato in un punto a caso del piano. Per tutta la durata dell'incantesimo l'incantatore può decidere di ritornare sul piano di esistenza nel quale ha lanciato l'incantesimo, ricomparendo (lui e tutti coloro che erano coinvolti nell'incantesimo) nello stesso punto nel quale si trovavano quando è stato lanciato, anche se al momento del ritorno si trovano ognuno in un luogo diverso dall'altro (purché nel frattempo non abbiano viaggiato su un altro piano, nel qual caso per costoro si considera terminato l'incantesimo). Allo scadere dell'incantesimo, non si ritorna automaticamente indietro.
Effetti negativi: L'incantatore cade in un profondo stato di sonno, che dura per 1 mese e non può essere risvegliato in alcun modo.

DIMENSIONE DELL'ARIA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 25
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Emanazione di 1 metro ogni 2 punti nella Prova di Abilità dall'incantatore
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 65
- **Energia spesa (Soglia):** 40 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo fa viaggiare l'incantatore e tutti coloro che si trovano entro il raggio d'azione sul piano elementale dell'aria. L'incantatore può decidere di giungere in un determinato luogo solo nel caso lo abbia già visitato oppure se è in possesso di informazioni abbastanza precise, altrimenti viene inviato in un punto a caso del piano. Per tutta la durata dell'incantesimo l'incantatore può decidere di ritornare sul piano di esistenza nel quale ha lanciato l'incantesimo, ricomparendo (lui e tutti coloro che erano coinvolti nell'incantesimo) nello stesso punto nel quale si trovavano quando è stato lanciato, anche se al momento del ritorno si trovano ognuno in un luogo diverso dall'altro (purché nel frattempo non abbiano viaggiato su un altro piano, nel qual caso per costoro si considera terminato l'incantesimo). Allo scadere dell'incantesimo, non si ritorna automaticamente indietro.
Effetti negativi: L'incantatore cade in un profondo stato di sonno, che dura per 1 mese e non può essere risvegliato in alcun modo.

DIMENSIONE DELLA TERRA (EaA)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 25
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Emanazione di 1 metro ogni 2 punti nella Prova di Abilità dall'incantatore
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 65
- **Energia spesa (Soglia):** 40 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo fa viaggiare l'incantatore e tutti coloro che si trovano entro il raggio d'azione sul piano elementale della terra. L'incantatore può decidere di giungere in un determinato luogo solo nel

caso lo abbia già visitato oppure se è in possesso di informazioni abbastanza precise, altrimenti viene inviato in un punto a caso del piano. Per tutta la durata dell'incantesimo l'incantatore può decidere di ritornare sul piano di esistenza nel quale ha lanciato l'incantesimo, ricomparendo (lui e tutti coloro che erano coinvolti nell'incantesimo) nello stesso punto nel quale si trovavano quando è stato lanciato, anche se al momento del ritorno si trovano ognuno in un luogo diverso dall'altro (purché nel frattempo non abbiano viaggiato su un altro piano, nel qual caso per costoro si considera terminato l'incantesimo). Allo scadere dell'incantesimo, non si ritorna automaticamente indietro.
Effetti negativi: L'incantatore cade in un profondo stato di sonno, che dura per 1 mese e non può essere risvegliato in alcun modo.

DIMENSIONE DEL METALLO (EaA)

- **Abilità:** Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 25
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Emanazione di 1 metro ogni 2 punti nella Prova di Abilità dall'incantatore
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 65
- **Energia spesa (Soglia):** 40 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo fa viaggiare l'incantatore e tutti coloro che si trovano entro il raggio d'azione sul piano elementale del metallo. L'incantatore può decidere di giungere in un determinato luogo solo nel caso lo abbia già visitato oppure se è in possesso di informazioni abbastanza precise, altrimenti viene inviato in un punto a caso del piano. Per tutta la durata dell'incantesimo l'incantatore può decidere di ritornare sul piano di esistenza nel quale ha lanciato l'incantesimo, ricomparendo (lui e tutti coloro che erano coinvolti nell'incantesimo) nello stesso punto nel quale si trovavano quando è stato lanciato, anche se al momento del ritorno si trovano ognuno in un luogo diverso dall'altro (purché nel frattempo non abbiano viaggiato su un altro piano, nel qual caso per costoro si considera terminato l'incantesimo). Allo scadere dell'incantesimo, non si ritorna automaticamente indietro.
Effetti negativi: L'incantatore cade in un profondo stato di sonno, che dura per 1 mese e non può essere risvegliato in alcun modo.

DISARMONICO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Menestrello Viandante (Lira)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 Giro + 1 giorno per punto nella Prova di Abilità – 1 giorno per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Al lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve specificare una categoria di strumenti musicali: ad Arco, a Fiato, a Percussione, a Corda, ad Arco (cioè necessitano di un arco per sollecitare le corde dello strumento). La vittima diventa incapace di suonare strumenti di quella specifica categoria, che in termini di gioco si traduce in una penalità su tutte le *Prove di Abilità di Mestieri [Musicista]* pari a 5 + la metà (arrotondata per difetto) del risultato della Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'incantatore diventa incapace di produrre dei suoni (compreso il semplice parlare) per 3 ore.

DISGREGAZIONE MORTALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 22 + 4 per bersaglio
- **PAz di lancio:** 26 + 7 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** Fino a 3 bersagli corporei nel raggio di 30 metri
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 40 + 10 per bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 20 + 6 per bersaglio (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Le molecole che compongono il corpo delle vittime vengono disgregate, ovvero disperse ovunque, portando al una morte immediata e senza ritorno della vittima.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 12 ore.

DISSIPARE LA NEBBIA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento acqua], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** 50 metri, raggio di 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo dissipa la nebbia (anche quella di natura magica) in un'area. Non impedisce il riformarsi successivamente della nebbia in quel luogo.
Effetti negativi: Per un round l'incantatore ha la mente annebbiata e non può compiere azioni.

DISSOCIAZIONE METALLICA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia Runica [Magia del Sapere], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Oggetto toccato di massimo 100g per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se l'oggetto è custodito)
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantesimo ha effetto solo su oggetti fatti di una lega metallica. L'oggetto toccato viene scomposto nei suoi materiali metallici di base (ad esempio, un oggetto in acciaio viene suddiviso in ferro e carbonio). I materiali cadono a terra sotto forma di lingotti. Se un componente è in quantità inferiore all'1%, non viene considerato nell'opera di scomposizione. Se l'oggetto supera i limiti previsti di peso, l'incantesimo non ha effetto.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 3 PV al Tronco e 1 PV alla Testa.

DISSOLVI MAGIE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Tutte le Abilità di Magia
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** Vedi testo
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 7
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di annullare gli effetti attivi prodotti da altri incantesimi. L'incantesimo si può lanciare su una zona o su una creatura. Se lanciato su una creatura dissolve tutti gli incantesimi attivi su di lui, se lanciato su un'area dissolve tutti gli incantesimi che hanno effetto nel punto specifico del lancio di *Dissolvi Magie*. L'incantesimo ha effetto se con la Prova di Abilità si supera quella effettuata per il lancio dell'incantesimo da dissolvere; se sono presenti più incantesimi, si effettua il controllo per ogni singolo incantesimo.
Se lanciato su un oggetto magico non ne dissolve le proprietà, ma le inibisce per un numero di Round pari al punteggio nella Prova di Abilità; per avere effetto, è necessario ottenere un punteggio superiore a quello

della prova di Artigianato per la creazione dell'oggetto, oppure della prova di *Magia Runica [Rune Ithildin]* se si tratta di un oggetto creato con tale capacità.
Effetti negativi: Nessuno.

DISTANZE DISTORTE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** 50 metri, Sfera del raggio di 1 metro per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo distorce la struttura spaziale in un'area specifica, in maniera limitata: quando un proiettile od un'arma da lancio attraversano questa zona, si considera ai fini della gittata come se la distanza percorsa al suo interno sia della metà. In pratica lo spazio è "compresso" in modo tale da far apparire più vicino il bersaglio dell'attacco. Ad esempio, se il bersaglio si trova a 30 metri ed il proiettile durante la sua corsa attraversa 24 metri influenzati dall'incantesimo, ai fini della gittata si considera come se il bersaglio fosse a 18 metri (6 metri di spazio "normale" più 12 metri, la metà dello spazio "deformato").
Effetti negativi: La gittata degli incantesimi lanciati dall'incantatore è ridotta della metà per 10 minuti.

DISTRAZIONE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello Viandante (Chitarra, Liuto, Tiorba, Lira)
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 4
- **PAz di lancio:** 3
- **Raggio d'azione:** 45 metri
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il bersaglio per un secondo è completamente distratto e non si accorge di quello che gli succede attorno. Questo incantesimo permette di effettuare un'azione rapida senza che il bersaglio si renda conto di quello che sta succedendo. Questo incantesimo non ha effetto più di una volta su uno stesso bersaglio, fino a quando non è passata 1 ora.
Effetti negativi: Nessuno.

DISTRUGGERE OGGETTO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Oggetto toccato di massimo 100g per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se l'oggetto è custodito)
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'oggetto toccato va in frantumi. Se il peso dell'oggetto supera il limite previsto, l'incantesimo non ha effetto. Non ha effetto su oggetti magici.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 3 PV al Tronco e 1 PV alla Testa.

DISTRUGGI MURO MAGICO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15 o la Prova di Abilità del muro da colpire, quale che sia il valore più alto
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (17)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore genera un raggio che annienta tutte le forme di magia che creano muri o campi protettivi. Tra questi *Muro di Ghiaccio, Muro di Fuoco, Muro di Vento, Muro di Ombre, Muro di Forza* ed in generate tutti quelli che creano effetti analoghi.
Effetti negativi: L'incantatore rimane *Stordito* per 1 round.

DISTRUZIONE DEGLI SPIRITI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 16 + 3 per bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 6 + 2 per bersaglio (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo annulla il legame che esiste tra il piano dimensionale di Ethran ed il Mondo dei Sogni, rendendo impossibile per gli Spiriti colpiti materializzarsi ancora nella normale realtà; rimarranno per sempre confinati nel Mondo dei Sogni.
Effetti negativi: Il personaggio sviene per 6 ore, e non può essere rianimato in alcuna maniera.

DISTRUZIONE DEL TESSUTO DELLA REALTÀ (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Magia Runica [Trappole Magiche]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 31
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** 30 metri + 5 metri per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Durata:** 5 round
- **Mana/Mente:** 50
- **Energia spesa (Soglia):** 40 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore crea uno squarcio nel tessuto che compone l'Universo nel quale viviamo, a forma sferica che occupa un diametro di 6 metri nel punto in cui viene creato. Qualunque essere che si trovi entro 30 metri da questo squarcio viene risucchiato al suo interno, a meno che non riesca a trovare un qualche tipo di appiglio abbastanza resistente per non essere trascinato anch'esso. Anche in questo caso, è comunque necessaria una Prova di Caratteristica sulla Forza (Difficoltà 15). Qualunque oggetto di peso entro i 250 Kg viene a sua volta risucchiato all'interno dello squarcio. A meno di non trovare sistemi per rimanere bloccati con le mani libere, chiunque cerchi di non essere risucchiato non è in grado di compiere alcun tipo di azione come combattere o lanciare incantesimi, altrimenti tutte le possibili prove effettuate dal personaggio che richiedano dei movimenti subiscono una penalità di -10 alle Prove di Abilità. Chiunque si trovi entro 30 metri dallo squarcio non è in grado di muoversi, tranne che in direzione dello squarcio stesso (in questo caso si muove a velocità doppia rispetto al normale).
Chi si trova oltre i 30 metri ma entro i 50 metri dallo squarcio può resistere al risucchio superando una Prova di Caratteristica sulla Forza (Difficoltà 13, 10 se si sta usando un appiglio); si può provare a resistere cercando di mantenere le mani libere, ma in questo caso la Prova subisce una penalità di -5. Qualunque oggetto di peso entro i 150 Kg viene a sua volta risucchiato all'interno dello squarcio. Chiunque si trovi tra 30 e 50 metri dallo squarcio ed ha superato la prova di Forza può muoversi ad una velocità ridotta ad un terzo del normale, tranne che in direzione dello squarcio dove la velocità aumenta di una volta e mezzo.
Tutte le prove sulla Forza vanno effettuate ad ogni round che si rimane nell'area di influenza dello squarcio. Qualunque cosa venga risucchiata

scompare in un limbo, degli spazi vuoti esistenti tra le dimensioni in cui regna il nulla. Generalmente un essere vivente muore per mancanza di aria o di sostentamento. Lo squarcio si richiude di colpo quando l'incantesimo termina. Qualunque cosa stia attraversando lo squarcio nel momento in cui si chiude, viene tagliata di netto.
Effetti negativi: Nessuno.

DISTRUZIONE METALLICA (EaA)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia Runica [Trappole magiche], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 0 metri, Area di 2 metri di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 37
- **Energia spesa (Soglia):** 30 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (vedi descrizione)
- **Rarità:** Unica

Descrizione: Questo incantesimo viene considerato un mito, una leggenda ritenuta solo una mera fantasia. Una volta lanciato, tutto il metallo presente nell'area d'effetto (che si emana dall'incantatore) viene disintegrato, riducendosi in polvere finissima. Gli oggetti hanno la possibilità di resistere all'effetto solo se in possesso di una creatura; tutti gli oggetti incustoditi non hanno possibilità di salvarsi. Gli unici oggetti immuni a questo potere sono quelli posseduti dall'incantatore.
Effetti negativi: Anche gli oggetti dell'incantatore subiscono gli effetti dell'incantesimo, senza possibilità di resistere.

DOLORE SPIRITUALE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Menestrello Viandante (Tiorba)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore effettua delle pratiche di tortura sullo Spirito. Il corpo non risente fisicamente di alcun tipo di danno, ma sullo Spirito vengono effettuate operazioni analoghe a quelle di una tipica tortura (versare sale su ferite aperte, staccare le unghie di mani e piedi o qualunque tipo di tortura scelta dall'incantatore) che infliggono un dolore molto superiore rispetto al normale, ed alla lunga possono portare alla follia e la morte. La vittima sarà convinta di aver subito quelle torture anche se sul suo corpo non vedrà alcun tipo di segno o ferita
L'uso di quest'incantesimo richiede un'alta capacità decisionale del Master. In base al tipo di tortura (ed entro il valore ottenuto nella prova di Abilità) il Master fissa delle CD che la vittima deve superare su una prova di Volontà; queste prove possono essere più o meno numerose anche in base a come si comporta l'incantatore ed il tipo di vittima (ad esempio, una vittima che sopporta bene il calore potrebbe soffrire di meno se viene torturata con un ferro rovente). Il fallimento delle prove può condurre a diversi effetti, sempre a discrezione del Master: cerdimento della vittima (quindi pronta, ad esempio, a rivelare informazioni od a sottomettersi), pazzia temporanea o permanente, morte. Usare più volte consecutivamente sulla stessa vittima quest'incantesimo comporta rischi sempre più elevati; in pratica CD mediamente più alte ed effetti negativi sempre più pesanti.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Affaticato* per 3 ore.

DOMINARE ANIMALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Menestrello Viandante (Flauto dritto)
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 4 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 3 + 1 per ogni intervallo successivo (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo è una versione potenziata dell'incantesimo *Comando animale*. A differenza di quest'ultimo, per tutta la durata l'incantatore può dare più di un semplice ordine, e l'animale non è in condizioni di rifiutarsi di fronte a missioni suicide o comunque estremamente pericolose. Inoltre, l'animale perde completamente coscienza di se, diventando a tutti gli effetti una sorta di marionetta. Molte Depositarie sono contrarie all'uso di questo incantesimo, ed alcune di esse si prodigano per non tramandarlo alle generazioni future; motivi per cui quest'incantesimo è molto raro.
Effetti negativi: Il personaggio è costretto a camminare a 4 zampe per 1 giorno. Non è in grado di rimanere in posizione eretta se non per pochi attimi in situazioni particolari (ad esempio quando spicca un salto in alto), e questo crea ovvi impedimenti in tutte le azioni, comprese quelle per il lancio di incantesimi.

DRONI DELLA MORTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo crea accanto all'incantatore delle sfere di acciaio volanti, di 5 cm di diametro, con delle lame rotanti lungo l'asse centrale che occupano un diametro di 8 cm, in numero di 1 ogni 5 punti nella Prova di Abilità. Queste sfere attaccano qualunque bersaglio venga indicato dall'incantatore, purché rimangano entro il Raggio d'azione e che il bersaglio sia visibile all'incantatore quando viene indicato per essere attaccato. Le sfere hanno una velocità di Movimento di 20 e possiedono un numero di PAz pari a quelli dell'incantatore, ed un singolo attacco portato dalle sfere richiede 10 PAz (con una portata di 0,5 metri); il loro punteggio base di attacco è pari al Livello dell'incantatore +1, ed infliggono 1d4+1 danni taglienti. Agiscono immediatamente dopo il Turno di gioco dell'incantatore.
L'incantatore può inviare le sfere verso un unico bersaglio, o suddividerle tra più bersagli; può anche cambiare bersaglio ad una o più sfere, azione che richiede un comando mentale da 2 PAz. Se le sfere non hanno bersagli da attaccare, tornano accanto all'incantatore. Le sfere possono essere distrutte, ma non è azione semplice: hanno un numero di PV pari alla Prova di Abilità, un punteggio di Schivata di 20 e di Armatura pari a 1; sono immuni ai danni elementali tranne quelli di tipo Elettrico, dai quali subiscono invece danni raddoppiati. Sono immuni a qualunque tipo di effetto secondario.
Effetti negativi: L'incantatore vede ridursi i propri PAz della metà (arrotondati per difetto) per tutta la durata dell'incantesimo.

DRONI DELLA MORTE SUPERIORI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 29
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 100 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 44 + 12 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 42 + 9 per ogni intervallo successivo (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo è simile a Droni della morte, tranne per le statistiche differenti e quanto scritto di seguito. L'incantatore è in grado di creare fino a 2 droni per ogni punto nella Prova di Abilità con le seguenti statistiche: Movimento 25, PAz 50, PV pari alla Prova di Abilità, Velocità di

attacco 10 PAz (portata dell'attacco 0,5 metri), Punteggio di attacco base di 25, Danni 1d6+2 Fisici e 1d4+1 da Acido, Schivata 25, Armatura 3; come i droni dell'incantesimo di secondo livello, sono immuni ai danni elementali tranne quelli Elettrici dai quali subiscono danni raddoppiati, e sono immuni a qualunque tipo di effetto secondario.
L'incantatore può inviare fino a 5 droni contro un singolo bersaglio, e se conosce il bersaglio (se conosce il suo nome completo o se lo ha visto e lo conosce di persona) può mandargli addosso i droni anche se non lo ha nel suo campo visivo: se si trova entro il raggio d'azione dell'incantesimo, i droni sanno automaticamente la sua direzione in linea d'aria e vi si dirigono. Con la semplice concentrazione, l'incantatore è in grado di vedere quello che si trova attorno ai droni entro un raggio di 3 metri.
Effetti negativi: L'incantatore vede risursi i propri PAz della metà (arrotondati per difetto) per tutta la durata dell'incantesimo.

DUPLICAZIONE DELLE ARMI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 100 metri, fino a 10 armi per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo crea un duplicato fisico di una o più armi. Le armi duplicate sono fatte in materiali comuni (ad esempio, da una spada in Galvorn si ottiene una spada in acciaio) e di fattura normale (quindi con statistiche base). Di una singola arma può esistere un solo duplicato, e non è possibile duplicarne una che è un duplicato. Le armi da duplicare devono essere incustodite, non è possibile duplicare un'arma impugnata o portata da un qualunque tipo di creatura. I duplicati (od i loro resti) scompaiono al termine dell'incantesimo. Quest'incantesimo lanciato tramite l'Abilità *Fede nella Trinità {Elemento metallo]* permette di duplicare solo le armi fatte interamente in metallo, esclusi piccoli particolari (una spada lunga è duplicabile, sebbene sia fatta anche di strisce di cuoio sull'impugnatura o possa avere dei finimenti di altro materiale).
Effetti negativi: L'incantatore e *Stremato* per 1 ora.

ELETTRIFICA METALLO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 6 + 2 per oggetto
- **Raggio d'azione:** Contatto; fino ad un oggetto ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo crea un fascio di elettricità all'interno di un oggetto fatto di metallo, oppure su una sua parte fatta di metallo; il peso complessivo dell'oggetto non deve superare i 0,2 Kg di peso per punto nella Prova di Abilità, altrimenti su di esso fallisce. Lanciato su un oggetto qualunque, chiunque lo tocchi subisce un numero di danni di tipo Elettrico pari a 1 ogni 3 punti nella Prova di Abilità. Se viene lanciato su un'arma la cui parte di offesa è di metallo (come la lama di una spada), questa infligge ad ogni colpo 3 danni di tipo Elettrico oltre a quelli di base.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 al proprio punteggio di Resistenza all'elettricità per 2 ore.

ELIMINA ILLUSIONE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione], Menestrello Viandante (Chitarra, Violino)
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11 o più (vedi testo)
- **PAz di lancio:** 13
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo annulla gli effetti di qualunque tipo di incantesimo presente nella lista di *Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]* (a prescindere da quale Abilità viene usata per lanciarli). L'incantesimo ha effetto se si supera una CD pari a quella della Prova di Abilità per la creazione dell'illusione oppure di 11, a seconda di quale valore è il più alto.
Effetti negativi: L'incantatore non può lanciare incantesimi presenti nella lista di *Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]* per 1 ora.

ELIMINA MALEDIZIONE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Menestrello Viandante (Liuto, Tiorba, Flauto traverso, Oboe)
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20 o più (vedi testo)
- **PAz di lancio:** (n.a.) 1 minuto
- **Raggio d'azione:** Contatto (non è possibile lanciarlo su se stessi)
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 18
- **Energia spesa (Soglia):** 20 (25)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo annulla gli effetti di qualunque tipo di incantesimo presente nella lista di *Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]* (a prescindere da quale Abilità viene usata per lanciarli). L'incantesimo ha effetto se si supera una CD pari a quella della Prova di Abilità per la creazione della maledizione oppure di 20, a seconda di quale valore è il più alto. L'incantatore non può lanciare questo incantesimo su se stesso. Se l'incantesimo viene lanciato su un essere vittima di una maledizione lanciata da colui che usa *Elimina maledizione*, non è necessaria alcuna Prova di Abilità per lanciarlo e non si subiscono effetti negativi. Non è possibile lanciare l'incantesimo su se stessi. Quest'incantesimo annulla anche gli effetti di Bambola *Voodoo*.
Effetti negativi: L'incantatore assorbe la maledizione che ha cercato di rimuovere, diventando a sua volta vittima; in questo caso, la maledizione diventa permanente, nel caso avesse avuto una durata limitata nel tempo.

EMANA CALORE (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Personale, 1 metro di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 16 + 5 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 15 + 6 per ogni intervallo successivo (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore diventa una fonte di calore, che riscalda l'ambiente entro l'area d'effetto. In altre parole rende vivibile un ambiente ostile a causa del freddo, alzando la temperatura fino a 20 °C. L'incantesimo non annulla eventuali effetti atmosferici (tipo vento e pioggia) ma scioglie la neve, sia quella a terra che quella che cade dal cielo, ed aumenta la visibilità se questa si è abbassata proprio a causa della neve (tormente comprese). La zona interessata si sposta con l'incantatore.
Effetti negativi: L'incantatore perde i sensi e diventa gelato, e non può essere rianimato. Terminato l'incantesimo subisce 2d6+4 PV al Tronco da Freddo e va in ipotermia; muore nel giro di 6 ore se non viene riscaldato adeguatamente (ad esempio immergendolo in una sorgente di acqua molto calda, tramite incantesimi o lasciandolo davanti ad un camino acceso sotto le coperte). Si rianima dopo 6 ore che è terminato l'incantesimo.

EMORRAGIA INTERNA (Incantesimo a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 14
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 16
- **Energia spesa (Soglia):** 11 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore manipola la circolazione sanguigna di un essere vivente agendo sul ferro presente nel sangue. In termini di gioco, provoca una vasta emorragia interna: oltre a infliggere una Ferita Emorragica in ogni parte del corpo, la vittima subisce 6d10+6 al Tronco, 2d10+2 ad ogni arto e 2d4+2 PV alla Testa.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2d10+2 PV ad ogni parte del suo Corpo, esclusa la testa dove subisce 1d10+3 PV.

EMPATIA ANIMALE (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 29
- **PAz di lancio:** 40 (4 per concentrarsi)
- **Raggio d'azione:** Personale, ampiezza di 1 Km + 200 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 55
- **Energia spesa (Soglia):** 45 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo funziona in maniera simile a *Sensi trasposti*, ma ha effetto su tutti gli esseri animali presenti nel raggio d'azione dell'incantesimo, contemporaneamente. A differenza dell'altro incantesimo, non ci sono singoli bersagli e *Empatia animale* ha effetto su qualunque animale presente nell'area. L'incantesimo permette all'incantatore di recepire tutte le informazioni che gli giungono e di elaborarle, senza farlo impazzire per il loro elevato numero; gli permette di fare una selezione di quelle che gli servono e quali no, estrapolando solo quelle necessarie. Come per Sensi trasposti, può decidere in ogni istante se osservare con i sensi degli animali oppure no; ogni volta che sfrutta il potere, non è più in grado di avvertire nulla con i propri 5 sensi, e rimane immobile sul posto.
L'incantesimo permette all'incantatore di prendere controllo di una singola creatura animale, permettendo di inviare messaggi con la propria voce e nella propria lingua che vengono "detti" dall'animale stesso.
Effetti negativi: La mente del personaggio non è più in grado di gestire l'immensa fonte di informazioni che riceve, ed al termine dell'incantesimo impazzisce. L'incantesimo *Ripristina sanità mentale* permette di curare da quest'effetto.

EROISMO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia di Gaia [Magia del Potere], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 12 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un numero un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (8)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo esalta spiritualmente il bersaglio, fornendogli un bonus di +1 a tutte le Prove di Abilità basate sull'uso delle armi e quelle del gruppo di Capacità fisiche.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -1 a tutte le Prove di Abilità per 5 minuti.

EROISMO DI MASSA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 100 metri, fino a 5 bersagli per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 5 minuti per ogni punto nella Prova di Abilità – 5 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 16
- **Energia spesa (Soglia):** 12 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona come l'incantesimo *Eroismo*, tranne per le statistiche differenti.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -1 a tutte le prove di abilità per 3 ore.

ESILIO (Incantesimo mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Magia Runica [Trappole Magiche]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo rispedisce una creatura sul suo piano di esistenza originale.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Affaticato* per 1 ora.

ESPLOSIONE INGANNEVOLE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Runica [Trappole Magiche]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 14
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità, Esplosione di raggio di 6 metri
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantesimo crea un'esplosione fittizia, atta solo a spaventare i nemici, solo molto rumorosa e luminescente. Chiunque si trovi nell'area d'azione dell'incantesimo deve effettuare una Prova di Abilità di *Socializzazione [Comprendere intenzioni]*; se non è superiore alla Prova di Abilità dell'incantatore, la vittima si allontana istintivamente in direzione opposta al centro dell'esplosione di 6 metri, non può più effettuare Azioni di Reazione fino a quando non torna il suo turno e nel suo prossimo turno d'azione ha 10 PAz in meno. Quest'incantesimo può essere usato solo una volta nell'ambito di uno scontro, perché l'inganno diventa evidente.
Effetti negativi: L'incantatore non può effettuare Azioni di Reazione fino al suo prossimo turno d'azione.

ESPULSIONE DELLO SPIRITO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 14
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo può essere usato solo quando ci si trova nel Mondo dei Sogni (in uno dei livelli dell'Endorlor). Lanciato su uno

Spirito che non ha generato quel livello, lo espelle riportandolo al livello dell'Endorlor che ha generato quando ha iniziato a sognare, o fa svegliare il soggetto se non proviene da nessun livello.
Effetti negativi: L'incantatore si sveglia improvvisamente.

ESTASIARE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Raro

Descrizione: Questo incantesimo lanciato su un bersaglio lo ammalia, facendogli credere che il suo acerrimo nemici si trova di fronte a lui. All'atto pratico la vittima dell'incantesimo è costretta ad attaccare un bersaglio preciso scelto dall'incantatore, al meglio delle sue possibilità. La vittima deve poter avere a portata visiva il bersaglio scelto dall'incantatore, altrimenti l'incantesimo fallisce; la vittima attacca al meglio delle sue possibilità, ignorando eventuali effetti collaterali a nemici od alleati. Questo incantesimo è l'esatto opposto dell'incantesimo *Inorridire*.
Effetti negativi: Incapace di gestire il flusso di emozioni della vittima, l'incantatore rimane *Stordito* per 2 round.

ESTINGUI FUOCO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 3 metri per punto nella Prova di Abilità, Superficie di 1 metro di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di estinguere le fiamme, anche quelle di natura magica o generate da effetti magici. Se le fiamme divampano per un'area maggiore rispetto a quella che l'incantatore è in grado di estinguere, verranno eliminate sono nella quota prevista dall'incantesimo; *Estingui fuoco* non impedisce ad altre fonti di calore o fiamme di appiccare nuovamente l'incendio.
Effetti negativi: L'eccessivo calore fa perdere i sensi all'incantatore, che rimane *Svenuto* per 2 minuti.

ESTRAI INCANTESIMO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 13 o più (vedi descrizione)
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (24)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo fu creato per recuperare antiche conoscenze perdute, ed ha effetto unicamente su un essere già morto del quale si è conservato ancora il cervello. L'incantesimo permette all'incantatore di imparare un singolo incantesimo che era noto alla vittima prima della sua morte; la CD è pari a 13 o al punteggio della CD di lancio dell'incantesimo che si cerca di recuperare, quale che sia il valore maggiore. Ogni tentativo, che sia coronato da successo o meno, porta alla definitiva cancellazione dell'incantesimo dal cadavere, quindi è possibile un solo tentativo per incantesimo. L'incantatore può decidere di estrapolare un incantesimo specifico, oppure (se è un tentativo a caso oppure l'incantesimo scelto non era conosciuto dalla vittima) viene scelto casualmente dal Master.
Effetti negativi: L'incantatore dimentica tutti i suoi incantesimi.

ESTRARRE RICORDO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Bersaglio toccato
- **Durata:** 10 minuti per ogni punto nella Prova di Abilità – 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 8 + 5 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 7 + 4 per ogni intervallo successivo (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Affinché l'incantesimo produca i risultati sperati, l'incantatore deve mantenere il contatto con il bersaglio per tutto il tempo necessario. Quest'incantesimo permette di sondare approfonditamente la Mente del bersaglio al fine di ricercare un ricordo specifico. Affinché la ricerca abbia successo, l'incantatore deve avere un'idea di quello che sta cercando (ad esempio la parola di attivazione di un certo oggetto magico, oppure il luogo in cui il bersaglio si è perso 10 anni fa). Il ricordo può essere una parola, una frase, un luogo, un suono o qualunque altra informazione sensoriale colta dal bersaglio. L'utilità dell'incantesimo risiede nella possibilità di estrarre un ricordo che non affiora alla mente del soggetto, o di un particolare che non è stato colto o catalogato a livello cosciente (ad esempio il colore del muro di una casa vista mentre si passeggiava lungo una strada), o che si è addirittura dimenticato.
L'incantesimo estrae a forza il ricordo. A prescindere che il bersaglio non abbia resistito all'incantesimo, può decidere di opporre resistenza all'estrazione. In questo caso la Mente si ribella all'incantesimo, ma questo genera un dolore insopportabile, che aumenta con il passare dei minuti e che può facilmente portare allo svenimento, a particolari ferite (la rottura di molti vasi sanguigni con sanguinamento dalla pelle in più punti è una conseguenza tra le più comuni) fino alla morte del soggetto. Spetta al Master decidere cosa avviene nello specifico, valutando anche il tipo di resistenza che si offre e dal punteggio di Energia residua del bersaglio: più è alta, più è in grado di resistere agli effetti collaterali. Sottoporsi più volte a questo tipo di tortura può anche portare alla pazzia. Anche in caso di bersaglio consenziente, si avvertono comunque fenomeni di nausea, vomito e dolori alla testa. Ribellarsi all'incantesimo fa si che l'incantatore impieghi un tempo lungo il doppio, rispetto a quello normalmente richiesto, per estrarre i ricordi desiderati.
La ricerca del ricordo può impiegare molto tempo. Di base, il tempo richiesto (che può essere suddiviso tra più sessioni) è di un numero di ore pari alla somma del punteggio di Memoria + Intelligenza del bersaglio. Il Master può aumentare (anche di giorni o settimane) o ridurre questo tempo in base a diversi aspetti: conoscenza del bersaglio, particolarità del ricordo, dettagli forniti dall'incantatore sul tipo di ricordo da cercare, ricerca di un'informazione importante o secondaria per il soggetto e così via.
Effetti negativi: L'incantatore sviene al termine dell'incantesimo e non può essere rianimato per 6 ore.

EVOCA ANIMALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di evocare un animale qualsiasi, in numero massimo pari ad un terzo (arrotondato per difetto) del livello del personaggio. Gli animali appaiono nel punto indicato dal

personaggio, e se evocati durante uno scontro tirano per l'iniziativa ed iniziano ad agire, in base al punteggio ottenuto, all'inizio del turno successivo di gioco. Gli animali sono sotto il pieno controllo dell'incantatore, che indica loro all'atto del lancio il compito da svolgere. Dare ulteriori ordini in seguito costa 4 PAz se si tratta di ordini semplici (attacca quel nemico, prendi quell'oggetto) o maggiore per ordini più complessi. Gli animali scompaiono se uccisi o quando l'incantesimo termina. La comunicazione degli ordini è di tipo telepatico, ed ha un raggio d'azione pari al doppio di quello per il lancio dell'incantesimo. Il livello massimo degli animali evocati è pari a 7, e deve essere superiore a quello dell'incantatore.
Effetti negativi: Il personaggio perde tutta l'Energia residua e sviene.

EVOCA BRANCO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona come *Evoca animale*, ma richiama fino a un animale per punto nella Prova di Abilità e con un livello massimo di 10.
Effetti negativi: Il personaggio perde tutta l'Energia residua e sviene.

EVOCA ELEMENTALE DELL'ACQUA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 26
- **Energia spesa (Soglia):** 23 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore evoca un elementale dell'acqua, che esegue i suoi ordini al meglio delle sue possibilità; scompare una volta terminato l'incantesimo o se viene ucciso. L'incantatore può impartire ordini telepaticamente (1 PAz). L'elementale evocato possiede fino ad un numero di Livello pari alla Prova di Abilità, e una volta evocato può anche allontanarsi dall'incantatore oltre il raggio d'azione, ma in questo modo non è possibile impartirgli degli ordini. L'elementale rimane immobile fino allo scadere dell'incantesimo se non ha ordini da eseguire. Questo incantesimo non permette di conoscere le capacità e i Pregi Razziali posseduti dall'elementale.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 12 ore.

EVOCA ELEMENTALE DELL'ARIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 26
- **Energia spesa (Soglia):** 23 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore evoca un elementale dell'aria, che esegue i suoi ordini al meglio delle sue possibilità; scompare una volta terminato l'incantesimo o se viene ucciso. L'incantatore può impartire ordini telepaticamente (1 PAz). L'elementale evocato possiede fino ad un numero di Livello pari alla Prova di Abilità, e una volta evocato può anche allontanarsi dall'incantatore oltre il raggio d'azione, ma in questo modo non è possibile impartirgli degli ordini. L'elementale rimane immobile fino allo scadere dell'incantesimo se non ha ordini da eseguire. Questo incantesimo non permette di conoscere le capacità e i Pregi Razziali posseduti dall'elementale.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 12 ore.

EVOCA ELEMENTALE DEL FUOCO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 26
- **Energia spesa (Soglia):** 23 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore evoca un elementale del fuoco, che esegue i suoi ordini al meglio delle sue possibilità; scompare una volta terminato l'incantesimo o se viene ucciso. L'incantatore può impartire ordini telepaticamente (1 PAz). L'elementale evocato possiede fino ad un numero di Livello pari alla Prova di Abilità, e una volta evocato può anche allontanarsi dall'incantatore oltre il raggio d'azione, ma in questo modo non è possibile impartirgli degli ordini. L'elementale rimane immobile fino allo scadere dell'incantesimo se non ha ordini da eseguire. Questo incantesimo non permette di conoscere le capacità e i Pregi Razziali posseduti dallo scheletro.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 12 ore.

EVOCA ELEMENTALE DELLA TERRA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 26
- **Energia spesa (Soglia):** 23 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore evoca un elementale della terra, che esegue i suoi ordini al meglio delle sue possibilità; scompare una volta terminato l'incantesimo o se viene ucciso. L'incantatore può impartire ordini telepaticamente (1 PAz). L'elementale evocato possiede fino ad un numero di Livello pari alla Prova di Abilità, e una volta evocato può anche allontanarsi dall'incantatore oltre il raggio d'azione, ma in questo modo non è possibile impartirgli degli ordini. L'elementale rimane immobile fino allo scadere dell'incantesimo se non ha ordini da eseguire. Questo incantesimo non permette di conoscere le capacità e i Pregi Razziali posseduti dall'elementale.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 12 ore.

EVOCA ELEMENTALE DEL METALLO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 26
- **Energia spesa (Soglia):** 23 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore evoca un elementale del metallo, che esegue i suoi ordini al meglio delle sue possibilità; scompare una volta terminato l'incantesimo o se viene ucciso. L'incantatore può impartire ordini telepaticamente (1 PAz). L'elementale evocato possiede fino ad un

numero di Livello pari alla Prova di Abilità, e una volta evocato può anche allontanarsi dall'incantatore oltre il raggio d'azione, ma in questo modo non è possibile impartirgli degli ordini. L'elementale rimane immobile fino allo scadere dell'incantesimo se non ha ordini da eseguire. Questo incantesimo non permette di conoscere le capacità e i Pregi Razziali posseduti dall'elementale.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 12 ore.

EVOCA FULMINI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 24
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** 150 metri, 3 metri di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 33
- **Energia spesa (Soglia):** 22 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo può essere lanciato solo in una zona all'aperto. Nell'area interessata dall'incantesimo, si addensano nubi nere e dense in cielo, ed a lancio ultimato iniziano a verificarsi ripetuti e casuali colpi di fulmine che colpiscono chiunque si trovi in traiettoria. Qualunque creatura od oggetto all'interno della zona ha una probabilità del 75% ad ogni round di essere colpito da un fulmine di bassa intensità, una probabilità del 40% di essere colpito da uno a media intensità, ed una probabilità del 20% di essere colpito da un fulmine ad alta intensità: ogni prova è a se stante, quindi è possibile essere colpiti anche da tutti e 3 i tipi di fulmine in un unico round.
I fulmini infliggono danni di tipo Elettrico: le vittime colpite hanno il 100% di probabilità di subire danni al Tronco (3d4+2 PV fulmine a bassa intensità, 3d6+4 PV fulmine a media intensità, 1 PV per punto nella prova di Abilità fulmine ad alta intensità), del 60% agli arti per ognuno di esso (1d6+1, 2d6+2, 4d4+3) e del 30% alla testa (1d4+1, 2d4+2, 2d6+2). La Prova sulla Volontà per resistere all'incantesimo si effettua ogni volta che si viene colpiti da un fulmine.
Effetti negativi: Il personaggio perde tutta l'Energia residua e sviene.

EVOCA OMBRE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 32
- **Raggio d'azione:** 15 metri, una creatura ogni 4 punti nella Prova di Abilità, un massimo di livelli pari al punteggio nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 7 + 1 per ogni ombra
- **Energia spesa (Soglia):** 3 per ogni ombra (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune
- **Descrizione:** Funziona come l'incantesimo *Evoca scheletri*, ma permette di evocare ombre.
- **Effetti negativi:** L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 1 ora.

EVOCA SCHELETRO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 32
- **Raggio d'azione:** 15 metri, una creatura ogni 4 punti nella Prova di Abilità, un massimo di livelli pari al punteggio nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni scheletro
- **Energia spesa (Soglia):** 1 per ogni scheletro (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore evoca a se degli scheletri, che eseguono i suoi ordini al meglio delle loro possibilità; scompaiono una volta terminato l'incantesimo o se vengono uccisi. Questo incantesimo può essere lanciato solo una volta nell'arco di 24 ore. Gli scheletri evocati sono di esseri umanoidi di Taglia 4. L'incantatore può evocare un numero massimo di creature che dipende dalla Prova di Abilità, e il Livello massimo degli scheletri evocati è pari al livello del personaggio -4 (minimo 1); la Prova di Abilità determina i livelli totali degli scheletri evocati. Ad esempio, un personaggio del livello 9 che ottiene un punteggio di 16 nella Prova di Abilità, può evocare un massimo di 4 scheletri il cui livello massimo può essere il 5° (ad esempio 3 scheletri del 5° ed uno del 1°, oppure 4 scheletri del 4°). Impartire ordini agli scheletri richiede un tempo pari a 3 PAz, o superiore per ordini più complessi; gli ordini sono a voce, e gli scheletri comprendono ogni linguaggio del loro evocatore. Questo incantesimo non permette di conoscere le capacità e i Pregi Razziali posseduti dallo scheletro.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 1 ora.

EVOCA SPIRITI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 32
- **Raggio d'azione:** 15 metri, una creatura ogni 4 punti nella Prova di Abilità, un massimo di livelli pari al punteggio nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 14 + 1 per ogni spirito
- **Energia spesa (Soglia):** 4 per ogni spirito (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Evoca scheletri*, ma permette di evocare spiriti.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 1 ora.

EVOCA ZOMBI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 32
- **Raggio d'azione:** 15 metri, una creatura ogni 4 punti nella Prova di Abilità, un massimo di livelli pari al punteggio nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 4 + 1 per ogni zombi
- **Energia spesa (Soglia):** 2 per ogni zombi (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Evoca scheletri*, ma permette di evocare zombi.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 1 ora.

FABBRO PROVETTO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia del Potere], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 21
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella prova di abilità – 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 4 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni intervallo successivo (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il bersaglio di quest'incantesimo acquisisce una notevole capacità nelle Prove di Abilità di *Artigianato [Lavorare il metallo]*. L'incantesimo fornisce un bonus di 3 + metà del punteggio nella Prova di Abilità (arrotondato per difetto) all'Abilità, e permette di ridurre i tempi di lavorazione del 15%. Per usufruire del bonus su una specifica lavorazione, è necessario avere l'incantesimo attivo per tutto il tempo della lavorazione stessa, non necessariamente continuativa; il Master può decidere di fornire solo parzialmente il bonus se l'incantesimo rimane attivo solo per parte del tempo necessario alla lavorazione. Lanciato su se stessi, il bonus ottenuto è di 3 punti inferiore.

Effetti negativi: Nessuno.

FALSI RICORDI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 24
- **PAz di lancio:** n.d. (1 ora)
- **Raggio d'azione:** 6 metri, un singolo bersaglio
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 35
- **Energia spesa (Soglia):** 20 (22)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo potente incantesimo può essere lanciato solo se il bersaglio è privo di coscienza oppure addormentato; in entrambi i casi, se il soggetto rinviene prima della fine del lancio, l'incantesimo fallisce. L'incantesimo permette di alterare i ricordi della vittima, modificandone alcuni fino ad arrivare ad eliminarli per rimpiazzarli con altri falsi. Si tratta di un'operazione estremamente delicata: la vittima non potrà mai rendersi conto di avere dei ricordi modificati o falsi perché per lei saranno autentici, ma potrebbero trasparire delle incongruenze tra i ricordi inalterati, la realtà ed i ricordi modificati. Questo perché chi lancia l'incantesimo deve costruire I ricordi in ogni singolo aspetto, ed anche un piccolo particolare può pregiudicare la resa finale.
In termini di gioco, il mago effettua una prova in *Furtività [Falsificare]*, cui il Master aggiunge dei bonus o delle penalità in base alla conoscenza che l'incantatore ha della vittima, dei suoi ricordi e delle sue esperienze (una persona completamente sconosciuta fornisce una penalità di -15, il più fidato degli amici cui si conosce anche il più piccolo segreto un bonus di +15). Terminato il lancio dell'incantesimo, quando la vittima si sveglia effettua una prova di *Deduzione [Valutare]* contrapposta; questa non permette di scoprire se è stato lanciato un incantesimo di tale natura su di se, ma semplicemente di notare delle incongruenze, generalmente ricondotte ad una scarsa memoria.
Se nel corso del tempo le sconnessione tra i vari ricordi aumentano, o vengono smentiti ripetutamente dalla realtà o dai racconti di altre persone, l'effetto dell'incantesimo si destabilizza e la vittima recupera la sua vera memoria. È il Master che valuta se e quando questo avviene, anche in funzione della prova di *Furtività [Falsificare]* effettuata dall'incantatore durante il lancio dell'incantesimo (più è elevata, più i collegamenti tra ricordi veri e falsi sono coerenti e precisi, quindi senza evidenziare incongruenze) oltre che delle esperienze future della vittima. Se e quando questo avviene, la vittima si rende conto di essere stata vittima di un incantesimo che ha alterato i suoi ricordi.
Questo incantesimo va gestito con cautela dal Master, perché fornisce un ampissimo margine di discrezionalità sia a lui che ai giocatori. La bontà della riuscita della prova dipende infatti anche da quanti e quali particolari sono arricchiti i ricordi modificati (od inventati da zero); in altre parole, quanta più precisa e dettagliata è la descrizione del giocatore sui ricordi da innestare, tanto più questi possono resistere nel tempo, fornendo anche dei bonus alla prova di Falsificare. Al tempo stesso, alcuni particolari potrebbero creare a loro volta delle incongruenze, fornendo delle penalità alla prova. La parola finale spetta sempre al Master.
Effetti negativi: Il personaggio dimentica tutta la sua vita trascorsa negli ultimi 2 mesi.

FANGO IN ROCCIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** 30 metri, Volume di fango di 1 m^3 per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di trasformare un volume di fango in solida roccia. L'incantatore può anche influenzare solo una parte del volume di fango, in base anche al punteggio nella Prova di Abilità od all'impossibilità di trasmutare tutto il volume. Questo incantesimo è l'opposto di *Roccia in fango*.
Effetti negativi: L'incantatore viene trasformato in una statua di roccia. L'effetto dura per 10 minuti, e qualunque danno subisca in tale forma lo avrà una volta tornato normale, con tutte le conseguenze del caso.

FERITE A TEMPO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 2
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Con quest'incantesimo, il danno inflitto dal prossimo attacco fisico andato a segno sul bersaglio dell'incantesimo non produce immediatamente i suoi effetti (e l'incantesimo termina). Il danno viene inflitto dopo un certo lasso di tempo, deciso dall'incantatore al termine del lancio dell'incantesimo, espresso in round fino ad un massimo di 1 per punto nella Prova di Abilità.
Effetti negativi: Nessuno.

FIAMMA MINORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Magia di Gaia [Magia della Mente], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 6 metri, un singolo oggetto entro il raggio d'azione
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Si tratta di un semplice incantesimo di piromanzia: consente di accendere una piccola fiamma su materiali facilmente infiammabili, o progettati per essere accesi dal fuoco. È possibile quindi dare fuoco a delle foglie secche per accendere un focolare, oppure per accendere una torcia od una lanterna. L'effetto è istantaneo, quindi per mantenere viva la fiamma od ingrandirla è necessario alimentarla, come un normale fuoco.
Effetti negativi: Nessuno.

FIAMMA PERENNE (Incantesimo a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** 15 metri
- **Durata:** Permanente (I)
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo crea una fiamma su una torcia od un braciere, illumina come una fiamma normale ma non produce danni o calore e la sua durata è eterna.
Effetti negativi: L'incantatore diventa cieco per 1 minuto.

FILAMENTI METALLICI

- **Abilità:** Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (13)

- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Dalle punte della dita dell'incantatore escono dei filamenti metallici, estremamente fini e taglienti, che arrivano fino a 5 metri di lunghezza (e di portata). L'incantatore può combattere con questo incantesimo attivo, utilizzando l'Abilità *Capacità fisiche [Lotta]*; ogni attacco andato a segno infligge 2d4+4 ad una creatura ed ignora fino a 4 punti di Armatura. Questi filamenti tagliano senza alcun tipo di resistenza materiali quali carta, legno e tessuti, ed anche materiali metallici abbastanza fini (si riesce ad esempio a tagliare le sbarre di una prigione se non sono troppo spesse). Al posto del punteggio di *Capacità fisiche [Lotta]*, l'incantatore può usare un punteggio di base per colpire pari a metà della Prova di Abilità (arrotondata per difetto).
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -4 al punteggio di Schivata per tutta la durata dell'incantesimo.

FISICO ACCELERATO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus di +3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulla caratteristica di Riflessi ed al Movimento. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 round in meno.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sui Riflessi ed al Movimento per 1 minuto.

FISICO ACCELERATO DI MASSA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Aura di 150 metri, fino a 10 bersagli per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 30 minuti per punto nella prova di Abilità – 30 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 31
- **Energia spesa (Soglia):** 18 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus di +3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulla caratteristica di Riflessi ed al Movimento. Vengono influenzati dall'incantesimo per prime le persone più vicine all'incantatore.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sui Riflessi ed al Movimento per 1 giorno.

FISICO AGILE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus di +3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulle caratteristiche di Agilità e Manualità. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 round in meno.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate su Agilità e Manualità per 1 minuto.

FISICO AGILE DI MASSA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Aura di 150 metri, fino a 10 bersagli per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 30 minuti per punto nella Prova di Abilità – 30 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 31
- **Energia spesa (Soglia):** 18 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus di +3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulle caratteristiche di Agilità e Manualità. Vengono influenzati dall'incantesimo per prime le persone più vicine all'incantatore.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate su Agilità e Manualità per 1 giorno.

FISICO INDISTRUTTIBILE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 26
- **Energia spesa (Soglia):** 13 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Il bersaglio diventa estremamente resistente a qualunque tipo di attacco. Diventa immune a qualunque tipo di Effetto di Stato e non consuma Energia a prescindere dal tipo di azione che sta compiendo. I danni fisici che subisce vengono ridotti di 5 PV, mentre quelli elementali di 3 PV. Diventa immune a qualunque tipo di danno secondario dovuto al superamento delle sue Resistenze e diventa immune ai veleni ed alle malattie (sebbene continua a soffrire di quelle presenti prima del lancio dell'incantesimo) ed ottiene un bonus di +5 a tutte le Prove di Volontà.
Effetti negativi: L'incantatore rimane paralizzato per tutta la durata dell'incantesimo.

FISICO POTENZIATO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2+ 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus di +3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulle caratteristiche di Forza e Costituzione. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 round in meno.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate su Forza e Costituzione per 1 minuto.

FISICO POTENZIATO DI MASSA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Aura di 150 metri, fino a 10 bersagli per punto nella Prova di Abilità

- **Durata:** 1 ora + 30 minuti per punto nella Prova di Abilità – 30 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 31
- **Energia spesa (Soglia):** 18 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus di +3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulle caratteristiche di Forza e Costituzione. Vengono influenzati dall'incantesimo per prime le persone più vicine all'incantatore.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate su Forza e Costituzione per 1 giorno.

FISICO RESISTENTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 18 metri, un bersaglio ogni 5 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo aumenta la Resistenza Fisica di 3 punti, e riduce i danni Fisici subiti di 2 PV per singolo attacco.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 5 PV al Tronco.

FIUTO DEL CANE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 28
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il fiuto del personaggio diventa estremamente sensibile, al pari di quello di alcuni animali quali i cani, permettendogli di percepire odori altrimenti impercettibili ad un essere umano, di riconoscerli e di seguirne la scia. Data l'estrema sensibilità che acquisisce, odori estremamente forti potrebbero creare problemi al personaggio.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una forte emicrania, che infligge una penalità di -2 a tutte le prove di Abilità per lanciare incantesimi per 1 ora.

FOBIA REPRESSA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 10 metri per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Durata:** Indefinito (vedi descrizione)
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 31 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo potente e pericoloso incantesimo richiede il controllo del Master e buone capacità interpretative se a subirlo è uno dei giocatori. L'incantesimo scava nella mente della vittima, andando a cercare le ansie, le paure e le esperienze del suo passato che vuole seppellire o dimenticare. In un momento casuale scelto dal Master (generalmente quando la vittima si trova sola e non è occupata in alcuna attività impegnativa, ma non è una regola fissa), che può avvenire anche dopo giorni o settimane dal lancio dell'incantesimo, uno dei pensieri repressi del personaggio vengono estratti dalla sua mente e proposti davanti a lui, in forma distorta, ossessiva ed aggressiva. A differenza di altri tipi di illusione, non esiste alcun modo per la vittima di capire che quello che vede non è reale, neanche se si presentano delle scene palesemente contorte od irreali.
L'incantesimo mira a far emergere quel sentimento o quel ricordo che si vuole dimenticare od accantonare, colpendo psicologicamente ed emotivamente la vittima. Esempio: la vittima dell'incantesimo da ragazzo ha ucciso per errore la madre colpendola con la spada di notte, pensando fosse un ladro. Il senso di colpa lo attanaglia e aleggia sempre nella sua mente. L'incantesimo trova ed estrapola quel ricordo, iniziando a tormentare la vittima con le immagini della madre sanguinante con la spada conficcata nel suo petto che accusa il figlio di averla uccisa, di avere fatto un grave errore, di non avergli mai voluto bene.
L'incantesimo inizia con semplici flash, immagini momentanee, e col tempo diventa sempre più opprimente ed insistente; negli stadi avanzati, le illusioni rimangono costantemente con la vittima e l'ossessionano di continuo. Il più delle volte questo provoca instabilità mentale, fino a portare alla completa pazzia. L'incantesimo non ha una durata definita, continua fino alla morte della vittima. L'unico modo per interrompere queste allucinazioni è riuscire ad affrontarle, e quindi affrontare le proprie paure e ricordi repressi.
Effetti negativi: L'incantatore si rannicchia in un angolo terrorizzato, incapace di compiere qualunque azione per 3 ore.

FONDERE LE ROCCE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del fuoco], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento fuoco], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 25 o più
- **Raggio d'azione:** 15 metri, fino a 1 Kg di rocce per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore fornisce calore a delle rocce, rendendole liquide e malleabili; in questo stato la magia che le ricopre non permette loro di infliggere danni da Fuoco in nessun caso. L'incantesimo poi fonde queste pietre in un unico blocco e l'incantatore può dargli la forma che desidera; se si tratta di forme semplici e geometriche i PAz di lancio sono quelli segnalati, altrimenti per forme più complesse il Master fissa il tempo necessario; potrebbero essere necessarie delle prove specifiche in alcune Abilità (come quelle di *Artigianato [Lavorare la Pietra]*) per riuscire ad ottenere la forma desiderata. È possibile dare vita ad un singolo oggetto con le rocce interessate dall'incantesimo, è possibile lanciarlo su un unico blocco di pietra, ma se il quantitativo è superiore a quello possibile da manipolare, fallisce. Terminata la composizione, la roccia si raffredda immediatamente.
Effetti negativi: L'incantatore si blocca come se fosse paralizzato per 1 minuto.

FONDERSI CON LE OMBRE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore è in grado per tutta la durata dell'incantesimo di fondersi con un'ombra che abbia almeno una superficie di 1 m². Finché l'incantesimo non ha termine può entrare ed uscire da una qualunque ombra (azione che richiede 3 PAz), rendendo di fatto introvabile da chiunque ed immune a qualunque tipo di effetto, ma al tempo stesso non è in grado di fare nulla se non continuare a sentire i suoni attorno a se, e vedere entro un raggio di 6 metri in tutte le direzioni. Se l'ombra nella quale si trova scompare o si muove in maniera repentina, l'incantatore riappare immediatamente nel punto in cui era scomparso; lo stesso

avviene nel momento in cui l'incantesimo termina. Per entrare in un'ombra è necessario trovarsi ad almeno 5 metri da essa.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'effetto di stato *Stremato* per 5 round ogni volta che esce da un'ombra.

FONDERSI NELLA ROCCIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 15 + 5 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 15 + 6 per ogni intervallo successivo (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette al bersaglio di fondersi con la roccia o qualunque tipo di pietra, che sia lavorata o naturale. In pratica l'essenza stessa del bersaglio viene a contenersi all'interno della pietra. Per tutta la durata dell'incantesimo può entrare ed uscire da qualunque tipo di roccia semplicemente muovendosi, purché il volume della materia sia almeno pari a quella dello stesso bersaglio.
Quando si trova all'interno della roccia il personaggio è in grado di sentire normalmente qualunque tipo di suono, ma è anche in grado di avvertire le vibrazioni sul terreno anche entro un raggio di 5 Km se di piccola entità (o più per vibrazioni più intense). È inoltre in grado di vedere in qualunque direzione entro un raggio di 30 metri. Quando è fuso nella roccia non è possibile individuarlo, e può muoversi ad una velocità di Movimento pari a 12. Se rimane dentro alla roccia quando termina l'incantesimo muore all'istante, ma l'incantesimo invia un avviso mentale quando manca 1 minuto allo scadere. Quando si trova all'interno della roccia la forma del personaggio è indefinita e dispersa, quindi non può effettuare alcun tipo di azione. Il personaggio non può in ogni caso attraversare il piombo con quest'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'effetto di stato *Stremato* per 10 round ogni volta che esce dalla roccia.

FORESTA SENZIENTE (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 31
- **PAz di lancio:** n.a. (12 ore)
- **Raggio d'azione:** 5 Km + 1 Km per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Indefinita (vedi descrizione)
- **Mana/Mente:** 75
- **Energia spesa (Soglia):** 60 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Unica

Descrizione: La conoscenza di quest'incantesimo si è persa nel corso dei secoli, e si suppone sia scomparsa per sempre. Chiunque lancia quest'incantesimo entra in una sorta di stasi, dalla quale non si può più destare (a meno di non utilizzare l'incantesimo *Annulla foresta senziente*). L'incantesimo non termina a meno che non sia annullata la stasi oppure al momento della morte del personaggio. Quando entra in stasi, il personaggio viene avvolto da rami e viticci e viene connesso direttamente con il terreno (quest'incantesimo non ha effetto su un terreno artificiale, e neppure in un'area che non sia boschiva). Non subisce più gli effetti delle malattie e dei veleni, non ha più bisogno di mangiare e dormire, ma può essere ucciso con normali mezzi; la sua vita si allunga di 10 volte, quindi se gli rimangono ancora 30 anni di vita, continuerà a vivere per 300 anni prima di morire di vecchiaia.
L'area boschiva coperta dal raggio d'azione dell'incantesimo diventa senziente. In altre parole, ogni essere di natura vegetale (da un semplice filo d'erba fino ai mostri veri e propri di Tipo Vegetale, compresi i Silvani che abitano nella zona) diventa consapevole di qualunque cosa accada entro i confini dell'incantesimo. Acquistano una memoria collettiva (quello che vede e sente un filo d'erba lo vede e lo sente anche un albero dalla parte opposta della foresta) che viene controllata dall'incantatore, il quale ha ancora possesso delle sue facoltà mentali. L'incantatore è in grado di comandare ogni singolo essere, e può donare vita propria a qualunque essere vegetale o anche di farlo muovere, entro i limiti concessi (ad esempio un albero rimane ancorato al punto del terreno nel quale si trova, ma può muovere i propri rami). L'incantatore diventa in grado di comunicare telepaticamente con gli esseri senzienti che abitano la foresta, e di dare loro degli ordini. Esseri di Tipo Vegetale ed i Silvani sono immuni a tutti questi effetti solo se non si trovano nell'area d'effetto quando viene lanciato l'incantesimo. Le stesse piante normali acquistano inoltre una consapevolezza istintiva ed un'intelligenza di base, che permette loro di attaccare e difendersi autonomamente, entro i limiti concessi dalle loro capacità.
Questo incantesimo venne creato a scopo puramente protettivo di una zona boscosa, ma può anche essere usato per proteggere al suo interno luoghi nascosti, oggetti o segreti.
Effetti negativi: Nessuno.

FORMA ANIMALE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Animali]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** n.a. (3 round)
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 5 + 1 per ogni intervallo di tempo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 4 + 1 per ogni intervallo di tempo successivo (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore acquisisce la forma di un animale da lui conosciuto. In tale stato acquisisce tutte le capacità della sua nuova forma, ma mantiene la capacità di parlare normalmente. Si può interrompere l'incantesimo in qualunque momento, ed il ritorno alla normale forma richiede 3 round di tempo. L'incantatore non può far uso della magia finché mantiene la forma animale. Si può scegliere di diventare qualunque essere del mondo animale, da un semplice insetto fino al più grande dei mammiferi; basta che l'incantatore abbia una conoscenza dell'animale in questione, che non si limiti al solo averne sentito parlare.
Effetti negativi: Una volta terminato l'incantesimo, l'incantatore subisce una malformazione mostruosa, decisa dal Master e che abbia un'attinenza con la forma animale che aveva assunto. Possono ad esempio spuntare delle corna se si era diventati delle alci, acquisire gli occhi di un insetto, subire una modifica alla spina dorsale che impone il camminare a 4 zampe e così via. Le malformazioni possono portare a penalità od impedimenti, ma in alcuni casi possono portare dei benefici (ad esempio la crescita di ali sulla schiena che permettono di volare).

FORMA GASSOSA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 10 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (I)
- **Mana/Mente:** 3 + 2 per bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per bersaglio (17)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo trasforma il corpo dei bersagli in aria, permettendo loro di muoversi liberamente in qualunque direzione e di passare anche attraverso il più piccolo pertugio. La velocità di movimento è pari a quella di base priva di qualunque penalità derivante dall'ingombro. L'effetto colpisce anche l'equipaggiamento trasportato, è interrompibile in qualsiasi momento dal bersaglio (cosa che pone termine all'incantesimo) ed in questo stato non è possibile lanciare incantesimi, parlare o compiere azioni diverse da quelle del semplice movimento. I bersagli dell'incantesimo possono essere soggetti a fenomeni che influenzano i gas (quali ad esempio un vento intenso), ma sono sostanzialmente invisibili e diventano immuni a qualunque tipo di danno non fisico (fuoco, freddo, acido) esclusi quelli di tipo elettrico, dai quali

ricevono il doppio dei danni. La massa d'aria del bersaglio rimane compatta, non può essere in alcun modo dispersa.
Effetti negativi: L'incantatore non controlla pienamente il Mana/Mente sprigionato per usare l'incantesimo, e perde ulteriori 20 punti (fino ad un minimo di 0).

FORMA INCORPOREA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** Bersaglio toccato
- **Durata:** 20 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 30 + 3 per ogni intervallo di tempo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 6 + 1 per ogni intervallo di tempo successivo (23)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Il bersaglio acquisisce forma incorporea, assumendo l'aspetto e le caratteristiche di un fantasma. In questo stato non può essere influenzato da qualunque effetto che abbia consistenza nel mondo materiale, comprese tutte le leggi fisiche della natura. È in grado di muoversi in qualunque direzione senza alcun impedimento ed alla velocità di base di cui dispone senza alcuna penalità derivante dall'ingombro. Qualunque effetto fisico che sta avendo effetto su di lui (una ferita emorragica, una malattia, una veleno, un qualunque danno che si prolunga nel tempo) cade in uno stato di sospensione, riprendendo il suo decorso naturale al termine dell'incantesimo.
Il bersaglio per tutta la durata dell'incantesimo può decidere di riacquisire la sua forma normale e di tornare incorporeo, ma ogni cambio richiede 1 round di concentrazione. Quando è incorporeo può attraversare pareti e corpi solidi come se non esistessero, ma non può interagire con niente di materiale. Anche gli incantesimi che lancia in forma incorporea non hanno effetto (se non riprodurre effetti visivi traslucidi privi di consistenza, a seconda del tipo di incantesimo) a meno che non influenzino la mente o creino delle illusioni. In forma incorporea può interagire con qualunque essere incorporeo (come i fantasmi) come se fossero materiali.
Effetti negativi: Per 1 giorno gli incantesimi dell'incantatore producono solo effetti incorporei, risultando del tutto inefficaci.

FORMA MOSTRUOSA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 28
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 17 + 5 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 16 + 10 per ogni intervallo successivo (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore è in grado di tramutarsi in una creatura mostruosa, scelta tra quelle presenti nel manuale dei mostri; può anche assumere le sembianze di una qualunque creatura umanoide, ma non può assumere le sembianze di una persona ben precisa (dove possibile, lineamenti e fisionomia saranno simili a quelli di base), ma può decidere il sesso. Affinché l'incantesimo abbia effetto, l'incantatore deve conoscere la creatura nella quale si vuole trasformare; ad esempio non è possibile diventare un vampiro se non si conoscono. Lo stesso vale per tutte le abilità particolari che le creature possiedono: l'incantatore ha accesso automatico a tutte le capacità passive della creatura (ad esempio una resistenza intrinseca a determinati effetti magici), ma per sfruttare un potere che richiede un'azione specifica della creatura, sia essa una mossa o un'azione mentale, deve conoscerla (molto utile torna in questo caso l'Abilità *Conoscenze [Mostri]*).
L'incantatore può decidere quanti Livelli possedere al momento del lancio dell'incantesimo, con un valore compreso tra il minimo previsto per la creatura ed un massimo pari al proprio Livello (o il Livello massimo possibile per la creatura se inferiore, come riportato sulla descrizione del mostro) ed acquisisce tutti i valori statistici, le caratteristiche ed i poteri così come riportati nella descrizione del mostro, ma si perdono tutte le capacità che si possiedono nelle propria forma. La trasformazione cura qualunque tipo di ferita fisica subita dall'incantatore (PV persi e Ferite emorragiche), mentre tutte le ferite subite in forma di mostro vengono trasferite sull'incantatore quando ritorna normale, in valore proporzionale e negli stessi punti del corpo. Per creature dalla fisionomia diversa da quella tipica (Testa, Tronco e 4 Arti) il Master decide come ridistribuire i vari PV persi tra le varie parti del corpo.
Tornare normale richiede un tempo di 30 PAz; se si muore in forma di mostro, si ritorna automaticamente alla propria forma originale.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di lanciare incantesimi per 1 giorno quando torna normale.

FORMA VEGETALE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 29
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 15 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 38 + 7 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 27 + 8 per ogni intervallo successivo (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore assume l'aspetto di una sorta di albero senza chioma, con braccia e gambe simili a rami e fatto completamente di legno, e nel trasformarsi tutte le sue ferite fisiche (PV persi e Ferite emorragiche) vengono curate.
In questa forma diviene immune agli attacchi fisici di tipo perforante e a quelli elementali di tipo Elettrico e Freddo, ma subisce danni doppi dai danni da Fuoco. Ottiene un punteggio di Armatura di 7 in tutte le parti del suo corpo e si considera come se fosse a Placche ai fini delle riduzioni. Le sue mani diventano armi letali: può usarle sfruttando il suo punteggio di *Capacità fisiche [Lotta]* oppure un punteggio pari a 5 + metà del punteggio nella Prova di Abilità (arrotondato per difetto) a seconda di quale sia il più alto; ogni suo attacco si considera Contundente ed infligge 3d4+4 PV per colpo. Ad ogni attacco, prima di determinare se il suo colpo va a segno, l'incantatore può decidere di intingere i suoi bracci-rami di un veleno, tra tutti quelli che conosce e che agiscono per contatto o per ferimento, che infetta il bersaglio se il colpo va a a segno ed infligge almeno 1 PV. Usare questo potere non costa PAz, ma è attivo solo per l'attacco (se va a vuoto, è sprecato) e richiede il costo di 2 punti Mana. Quando è in forma vegetale, l'incantatore è immune a tutte le malattie ed i veleni e tutte le azioni che compie non sprecano Energia (tranne per la Canalizzazione) ed è immune a tutti gli Effetti di Stato per un suo basso punteggio, ma tutte le ferite che subisce vengono poi trasferite al suo corpo quando torna normale. Se muore in forma vegetale, torna alla sua forma normale immediatamente.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di riassumere la sua forma normale prima dello scadere dell'incantesimo, nè può sfruttare la Canalizzazione per prolungarlo.

FRECCE INCENDIARIE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia Demoniaca [Magia del fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** Aura di 10 metri per punto nella Prova di Abilità, 5 proietti per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo incendia le punte delle frecce (usate per archi e balestre) La fiamma permane fino a quando la freccia non termina la sua corsa dopo il lancio, oppure dopo qualche round. Le frecce che vanno a segno infliggono 1d4+2 danni da Fuoco aggiuntivi. Vengono influenzate per prime le frecce più vicine all'incantatore

Effetti negativi: L'incantatore produce una fiammata improvvisa sulle sue mani, subendo 3 PV per ogni braccio.

FRUSTA ELETTRICA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Dalla mano dell'incantatore si genera una frusta fatta di elettricità. Si usa esattamente come l'analoga arma, con la differenza che l'incantatore può usarla come se avesse un LA di base (escludendo Sinergie, bonus da Caratteristiche o Qualità) pari a metà del suo Livello di personaggio, se risulta superiore al punteggio normale. La frusta infligge 1d6+3 da Elettricità con ogni colpo ed ignora completamente la presenza di armature di metallo, che quindi non riducono i danni subiti. Essendo una forma di pura energia, non si applica al danno il bonus derivante da un eventuale alto punteggio di Forza.
Effetti negativi: Nessuno.

FRUTTI DI STAGIONE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 10 metri, un numero di pasti giornalieri per ogni 2 punti nella Prova di Abilità (arrotondata per difetto)
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo crea dal nulla frutti commestibili di stagione corrente, in quantità tali da sfamare più persone. Il tipo di frutti che vengono creati dipendono se l'incantatore ne ha conoscenza, verificabile tramite una prova di *Conoscenze [Natura]*.
Effetti negativi: Nessuno.

FUMO NEGLI OCCHI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli elementi, Aria], Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità - 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1 + 1 ogni 3 bersagli
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Gli occhi dei bersagli vengono velati da una coltre di nube nerastra, riducendo il raggio visivo della vittima a 10 metri. La piccola nube segue il personaggio fino al termine dell'incantesimo, ma fenomeni di forti venti od incantesimi che creano tali effetti permettono di diperdere la nube. L'incantesimo *Colpo di Vento* è in grado di disperdere la nube da un soggetto.
Effetti negativi: L'incantatore subisce gli effetti dell'incantesimo.

FUOCO FATUO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 4
- **PAz di lancio:** 3
- **Raggio d'azione:** 30 metri, una fiammella per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (vedi descrizione)
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantesimo genera delle piccole fiammelle fluttuanti; queste non infliggono danni nè emanano calore, ed illuminano solo entro 30 cm. L'incantatore può decidere di generarle su una creatura, nel qual caso rimarranno dove sono state poste (in questo caso si ha diritto ad una Prova sulla Volontà per resistere all'incantesimo).
Effetti negativi: Nessuno.

FURTIVO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus di +5 a tutte le Prove di Abilità basate su *Furtività [Nascondersi]* e *Furtività [Muoversi silenziosamente]*.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -2 a tutte le Prove di *Deduzione [Ascoltare]* e *Deduzione [Osservare]* per tutta la durata dell'incantesimo.

FUSIONE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 14
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità, oggetto di 5 Kg per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 9
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (vedi descrizione)
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo agisce su un oggetto fatto di metallo, o sulla parte in metallo di un oggetto. L'oggetto letteralmente fonde, assumendo la consistenza dell'acqua. Quest'effetto è in realtà istantaneo ed avviene a freddo: il metallo non cambia la sua temperatura, e riacquista il suo stato solido immediatamente. Ad esempio, se lanciato su una spada impugnata, questa si scoglie immediatamente, formando poi una superficie simile ad una pozza di metallo solido sul terreno. È possibile evitare gli effetti solo per gli oggetti posseduti da qualcuno.
Effetti negativi: L'incantatore acquisisce una consistenza gommosa, che si traduce in un punteggio di Forza di 0 per un periodo di 1 ora (di fatto, non può effettuare alcuna azione che preveda lo spostamento di alcun tipo di oggetto e non infligge alcun tipo di danno o forza quando cerca di colpire qualcuno; può comunque lanciare incantesimi, parlare e fare qualunque azione che non preveda interazioni con l'ambiente circostante).

GABBIA ELETTROSTATICA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità, Superficie a terra della gabbia di 0,5 m² per punto nella Prova di Abilità, Altezza di 1 metro per punto nella Prova di Abilità.
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 12 + 5 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 5 + 2 per ogni intervallo successivo (15)

- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo crea una gabbia formata da sbarre di pura elettricità. Solo l'incantatore e chi è immune all'Elettricità può superare tali sbarre senza subire danni e senza problemi. Chi prova a superare o toccare le sbarre subisce 2d6+5 PV danni da Elettricità; è possibile oltrepassare le sbarre se si riesce a superare una Prova sulla Tempra contro la CD della Prova di Abilità dell'incantatore; fallire vuol dire essere spinti all'indietro. La gabbia ha sempre base quadrata e deve poggiare su un piano, ed è chiusa sul soffitto da altrettanti sbarre elettriche. L'incantatore può decidere di far passare attraverso le sbarre chiunque desideri senza conseguenze, semplicemente tenendolo per mano. Quest'incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: Il personaggio subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 3 ore.

GIARDINO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** 30 metri, 2 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo modifica un'area naturale rendendola una sorta di giardino pieno di fiori e piante di ogni tipo. Attraverso quest'incantesimo non è possibile dare vita a piante da frutto o commestibili, e tantomeno a piante che hanno effetti particolari (quali ad esempio piante velenose). Permette semplicemente di rendere bella ed accogliente un'area, priva di piante morte od appassite. La presenza di specifiche piante è limitata dalla possibilità che l'incantatore le conosca (tramite una prova di *Conoscenza [Natura]*) e quest'incantesimo non permette all'area modificata di sopravvivere in eterno: l'incantesimo da vita alle piante, ma poi queste devono essere accudite e cresciute come per qualunque altra.
Effetti negativi: Il personaggio subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 2 ore.

GOFFO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Magia Runica [Trappole Magiche], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 3
- **PAz di lancio:** 4
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 2 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (vedi descrizione)
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo subisce una penalità di -1 alla prossima Prova di Abilità nell'Abilità specifica definita dall'incantatore (ad esempio *Armi taglienti [Spade]*). L'Abilità deve essere utilizzata entro la durata prevista dall'incantesimo, ma una volta intrapresa l'azione non importa quanto dura. Ad esempio, una prova di Artigianato potrebbe richiedere ore o giorni, ma l'incantesimo ha effetto se l'inizio della lavorazione avviene entro il tempo previsto dalla Durata dell'incantesimo.
Effetti negativi: Nessuno

GORGO MARINO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento acqua], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 50 metri per punto nella Prova di Abilità, Gorgo di raggio di 3 metri per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 20 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo funziona solo in mare aperto, e crea un gorgo che risucchia al suo interno qualunque tipo di imbarcazione o creatura che vi si avvicini troppo. Gli effetti si iniziano ad avvertire se ci si avvicina a meno di 15 metri dal suo bordo, mentre qualunque imbarcazione od essere che vi si trovi dentro finisce inesorabilmente per affondare nell'imbuto centrale che si è venuto a formare, a meno che l'imbarcazione o la creatura non sia più grande del gorgo stesso (nel qual caso rischia al massimo di rimanere intrappolata nel gorgo ma non affonda).
Effetti negativi: Per 3 giorni la resistenza al Fuoco dell'incantatore è dimezzata (arrotondata per difetto) e subisce il doppio da attacchi basati su quest'elemento.

GUARDIANI CITTADINI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** 3 metri; Zona controllata ampia fino a 12 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 20 minuti per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di creare un particolare costrutto, perché non richiede alcuna Ricetta di creazione ma permane solo per un limitato periodo di tempo, dopo il quale scompare; le statistiche del Guardiano Cittadino sono riportate nel manuale dei mostri. Questa creatura è priva di una vera intelligenza, se non quella che gli permette di utilizzare le sue capacità al meglio, ed ha come unico scopo quella di difendere una certa zona da qualunque creatura nemica si avvicini; il guardiano cittadino riconosce automaticamente quali sono gli alleati dell'incantatore, secondo quelle che sono le convinzioni e le conoscenze del mago stesso, e non le attacca. Di fatto, oltre a questo non si ha un vero controllo su questo costrutto.
Il guardiano cittadino ha l'aspetto di un nano, alto quanto un essere umano di statura media (Taglia 4), bardato di un'armatura pesante ma costituito completamente di pietra. Si può muovere solamente all'interno di un perimetro ben definito, delimitato da elementi visivi riconoscibili e non oltre quanto concesso dall'incantesimo secondo le statistiche sopra riportate; all'atto di creazione, l'incantatore può definire in maniera precisa tale perimetro, purché lo abbia entro il suo raggio visivo. Il guardiano cittadino è un raggio visivo ed uditivo fino a 60 metri, e sebbene capace di impugnare delle armi generalmente combatte utilizzando le mani nude (prova di lotta) oppure scagliando delle pietre di peso non superiore ai 6 Kg. Attacca chiunque venga considerato ostile, l'unico comando che l'incantatore può dargli è quello di non attaccare nessuna creatura e rimanere immobile sul posto. Gli attacchi del guardiano cittadino infliggono danni similari a quelli di un'arma contundente vera e propria, quindi senza le limitazioni tipiche del combattimento in lotta. Un incantatore può creare fino a 3 guardiani cittadini alla volta.
Effetti negativi: L'incantatore diventa una statua di pietra per 3 ore.

GUARDIANI CITTADINI SUPERIORI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** 3 metri; Zona controllata ampia fino a 20 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 2 ore + 30 minuti per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 25
- **Energia spesa (Soglia):** 15 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo funziona come *Guardiani cittadini*, tranne per le differenze statistiche e per il fatto che si crea un guardiano

cittadino superiore. Il costrutto creato con quest'incantesimo è alto 2,6 metri ed è di Taglia 5.
Effetti negativi: L'incantatore diventa una statua di pietra per 12 ore.

GUERRIERO SUPREMO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 21
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 30 metri
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 15 + *7* per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 11 + *5* per ogni intervallo successivo (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Il bersaglio dell'incantesimo diventa un'incredibile macchina da combattimento. Per tutta la durata dell'incantesimo gode di un bonus di +5 a tutti i suoi attacchi ed al punteggio di Schivata, il suo punteggio di Resistenza Fisica aumenta di 3 punti ed ottiene 4 PV bonus temporanei alla Testa, 7 PV ad ogni arto e 12 PV al Tronco (sono i primi che vengono tolti quando si viene feriti e scompaiono al termine dell'incantesimo se ancora il bersaglio ne possiede). Inoltre, ottiene 6 PAz bonus che può usare unicamente per effettuare degli attacchi. Infine sviluppa una particolare pelle molto spessa che riduce tutti i tipi di danno che subisce di 1 PV.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -10 a tutti i suoi attacchi ed al punteggio di Schivata per tutta la durata dell'incantesimo.

IBERNAZIONE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 50
- **Raggio d'azione:** Contatto (non è possibile lanciarlo su se stessi)
- **Durata:** 1 mese per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 15 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Quest'incantesimo ricopre con una spessa coltre di ghiaccio una creatura; durante il lancio, l'incantatore deve mantenere sempre il contatto fisico diretto con il bersaglio, altrimenti l'incantesimo fallisce. Il bersaglio, una volta ricoperto, cade in uno stato di incoscienza e le sue attività vitali rallentano fino quasi a fermarsi. Pur in assenza di cibo ed acqua continua a sopravvivere, e per tutto il periodo che rimane ibernato la sua vita invecchia più lentamente (della metà). Il ghiaccio si può sciogliere se esposto ad adeguate fonti di calore, come per il ghiaccio normale (anche se è immune a temperature fino a 30 °C); se ciò avviene, il bersaglio si rianima subito, altrimenti deve attendere la fine dell'incantesimo quando il ghiaccio comunque si dissolve.
Effetti negativi: Nessuno.

IDENTIFICA PORTALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Portale entro *5* metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore è in grado di determinare in quale piano di esistenza conduce un portale. Se si tratta di un portale che conduce su un altro luogo del piano materiale, viene a sapere la direzione e la distanza.
Effetti negativi: Nessuno.

IDENTIFICARE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti + 1 minuto per ogni oggetto)
- **Raggio d'azione:** Contatto, un oggetto ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di scoprire tutte le proprietà di un singolo oggetto: al momento del lancio l'incantatore tocca tutti gli oggetti che vuole identificare. Terminato il lancio, viene a scoprire di quale materiale sono fatti (vengono segnalati anche eventuali materiali non visibili, anche se non dove si trovano di preciso), se hanno proprietà magiche e quali sono nello specifico, se possono essere usati solo da alcuni esseri e quali, le statistiche che possiedono, se hanno capacità latenti che devono essere riattivate (l'incantatore viene a sapere quali sono e cosa è necessario per riattivarle). Non ha effetto su composti alchemici (pozioni, veleni).
Effetti negativi: Il personaggio cade addormentato per 6 ore.

IDENTIFICAZIONE ALCHEMICA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di scoprire quali sono gli effetti di un qualunque preparato alchemico (pozione o veleno che sia) semplicemente toccando l'ampolla nella quale è contenuto. Permette inoltre di scoprire quali sono i componenti di base che hanno permesso di creare tale composto. Questo incantesimo non permette di conoscere la Ricetta di Creazione, ma la conoscenza degli ingredienti permette di dimezzare i tempi per la Prova di Abilità di *Inventiva* e di ridurre di 2 punti la sua CD.
Effetti negativi: L'incantatore diventa immune a tutti gli effetti benefici di qualunque preparato alchemico per 4 ore.

ILLUSIONE DELLA SALUTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, fino un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Le vittime di quest'incantesimo non si rendono conto del loro stato di salute; in altre parole, qualunque tipo di ferita normale la percepiscono come leggeri lividi superficiali. In termini di gioco, sono convinti di essere sani anche se hanno perso dei PV (gli sono "nascosti" quelli che hanno perso) e non percepiscono gli Effetti di Stato di *Affaticato* e *Stremato* (il Master tiene nascosti tali effetti di stato se la vittima dell'incantesimo è un giocatore, così come qualunque tipo di ferita che implichi la perdita di PV). La vittima inoltre non si rende conto della presenza di Ferite Emorragiche, nè degli effetti secondari dovuti a ferite derivanti da danni elementali.
L'incantesimo termina se a causa delle ferite riportate la vittima perde conoscenza o muore.

Effetti negativi: L'incantatore è vittima del suo stesso incantesimo per tutta la sua durata, ma a differenza delle sue vittime ne è consapevole.

ILLUSIONE MORTALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 24
- **PAz di lancio:** 16 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 50 metri, un bersaglio ogni 4 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 18
- **Energia spesa (Soglia):** 12 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantesimo crea un'illusione che trova ispirazione dalle paure più profondi della vittima, e la spaventa in maniera molto forte. L'immagine dura solo pochi istanti, ma è sufficiente a spaventare a morte la vittima, che muore sul colpo per arresto cardiaco. Una prova riuscita in *Mestieri [Guaritore]* contro una CD di 16 permette al cuore di riprendere a battere e di salvare la vittima, ma deve essere effettuata entro 3 round dall'arresto cardiaco.
Quest'incantesimo è una forma alternativa e potenziata di *Terrore mortale*.
Effetti negativi: L'incantatore rimane atterrito dalla paura: per 10 minuti si ranicchia in un angolo impaurito e tremante, incapace di prendere qualunque tipo di azione o decisione.

ILLUSIONE VEGETALE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 30 metri, 1 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni intervallo successivo (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo crea un'illusione di tipo visivo e sonoro un ambiente di tipo naturale. È possibile creare l'immagine di una piccola radura, di un corso d'acqua, arricchire un luogo con piante non presenti. Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore effettua una prova di *Conoscenza [Natura]* per determinare quanto è coerente l'ambiente riprodotto (il Master può assegnare vari bonus o penalità a questa prova, anche in base a particolari che il personaggio vuole inserire nell'illusione od alla conoscenza che ha del luogo).
Una persona che vede l'illusione può capire che c'è qualcosa che non va attraverso una prova di *Conoscenza [Natura]* che superi quella ottenuta dall'Incantatore. Escludendo tale prova, il semplice osservare non permette di scoprire la vera natura dell'illusione; per resistere all'incantesimo è necessario interagire con gli elementi illusori in qualche modo. Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore cade addormentato per 10 minuti.

ILLUSIONE VEGETALE SUPERIORE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 25 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 8 + 3 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 4 + 1 per ogni intervallo successivo (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo funziona come *Illusione vegetale*, ma è in grado di generare effetti illusori di tipo naturali su vasta scala. È possibile ad esempio creare l'illusione di una montagna, di un corso di fiume lungo anche dei chilometri, o di un'intera foresta; l'unico limite di estensione è esclusivamente legato al raggio visivo dell'incantatore, oltre a quello del raggio d'azione riportato nelle statistiche. Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore cade addormentato per 1 giorno.

IMMAGINE MINORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 17
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 3 + 1 per ogni intervallo successivo (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona esattamente come *Immagine silenziosa*, con la differenza che l'illusione produce anche suoni, compresi quelli che si genererebbero con l'interazione con l'ambiente reale (battere una spada illusoria contro un muro, ad esempio, produce il relativo suono). L'incantatore è in grado di far parlare una creatura illusoria, ma deve essere l'incantatore stesso a decidere di volta in volta quello che dovrà dire. Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di muovere l'immagine.

IMMAGINE PERMANENTE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 20 metri per punto nella Prova di Abilità, Area di 3 m di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Permanente (I)
- **Mana/Mente:** 24
- **Energia spesa (Soglia):** 11 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona esattamente come *Immagine programmata*, a parte le differenze statistiche ed il fatto che l'illusione creata è permanente. La permanenza si applica sia al tempo per l'attivazione che a quello della durata dell'illusione, con sempre la possibilità (per una scena fissa) di ripetersi ciclicamente all'infinito od interrompersi dopo la prima ripetizione.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 6 ore.

IMMAGINE PROGRAMMATA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, Area di 2 m di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 settimana + 1 giorno per punto nella Prova di Abilità, scena di 1 ora per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 15
- **Energia spesa (Soglia):** 7 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona esattamente come *Immagine superiore*, ma la sua attivazione avviene in un preciso momento od avvenimento deciso dall'incantatore. Si può fissare un giorno ed un'ora precisa, ma anche l'ingresso nell'area d'effetto di una specifica persona o creatura. Quando le condizioni poste si verificano, l'immagine compare, e dura per 1 ora per punto nella Prova di Abilità. A differenza di altre immagini, l'incantatore può decidere di creare una scena in movimento all'atto dell'incantesimo. Può decidere cioè di far compiere alle immagini mosse predeterminate, decidendo di creare sia scene di fantasia che basate sui ricordi e le conoscenze dell'incantatore (ad esempio è possibile ricreare un piccolo mercato cittadino dove i vari "personaggi" si muoveranno e comunicheranno di conseguenza), sia qualcosa di specifico con tutti i particolari che ritiene opportuni (come creare un dialogo tra due persone).
L'incantatore può decidere, nel caso di una scena specifica con una durata determinata, se farla ripetere in continuo fino al termine dell'incantesimo

oppure se porre fine all'incantesimo una volta conclusa. Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato* per 3 ore.

IMMAGINE SILENZIOSA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 17
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni intervallo successivo (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo crea l'immagine illusoria di un oggetto o di una creatura. L'incantatore può far muovere l'illusione all'interno del Raggio d'azione come meglio crede (ogni "decisione" comporta il costo di 1 PAz). L'immagine non produce alcun tipo di segnale sensoriale ad esclusione di quello visivo. La semplice vista dell'illusione non è sufficiente per resistere all'incantesimo, è necessario interagirci in qualche modo (ad esempio provando a toccarla) o se produce effetti fuori da un contesto reale (ad esempio passa attraverso un oggetto). A meno che l'incantatore non decida di far muovere l'illusione, questa è statica e non reagisce a nessun stimolo esterno. Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di muovere l'immagine.

IMMAGINE SUPERIORE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 17
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, Area di 1 m di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 5 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 4 + 1 per ogni intervallo successivo (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona esattamente come *Immagine silenziosa*, con la differenza che l'illusione produce anche suoni, odori, sapori e trasmissione di calore. L'incantatore è in grado di far parlare una creatura illusoria, ma deve essere l'incantatore stesso a decidere di volta in volta quello che dovrà dire. A differenza degli incantesimi di livello inferiore, si può dar vita ad un'illusione formata da più elementi (diverse persone, oggetti e particolari di vario tipo). Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di muovere l'immagine.

IMMAGINI MULTIPLE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 24
- **Raggio d'azione:** Personale, Raggio di 25 metri
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 9
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Quando lancia quest'incantesimo, entro il raggio d'azione l'incantatore crea un'immagine di se stesso per ogni 2 punti ottenuti nella Prova di Abilità, ed al tempo stesso può teleportarsi in un diverso punto sempre compreso entro il raggio d'azione dell'incantesimo. Le immagini sono identiche a lui, indistinguibili a prima vista, e compiono esattamente le sue stesse azioni. Questo rende virtualmente impossibile sapere quali delle immagini è il vero incantatore (quando lancia altri incantesimi in questa situazione, tutte le immagini rivolgono lo sguardo e le loro azioni verso il bersaglio prestabilito dall'incantesimo); eventuali effetti sonori o visivi prodotti dall'incantatore, compresi quelli di incantesimi lanciati da lui, sembrano provenire da tutte le immagini.
Le immagini però sono pure illusioni statiche; non possono spostarsi dal punto in cui si trovano, se si riesce a colpirle (possiedono lo stesso punteggio di Schivata dell'incantatore) gli attacchi semplicemente li trapassano, e non possono utilizzare oggetti posseduti dall'incantatore, neanche per cercare di ingannare gli avversari. Le immagini replicano solamente alla perfezione (nella componente "scenica") gli incantesimi, i suoni e le mosse prodotte dall'incantatore. Le immagini si considera come se avessero 10 PV e nessuna armatura: quando arrivano a 0 PV, scompaiono.
Effetti negativi: L'incantatore non può lanciare incantesimi per 2 round.

IMMUNE AI POTERI PSICHICI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 20 (+3 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 20 (+5 se lanciato su se stessi) + 6 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (+2 se lanciato su se stessi) + 3 per ogni intervallo successivo (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo rende immuni a tutti gli effetti psichici (derivanti dall'uso di Mente) diretti contro il bersaglio, purché siano incantesimi con Effetto a Bersaglio, oppure con Effetto Mirato sul bersaglio stesso dell'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 alle Prove di Volontà Psichica per tutta la durata dell'incantesimo.

IMMUNE AI VELENI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 17 (+2 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità - 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 11 (+2 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (+2 se lanciato su se stessi) (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo rende immuni a qualunque tipo di veleno. Non permette di curare un veleno di cui si è già affetti. Per le Depositarie della Cerchia degli Animali, l'incantesimo ha effetto solo per gli avvelenamenti causati da un animale (quindi non da veleni creati in laboratorio o del mondo vegetale e minerale). Per le Depositarie della Cerchia della Natura, l'incantesimo ha effetto solo per gli avvelenamenti causati dal veleno di una pianta, o da un preparato alchemico la cui principale base è una pianta.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato *Stremato* per 2 ore.

IMMUNE ALLA MAGIA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 20 (+3 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 20 (+5 se lanciato su se stessi) + 6 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (+2 se lanciato su se stessi) + 3 per ogni intervallo successivo (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si

- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo rende immuni a tutti gli effetti magici (derivanti dall'uso di Mana) diretti contro il bersaglio, purché siano incantesimi con Effetto a Bersaglio, oppure con Effetto Mirato sul bersaglio stesso dell'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 alle prove di Volontà Magica per tutta la durata dell'incantesimo.

IMMUNE ALLE MALATTIE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 17 (+2 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità - 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 11 (+2 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (+2 se lanciato su se stessi) (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo rende immuni a qualunque tipo di malattia. Non permette di curare una malattia di cui si è già affetti.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato *Stremato* per 2 ore.

IMMUNITÀ AGLI EFFETTI DIMENSIONALI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18 (+3 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità - 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 9 (+3 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (+2 se lanciato su se stessi) (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo permette di resistere agli effetti che sono specifici di una certa dimensione, alla quale gli abitanti naturali sono immuni (o che sfruttano per vivere). Ad esempio l'incantesimo permette di respirare normalmente se si arriva in un universo colmo di acqua abitato da soli esseri acquatici, oppure di respirare tranquillamente l'atmosfera normalmente respirata in quel luogo ma tossica per chi viene da Ethran. L'incantesimo si regola di conseguenza e permette di acquisire le capacità necessarie per vivere in quell'ambiente. Non permette in ogni caso di guadagnare capacità per sopravvivere in specifici luoghi di quella dimensione che sono comunque pericolose o letali per gli esseri che ci vivono.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato *Stremato* per 6 ore.

IMMUNITÀ AGLI EFFETTI DIMENSIONALI SUPERIORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 24
- **PAz di lancio:** 12 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 giorno + 1 ora per punto nella Prova di Abilità - 1 ora per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 38
- **Energia spesa (Soglia):** 22 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Immunità agli effetti dimensionale*, tranne per le differenti statistiche.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato *Stremato* per 6 ore.

IMMUNITÀ AI NON-MORTI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17 (+3 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Bersaglio toccato
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 6 (+2 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (+2 se lanciato su se stessi) (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo rende immuni a tutte le capacità speciali dei non-morti il cui Livello non sia superiore a quello dell'incantatore (come ad esempio il morso del vampiro, o la malattia degli zombi). Gli attacchi incorporei degli esseri come i fantasmi non rientrano in questa categoria, e l'incantesimo non consente di superare le particolari difese di cui dispongono i non-morti.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 a tutte le prove di Abilità.

IMMUNITÀ AI NON-MORTI DI MASSA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** 50 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 21
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona come *Immunità ai non-morti*, ad eccezione per le differenti statistiche.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -8 a tutte le prove di Abilità.

IMMUNITÀ AL FUOCO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 10 + 5 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per ogni bersaglio, + 2 per intervallo successivo (per tutti i bersagli)
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 ogni due bersagli, + 1 per ogni intervallo successivo (per tutti i bersagli) (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo rende immuni a qualunque tipo di danno da Fuoco, ricoprendo il bersaglio di un sottile strato magico di gelo (innocuo per chiunque) che ne dissipa gli effetti. Quest'incantesimo si annulla a vicenda con l'incantesimo *Immunità al gelo* e *Corpo di fuoco*. Lanciato su se stesso l'incantesimo dura 5 minuti di meno.
Effetti negativi: L'incantatore non controlla bene lo strato magico; se ha lanciato su se stesso l'incantesimo, subisce 1 PV da Freddo ogni round a tutte le parti del corpo fino a quando mantiene attivo l'incantesimo su se stesso.

IMMUNITÀ AL GELO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 3

- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 10 + 5 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per ogni bersaglio, + 2 per intervallo successivo (per tutti i bersagli)
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 ogni due bersagli, + 1 per ogni intervallo successivo (per tutti i bersagli) (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo rende immuni a qualunque tipo di danno da Freddo, ricoprendo il bersaglio di un sottile strato magico di fuoco (innocuo per chiunque) che ne dissipa gli effetti. Quest'incantesimo si annulla a vicenda con l'incantesimo *Immunità al fuoco* e *Corpo di ghiaccio*. Lanciato su se stesso l'incantesimo dura 5 minuti di meno.
Effetti negativi: L'incantatore non controlla bene lo strato magico; se ha lanciato su se stesso l'incantesimo, subisce 1 PV da Fuoco ogni round a tutte le parti del corpo fino a quando mantiene attivo l'incantesimo su se stesso.

IMMUNITÀ ALL'ELETTRICITÀ (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 10 + 5 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per ogni bersaglio, + 2 per intervallo successivo (per tutti i bersagli)
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 ogni due bersagli, + 1 per ogni intervallo successivo (per tutti i bersagli) (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo rende immuni a qualunque tipo di danno da Elettricità, ricoprendo il bersaglio di un sottile strato magico di cariche elettrostatiche (innocuo per chiunque) che ne dissipa gli effetti. Lanciato su se stesso l'incantesimo dura 5 minuti di meno.
Effetti negativi: L'incantatore non controlla bene lo strato magico; se ha lanciato su se stesso l'incantesimo, subisce 1 PV da Elettricità ogni round a tutte le parti del corpo fino a quando mantiene attivo l'incantesimo su se stesso.

IMPEDIMENTO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 3 giorni + 1 giorno per punto nella Prova di Abilità - 1 giorno per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Al lancio dell'incantesimo l'incantatore sceglie una singola Abilità; la vittima subisce una penalità a quell'Abilità pari al punteggio della Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -3 a tutte le prove di un'Abilità scelta a caso dal Master per 3 ore.

INCENDIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 2 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 15
- **Energia spesa (Soglia):** 7 (19)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantesimo fa prendere fuoco ad una creatura (non-morti compresi). Per tutto il tempo che divampa il fuoco infligge 2d8+2 PV al Tronco, 2d6+1 agli arti e 1d4+1 alla Testa (tutti da Fuoco). È possibile spegnere il fuoco dalla vittima come se fosse normale, quindi buttarla in acqua o coprirla completamente sotto un telo sono mezzi efficaci, oltre all'uso di incantesimi adeguati. Chiunque tocchi la vittima subisce 1d6+1 PV da Fuoco, ed ha comunque il 50% di probabilità di andare a fuoco a sua volta, subendo gli stessi danni ma limitatamente alla parte del corpo che è entrata in contatto; si tratta a questo punto il danno come per qualunque tipo di attacco che abbia superato la Resistenza al Fuoco.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2d4 PV al Tronco ed 1d6 PV a tutte le altre parti del corpo.

INCENDIA OGGETTO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 3 metri per punto nella Prova di Abilità, Oggetto di 0,5 Kg di peso per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'oggetto preso di mira dall'incantatore va a fuoco. Il fuoco divampa magicamente per diversi round, terminati i quali se si tratta di un oggetto infiammabile il fuoco continua ad alimentarsi; in caso contrario si estingue. Se lanciato su un oggetto che supera i limiti di peso consentiti, l'incantesimo fallisce. Quest'incantesimo non può essere lanciato su esseri viventi, né su oggetti custoditi (tenuti da qualcuno).
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2d4+2 PV al Tronco.

INCERTEZZA D'AZIONE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 6 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 10 metri + 5 metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round
- **Mana/Mente:** 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 1 ogni due bersagli (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Le vittime di questo incantesimo perdono 10 PAz al loro prossimo turno in combattimento, come se li avessero usati per compiere una qualsiasi azione. Questo incantesimo non è cumulativo (lanci successivi di questo incantesimo su un bersaglio non hanno effetto finché non si esaurisce l'effetto già attivo del primo lanciato).
Effetti negativi: Il personaggio perde 20 PAz. Se al momento del lancio possiede meno di 20 punti, la differenza viene scalata al round successivo.

INCERTEZZA D'AZIONE SUPERIORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 10 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 10 metri + 5 metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 ogni due bersagli (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si

- **Rarità:** Comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Incertezza d'azione*, ma vengono sottratti 20 PAz.
Effetti negativi: Il personaggio perde 40 PAz. Se al momento del lancio possiede meno di 40 punti, la differenza viene scalata al round successivo.

INCOERENTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Menestrello Viandante (Chitarra)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità – 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La vittima di questa maledizione ogni volta che parla dice il contrario di quello che vorrebbe dire, e non se ne rende conto. Diventa perfino incapace di comprendere la sua situazione anche se gli viene spiegata da un'altra persona, fino a quando non termina l'incantesimo. *Incoerente* inganna anche incantesimi di individuazione delle bugie o di lettura dei pensieri della vittima.
Effetti negativi: L'incantatore diventa incapace di mentire per 3 ore.

INCURABILE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 3 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 Giro + 1 Giro per punto nella Prova di Abilità – 1 Giro per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 15 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo non può essere guarita, nè da ferite riportate nè da malattie che subisce. Non solo i rimedi naturali, ma anche quelli magici sono inefficaci. Per quanto riguarda le malattie, in termini di gioco il personaggio fallisce tutte le Prove sulla Tempra richieste, e nel caso di malattie che normalmente terminano da sole in un certo lasso di tempo, semplicemente continuano a produrre effetti fino alla fine dell'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore di ammala di un violento attacco di influenza, che non può essere curato e lo costringe inabile per 1 settimana.

INDEBOLIRE SPIRITO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore colpisce lo Spirito del bersaglio e rende il suo collegamento con la Mente più labile; per la durata dell'incantesimo, la vittima ha il 5% + 5% ogni 5 punti nella Prova di Abilità di fallire qualunque tipo di azione intraprenda; ad esempio, se effettua un attacco vincente contro un nemico, avrà un certo grado di probabilità che l'attacco non vada a buon fine (inciampa, manca clamorosamente il bersaglio, gli sfugge l'arma dalla mano o qualunque altra cosa, a discrezione del Master). In pratica, il Master verifica ogni volta che il personaggio usa un'Abilità.
Effetti negativi: Per 1 minuto l'incantatore è incapace di decidere cosa fare; in pratica non esegue alcuna azione, se non quelle istintive (ad esempio, evitare un attacco).

INDIVIDUA DORMIENTI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Bersagli nel raggio di 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore determina chi, entro il raggio d'azione, sta dormendo oppure no. Gli esseri che dormono appaiono ai suoi occhi come contornati da un leggero bagliore azzurrino. Se uno dei bersagli si mette a dormire o si sveglia, l'incantatore lo viene a sapere immediatamente, fino al termine dell'incantesimo.
Effetti negativi: Nessuno.

INDIVIDUA FONTE DI CALORE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 4
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Personale, 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore percepisce la presenza di fonti di calore presenti entro il raggio d'azione dell'incantesimo; per fonte di calore si intende una sorgente che genera un fuoco, qualcosa di analogo o temperature molto elevate (tipo una fornace accesa od un pezzo di metallo rovente). L'incantesimo non percepisce parametri ambientali, quali zone di un certo luogo con temperature più elevate. Se esistono più fonti entro il raggio d'azione, l'incantatore con la semplice concentrazione può decidere su quale puntare. L'incantesimo permette di sapere quali delle fonti individuate emana la maggior quantità di calore.
Effetti negativi: Nessuno.

INDIVIDUA ILLUSIONE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10 (Vedi sotto)
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore è in grado di riconoscere se un effetto (qualunque sia il senso interessato) è un'illusione, ed è in grado di distinguerlo dalla realtà. Affinché l'incantesimo abbia effetto, l'incantatore deve con la sua Prova di Abilità ottenere un punteggio superiore a quello ottenuto dall'incantatore per la creazione dell'illusione, oppure superare una CD fissata dal Master. Lanciato contro l'incantesimo *Immagini multiple*, permette di individuare immediatamente chi è il vero incantatore.
Effetti negativi: Nessuno.

INDIVIDUA INCANTAMENTO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 3

- **Raggio d'azione:** 45 metri, un singolo bersaglio
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 7
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (6)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di conoscere gli incantesimi attivi su un determinate bersaglio. Se l'incantesimo non è nell'elenco di quelli conosciuti dall'incantatore, è necessaria una Prova di Conoscenza nell'Abilità specifica, contro una CD come spiegato sulla Rarità dell'incantesimo. Fallire nella Prova di Conoscenza vuol dire sapere che è attivo un incantesimo, ma senza sapere cosa fa nello specifico.
Effetti negativi: L'incantatore perde 30 PAz immediatamente, come se li avesse usati per compiere un'azione. Se al momento del lancio ne possiede meno di 30, la differenza viene scalata al proprio punteggio nel round successivo.

INDIVIDUA METALLO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 3
- **Raggio d'azione:** Personale, raggio di 25 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 1 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di individuare la direzione da seguire per trovare uno specifico metallo. Perché l'incantesimo funzioni, l'incantatore deve conoscere il metallo in questione (tramite una Prova di Abilità in *Conoscenze [Natura]*). L'incantesimo individua il giacimento di metallo in questione più vicino all'incantatore che abbia un quantitativo pari ad almeno 5 grammi, ed indica la direzione in linea d'aria da seguire per raggiungerla. L'incantesimo termina quando l'incantatore giunge a 3 metri dal metallo.
Effetti negativi: Nessuno.

INDIVIDUA NON-MORTO (Effetto mirato, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Contatto, propagazione entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (8)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Chi è soggetto a quest'incantesimo è in grado di avvertire la presenza dei non-morti. Diviene consapevole della presenza di questo Tipo di mostri se si trovano entro il raggio d'azione, quanti ce ne sono e se ne ha qualcuno di fronte questo appare contornato da una leggera luminescenza grigiastra.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo l'Effetto di Stato *Affaticato* per la durata di 10 minuti.

INDIVIDUA PASSAGGI SEGRETI (Effetto mirato, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Contatto, propagazione entro 5 metri
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità -1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (8)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantesimo permette di individuare passaggi nascosti. Il soggetto avverte la presenza di passaggi nascosti entro 5 metri dalla sua posizione (può essere una porta nascosta che conduce in un'altra stanza, il doppio fondo di un baule o una piccola nicchia su un muro chiusa da un mattone) e la direzione in cui si trova. L'incantesimo non permette di individuare eventuali meccanismi, né di vedere il passaggio segreto per quel che è, ma concede un bonus di +6 a qualunque Prova di Abilità usata per trovarlo o per identificare il meccanismo (ma non per manometterlo).
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo l'Effetto di Stato *Confuso* per la durata di 10 minuti.

INDIVIDUA PIANTA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 3
- **Raggio d'azione:** Personale, raggio di 25 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 1 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di individuare la direzione da seguire per trovare una specifica pianta. Perchè l'incantesimo funzioni, l'incantatore deve conoscere la pianta in questione (tramite una Prova di Abilità in *Conoscenze [Natura]*). L'incantesimo individua la pianta della specie da ricercare più vicina all'incantatore, ed indica la direzione in linea d'aria da seguire per raggiungerla. L'incantesimo termina quando l'incantatore giunge a 3 metri dalla pianta.
Effetti negativi: Nessuno.

INDIVIDUA SPIRITO SOGNATORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 10 Km per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo permette di conoscere la direzione nella quale si trova lo Spirito sognatore, quando l'incantatore si trova in uno dei livelli del Mondo dei Sogni (vedi il manuale dell'ambientazione; *Capitolo 5: Vita su Ethran, paragrafo 5. Il Mondo dei Sogni*). L'incantatore viene a sapere qual'è la strada più rapida per raggiungerlo e conosce il punto preciso in cui si trova, permettendogli nel caso di viaggiare rapidamente in quel luogo se ne ha la possibilità. Quest'incantesimo ha effetto solo quando ci si trova in un livello del Mondo dei Sogni che ancora si sta evolvendo (ovvero nel quale il sogno è ancora in corso).
Effetti negativi: Nessuno.

INDIVIDUA VELENO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 14
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (4)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di sapere se una persona è avvelenata o meno. Non permette di sapere quale tipo di avvelenamento, né se ci sono più tipi di veleno in azione.

Effetti negativi: L'incantatore subisce lo l'Effetto di Stato *Affaticato* per la durata di 10 minuti.

INDIVIDUAZIONE DELL'ACQUA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 4
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Personale, 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore percepisce la presenza dell'acqua presente entro il raggio d'azione dell'incantesimo. La quantità d'acqua deve essere almeno pari ad un piccolo laghetto (tipo quello di una piccola oasi nel deserto); se esistono più fonti entro il raggio d'azione, l'incantatore con la semplice concentrazione può decidere su quale puntare. L'incantesimo permette di sapere quali delle fonti individuate contiene la maggior quantità d'acqua, ma non dice se sia potabile o meno.
Effetti negativi: Nessuno.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

- **Abilità:** Tutte le Abilità di Magia
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Personale, 5 metri di distanza per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo fa apparire agli occhi dell'incantatore un qualunque effetto magico contornato da una leggera luminescenza. Se l'effetto magico (che può essere un incantesimo, una magia permanente o qualunque cosa che è infuso di potere magico) è su un oggetto od una persona, l'incantatore lo vedrà illuminarsi; se invece è in un'area, vedrà come una sorta di leggera foschia luminescente. L'incantesimo non permette di determinare quali sono gli effetti dell'effetto magico, ma la luminescenza cambia colore in base al tipo di magia utilizzata: azzurro (Magia dell'Ordine), rosso (Magia Demoniaca), verde (Magia di Gaia), marrone (Magia Runica), giallo (Fede nella Trinità), nero (Artigianato runico).
Questo incantesimo non individua effetti magici creati con gli incantesimi presenti nella lista di *Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]* (a prescindere da quale Abilità si sta usando per lanciarli).
Effetti negativi: Nessuno.

INGRANDIRE PERSONA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (I)
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il bersaglio dell'incantesimo diventa più grande, aumentando il suo valore di Taglia di 1 punto; con lui viene ingrandito anche tutto l'equipaggiamento che sta indossando. Con il nuovo cambio di taglia si applicano tutti i modificatori previsti per le nuove dimensioni assunte. Inoltre, il cambio di Taglia comporta l'acquisizione di modificatori (positivi o negativi) alle Prove di Abilità e di Caratteristiche legate a determinate Caratteristiche, basati sulla Tabella presente nel *Capitolo 6: A spasso per il mondo* al *Paragrafo 5. Taglia*, relativa alla modifica della Taglia dei mostri. Ad esempio, a Taglia 4 la tabella prevede un bonus di +3 sulla Forza; passare a Taglia 5 comporta un bonus di +4, quindi superiore di 1 punto. Questo vuol dire che tutte le prove correlate con la Forza acquisiscono un bonus di +1.
Non è possibile lanciare questo incantesimo su un essere di Taglia 7 o superiore, ed è efficace solo su una creatura che rientra in una delle 7 razze di base dell'ambientazione.
Effetti negativi: L'incantatore perde 3 PV al Tronco.

INGRESSO NEL SOGNO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità - 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 9 + 3 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 6 + 4 per ogni intervallo successivo (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Lanciare quest'incantesimo richiede che il bersaglio sia addormentato, e termina immediatamente se questo si risveglia o se ci si allontana oltre il raggio d'azione. Al termine del lancio, anche l'incantatore inizia a dormire. L'incantesimo permette allo Spirito dell'incantatore di entrare nel livello del Mondo dei Sogni che è stato generato dal bersaglio, e di mantenere piena coscienza di se stesso. L'incantatore si ritroverà nella copia del luogo nel quale si trova, quindi non è detto che si incontri con lo Spirito del bersaglio. L'incantatore può interagire con lo Spirito del bersaglio e con tutte le proiezioni che incontra, esattamente come nel mondo reale. Per il bersaglio, una volta risvegliato, si tratterà semplicemente di un sogno, del quale però avrà un ricordo più vivido rispetto al normale.
Con quest'incantesimo è possibile ottenere delle informazioni, oppure inviare messaggi al bersaglio dell'incantesimo tramite il suo Spirito.
Effetti negativi: L'incantatore perde tutta la sua Energia residua.

INORRIDIRE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo lanciato su un bersaglio lo ammalia, facendogli credere che la sua più grande paura si trova di fronte a lui. All'atto pratico la vittima decide di non attaccare più un determinato obiettivo, facendo di tutto per evitarlo. Nel caso l'obiettivo decida di attaccare la vittima dell'incantesimo, quest'ultima scappa oppure si difende senza attaccare se impossibilitata a farlo. La vittima deve poter avere a portata visiva il bersaglio scelto dall'incantatore, altrimenti l'incantesimo fallisce. Questo incantesimo è l'esatto opposto dell''incantesimo *Estasiare*.
Effetti negativi: Incapace di gestire il flusso di emozioni della vittima, l'incantatore rimane *Stordito* per 2 round.

INTERDIZIONE ALLA MAGIA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia Runica [Trappole Magiche], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** 10 metri + 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 13 + 2 per ogni minuto successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 ogni minuto successivo (0)

- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo altera le onde cerebrali di chiunque ad una distanza dall'incantatore entro il raggio d'azione; quest'effetto rende impossibile usare tutte le forme di magia (ad esclusione di quella Demoniaca) per tutta la durata dell'incantesimo, compreso per l'incantatore stesso. L'area si sposta con l'incantatore, rimanendo centrata su di lui. Quest'incantesimo non annulla gli effetti magici che sono già in corso nella zona.
Effetti negativi: Nessuno.

INTERDIZIONE ALLA MORTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 5 + 1 per bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Chi è soggetto a quest'incantesimo diventa immune a tutti gli effetti magici che uccidono all'istante un essere, così come a tutte le malattie ed i veleni che hanno un decorso che porta alla morte. Lanciato su se stessi quest'incantesimo dura 5 minuti di meno.
Effetti negativi: L'incantatore cade *Svenuto* per di 1 ora.

INTERDIZIONE DIFENSIVA (Effetto mirato, EaA)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa], Menestrello Viandante (Chitarra, Violino, Flauto dritto, Lira)
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 20 metri per punto nella Prova di Abilità; Area di 16 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 12 + 5 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 9 + 3 per ogni intervallo successivo (13)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Chiunque si trovi all'interno dell'area di influenza dell'incantesimo ne è immune per tutta la durata. Chiunque entri all'interno dell'area d'effetto subisce delle penalità, che subisce fino a quando rimane all'interno della zona; se non si resiste all'incantesimo, se ne subiscono gli effetti per tutto il tempo che si rimane all'interno dell'area. Tali effetti sono le seguenti penalità: -1 ogni 5 punti nella Prova di Abilità (arrotondata per difetto) a tutte le prove di Abilita, -5 al punteggio di Schivata, una riduzione di 1 punto ogni 5 punti nella Prova di Abilità (arrotondata per difetto) a tutte le Resistenze di tipo Elementale e l'impossibilità di lanciare incantesimi di 1° e 2° livello.
Effetti negativi: L'incantatore subisce le stesse penalità subite dalle vittime dell'incantesimo per 3 ore.

INTERDIZIONE DIMENSIONALE (Effetto a bersaglio o mirato, EaA se a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, singolo bersaglio o area di 2 metri di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità - 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico se lanciato a bersaglio
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Al lancio dell'incantesimo si deve decidere se lanciarlo su un'area o su un bersaglio. L'incantesimo impedisce qualunque tipo di spostamento planare (cioè tra dimensioni). Lanciato su un'area impedisce il funzionamento degli incantesimi o di qualunque tipo di portale che permetta il viaggio tra diverse dimensioni, sia in entrata che in uscita. Se lanciato su un bersaglio impedisce il funzionamento di incantesimi lanciati sulla vittima, così come non permette il passaggio attraverso qualunque tipo di portale. Quest'incantesimo non impedisce il teletrasporto in un altro luogo dello stesso piano di esistenza.
Effetti negativi: L'incantatore subisce gli effetti dell'incantesimo per 1 giorno.

INTERROMPI INCANTESIMO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Tutte le Abilità di Magia
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 4 + 2 per Livello di Potere dell'incantesimo
- **PAz di lancio:** 5 + 3 per Livello di Potere dell'incantesimo
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1 (incantesimi fino a Livello 4) o 2 (incantesimi superiori al Livello 5)
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (incantesimi fino a Livello 3) o 1 (incantesimi superiori al Livello 3) (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo permette di interrompere un incantesimo che è stato lanciato dall'incantatore. È completamente inefficace su magie generate da altri incantatori o da qualunque oggetto.
Effetti negativi: Nessuno.

INVECCHIAMENTO PRECOCE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia della Morte]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 50 metri
- **Durata:** 1 minuto
- **Mana/Mente:** 28
- **Energia spesa (Soglia):** 16 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Quest'incantesimo fa invecchiare rapidamente un essere vivente. Nell'arco di 1 minuto la vittima guadagna un numero di anni pari all'80% di quelli considerati come età massima limite per la propria razza. Ad esempio un ominus di 70 anni che subisce quest'incantesimo ha ancora potenzialmente fino a 100 anni di vita (dato che il limite massimo stimato per questa razza è di 170 anni; vedi la descrizione delle razze nel manuale dell'Ambientazione di Ethran). L'80% di questo periodo è 80 anni, quindi la vittima invecchia fino a 150 anni. L'invecchiamento della vittima avviene nell'arco di 1 minuto (ovvero la durata dell'incantesimo). Interrompere l'incantesimo durante il lancio, a differenza di quanto avviene di solito, non ne annulla gli effetti, ma il bersaglio invecchia di una percentuale pari a quella della durata del lancio fino al momento dell'interruzione.
Effetti negativi: Il personaggio subisce a sua volta gli effetti dell'incantesimo.

INVERSIONE DELLA GRAVITÀ (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Magia Runica [Trappole Magiche]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** 500 metri, area di 10 metri di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 2 round
- **Mana/Mente:** 24
- **Energia spesa (Soglia):** 20 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: La zona colpita dall'incantesimo ha l'inversione della gravità. In pratica qualunque oggetto od essere vivente cade "verso l'alto", a meno che non sia fissato in qualche modo sul terreno. Dopo 2 round la gravità

torna al suo stato normale. Sia cadendo in un verso che nell'altro, vanno considerati tutti gli eventuali danni da caduta da grandi altezze. Di seguito riportiamo le distanze indicative percorse in un certo lasso di tempo in caduta: 1 secondo (5 metri), 2 secondi (20 m), 3 secondi (45 metri), 1 round (180 metri), 2 round (700 metri).
Effetti negativi: L'incantatore subisce sul suo corpo la forza di un peso schiacciante, causato da un'immensa forza di gravità che lo colpisce direttamente. Cade disteso per terra e subisce fratture multiple in tutte le parti del corpo. Il tronco subisce 2d10 PV e vengono fratturare numerose costole, mentre gli arti subiscono tutti 2d6 PV e vengono fratturati più ossi per ognuno di esso. A meno raggiungere 0 PV al tronco l'incantatore non muore e non è in immediato pericolo di vita, sebbene è impossibilitato a fare qualunque tipo di azione che richieda dei movimenti del corpo.

INVIOLABILE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo non è in grado di entrare all'interno di un'abitazione, sia fisicamente che tramite l'uso di incantesimi. L'abitazione deve essere nota all'incantatore, altrimenti deve trovarsi a non più di 10 metri per punto nella Prova di Abilità dal luogo designato ed essere visibile all'incantatore. L'abitazione deve essere una casa di dimensioni normali oppure una villa di piccole/medie dimensioni. Non è possibile indicare luoghi di grandi dimensioni, come un castello, ma è possibile indicare una o più stanze come inaccessibili alla vittima dell'incantesimo; il numero è deciso dal Master. L'incantesimo ha effetto sui luoghi al chiuso, quindi non comprendono ad esempio terreni e giardini attorno alla casa nè chiostri interni.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato *Affaticato* per 1 giorno.

INVISIBILITÀ (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11 (+1 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 13
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4 (+1 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (+1 se lanciato su se stessi) (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La creatura bersaglio dell'incantesimo diventa invisibile alla vista, compreso l'equipaggiamento che sta indossando. Quest'effetto dura fino a quando non effettua un attacco (un effetto che può produrre danni) o lancia un incantesimo a bersaglio su qualcuno che non sia l'incantatore stesso. Quest'incantesimo non rende invisibili oggetti od altre cose che entrano in contatto con il bersaglio dopo il lancio dell'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato *Affaticato* per tutta la durata dell'incantesimo.

INVISIBILITÀ SUPERIORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18 (+2 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 13
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità - 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 7 (+2 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (+1 se lanciato su se stessi) (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo funziona come *Invisibilità*, con la differenza che l'effetto non termina se si effettua un attacco o si lancia un incantesimo. Quando questo avviene, per un attimo la figura del soggetto appare per un attimo (è possibile notarlo solo se lo si ha di fronte e si supera una prova in *Deduzione [Osservare]* contro una CD di 20).
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato *Stremato* per tutta la durata dell'incantesimo.

INVISIBILITÀ A UN OGGETTO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 13
- **Raggio d'azione:** Oggetto toccato di 0,5 Kg di per per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 5 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se l'oggetto è posseduto)
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Escluse le differenze statistiche, quest'incantesimo funziona esattamente come *Invisibilità*, ma funziona su un oggetto e non su una creatura.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato *Affaticato* per 10 minuti.

INVISIBILE AGLI ANIMALI (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 4
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** Personale, Aura di 3 metri + 0,5 metri per punto nella Prova di Abilità attorno a lui
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 1 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Dall'incantatore si irradia un'aura che permette a chiunque si trova al suo interno di passare inosservati ai sensi degli animali nei dintorni. A meno di non interagire direttamente con gli animali (cosa che rende immediatamente individuabile ai 5 sensi il personaggio senza più la possibilità di sfruttare l'aura) chiunque si trova all'interno della zona interessata è come se fosse completamente invisibile, inudibile e privo di odori. Questo non pone riparo ad effetti secondari delle proprie azioni: le impronte lasciate sul terreno, ad esempio, sono tranquillamente visibili da chiunque possa scorgerle.
Effetti negativi: Nessuno.

INVULNERABILE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 28
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 2 round per punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 40 + 9 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 25 + 7 per ogni intervallo successivo (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo rende il bersaglio invulnerabile a qualunque tipo di danno od effetto. Non hanno effetto alcun tipo di attacco fisico od elementale, qualunque incantesimo è inefficace contro di lui ed il suo corpo non può essere alterato in alcuna maniera; ad esempio, se rimane sommerso da una frana l'incantesimo lo protegge evitando che rimanga schiacciato, almeno fino a quando non termina. Può tranquillamente nuotare in un mare di lava, subire qualunque tipo di incantesimo o essere ripetutamente colpito da qualunque arma, rimarrà illeso e senza conseguenze. L'unico modo per danneggiare il bersaglio dell'incantesimo è privandolo dell'aria per respirare (l'incantesimo rende

immune agli effetti nocivi, non permette di guadagnare nuove capacità. L'assenza di aria non produce direttamente danni sul bersaglio dell'incantesimo). Diventa immune alle malattie ed ai veleni, e quelli già presenti su di lui al lancio dell'incantesimo vengono curate, compresi tutti gli effetti che richiedono tempo per scomparire.
Effetti negativi: Le resistenze dell'incantatore e i suoi punteggi di Tempra e Volontà scendono a zero per tutta la durata dell'incantesimo.

ISPIRARE GRANDEZZA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** 150 metri, Fino a 10 persone per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 7 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore incita le persone che sono di fronte a lui, fornendogli un bonus di morale; il lancio dell'incantesimo prende la forma di un monologo di incitamento. Le persone entro l'area d'effetto più vicine all'incantatore, entro il limite massimo di persone, acquisiscono un bonus di morale di +1 a tutte le Prove di Abilità, di +1 al punteggio di Schivata e di +3 alle Prove sulla Volontà.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -3 a tutte le Prove di Abilità.

LAME DI VENTO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 13 + 2 per ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** 50 metri, un bersaglio ogni 4 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 4 + 1 ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore manipola l'aria generando dei getti molto stretti ad alta velocità, in grado di tagliare qualunque cosa. Ogni bersaglio subisce tanti piccoli tagli sul suo corpo, che infliggono 1 PV da Taglio ogni 2 punti nella Prova di Abilità. Non è possibile indirizzare in maniera ottimale gli attacchi, ciò vuol dire che non è possibile fare colpi Mirati. Si tratta di attacchi fisici con i seguenti punteggi di Penetrazione: Armature in tessuto +1, Armature ad anelli -2, Armature a placche -4 (su ogni bersaglio si considera il danno complessivo come se arrivato da un singolo colpo). Se quest'incantesimo infligge ad un arto o la testa un numero di PV pari al loro massimo, lo mozzano. Ogni PV subito (quindi ogni taglio inflitto) corrispondono ad una "lama"; l'incantatore può suddividerle tra più bersagli, che vanno scelti prima del lancio dell'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore non controlla appieno i flussi d'aria, e subisce a sua volta 1d4+2 danni al suo braccio principale.

LA VOCE DEL CAPO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia dell'Ordine [Magia degli Spiriti]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 50 metri, un bersaglio ogni punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 30 minuti per ogni punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo funziona in maniera opposta a *Messaggio della Sentinella*. L'incantatore designa un bersaglio come mittente e tutta una serie di bersagli destinatari. Per tutta la durata dell'incantesimo, il mittente può inviare messaggi telepatici di massimo 10 parole ognuno, al ritmo massimo di 1 ogni minuto, ai destinatari. La distanza massima di invio è di 250 Km.
Effetti negativi: L'incantatore non può essere nè il mittente nè il destinatario. Se al momento del lancio si designa come mittente, l'incantesimo fallisce.

LA VOCE DEL CONDOTTIERO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Contatto, fino a 150 metri di distanza
- **Durata:** 1 ora + 30 minuti per ogni punto nella Prova di Abilità – 30 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo amplifica notevolmente la voce del bersaglio, che parlando a voce normale diventa udibile senza problemi ed anche in mezzo ad una battaglia fino a 150 metri di distanza.
Effetti negativi: Nessuno.

LAMPO DISTRAENTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 3
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (7)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo produce un improvviso lampo accecante che confonde il bersaglio e gli offusca i sensi fino a quando non torna il suo turno di gioco. In altre parole, non vede e non sente nulla di quello che gli accade attorno. Quest'incantesimo può essere usato solo una volta ogni ora.
Effetti negativi: L'incantatore per de 10 PAz.

LEGAME (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Creature, oggetti o luoghi entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 18
- **Energia spesa (Soglia):** 20 (30)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se lanciato su una creatura o su un oggetto custodito)
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Affinché l'incantesimo abbia effetto, i due bersagli devono trovarsi a non più di 50 metri tra loro (ed entrambi entro il raggio d'azione dell'incantesimo), ed ovviamente essere visibili entrambi all'incantatore durante il lancio; i bersagli possono essere delle persone, degli oggetti o dei luoghi. L'incantesimo permette di stabilire se tra i due bersagli dell'incantesimo esiste un legame e riesce a definirne ogni aspetto. Ad esempio, per una coppia riesce a determinare se sono sposati, se hanno avuto dei figli, quali attività svolgono insieme. L'incantesimo non permette di scoprire notizie su elementi terzi; nell'esempio appena portato, può permettere di sapere il nome dei figli (perché l'hanno scelto loro) ma non la loro età, cosa fanno nella vita e dove vivono.
Se uno dei bersagli è un luogo, più è vasto e meno le informazioni saranno precise. Ad esempio, lanciare l'incantesimo su un mago e su una città permetterà di sapere che vive lì ed insegna alla scuola di magia, ma lanciarlo sul mago ed il suo istituto permette di scoprire cosa insegna, se ci ha fatto degli esperimenti e di che tipo.

È possibile rilanciare l'incantesimo su uno stesso bersaglio più di una volta, ma solo dopo che è trascorsa almeno una settimana dal lancio precedente. Spetta sempre al Master decidere quali informazioni rilasciare, anche in base alle scelte fatte dall'incantatore durante la fase di lancio dell'incantesimo. Le Depositarie della Cerchia dello Spirito quando usano quest'incantesimo accedono al mondo dei sogni per un breve istante
Effetti negativi: L'incantatore sviene per 3 giorni e non può essere rianimato in alcuna maniera.

LEGAME DOLOROSO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 14
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 3 giorni + 1 giorno per punto nella Prova di Abilità – 1 giorno per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Al momento del lancio dell'incantesimo sulla vittima, l'incantatore deve designare una seconda persona attraverso la conoscenza del suo nome, o che si trovi entro il suo campo visivo se non conosce il nome. Per tutta la durata dell'incantesimo, quando la vittima dell'incantesimo si avvicina alla seconda persona designata dall'incantatore (può essere l'incantatore stesso) subisce delle ripercussioni. Appena arriva entro 50 metri di distanza subisce dei dolori (penalità di -1 a tutte le Prove di Abilità) che si intensificano a distanza sempre più brevi (-3 entro 30 metri, -5 entro 20 metri). Oltre a queste penalità, se la vittima si avvicina entro 15 metri inizia a subire 1 PV al Tronco ogni round, mentre entro 5 metri i PV subiti arrivano a 3. Entro 3 metri si subiscono anche 1 PV a tutte le altri parti del corpo a round.
Quest'incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato di *Affaticato* per 1 giorno.

LEGGENDE

- **Abilità:** Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (19)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo permette di conoscere in ogni suo dettaglio la leggenda (o le leggende) che si riferiscono ad una qualunque cosa: un oggetto, un luogo, una persona, un evento. Affinché l'incantesimo funzioni l'incantatore deve conoscere il nome vero dell'elemento che vuole studiare, oppure essere a diretto contatto (tenere l'oggetto, trovarsi nel luogo, toccare una persona). Partendo dal punteggio di 20, l'incantatore viene a conoscere le leggende relative, ed a seconda del punteggio ottenuto nella Prova di Abilità eventuali varianti minori, da dove, cosa o chi sono nate, quali parti sono reali o comunque molto attinenti alla realtà (ma non quelle che sono palesemente false), come si sono tramandate ed altre informazioni, in base alle valutazioni del Master. Su uno specifico elemento di studio, quest'incantesimo si può lanciare solo una volta; ulteriori tentativi non sortiscono effetto.
Effetti negativi: L'incantatore non può più lanciare incantesimi per 24 ore.

LEGNA SECCA (Incantesimo mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto, fino a 1 Kg di legna per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo elimina ogni traccia di bagnato o umido dalla legna, rendendola facilmente usabile per alimentare un fuoco.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 1 PV da Fuoco ad entrambi i bracci.

LEGNO IN FERRO (Incantesimo mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento metallo], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 22
- **Raggio d'azione:** Contatto, fino ad 1 Kg di legno per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 7
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo rende il legno resistente quanto l'acciaio. Se la quantità di materiale è superiore a quella influenzata dall'incantesimo, solo una parte ne subisce l'effetto. È possibile creare armature in legno per poi incantarle tramite quest'incantesimo; in questo caso si ottiene l'equivalente di un'armature a placche come livello di protezione, ma con un peso ridotto ad un terzo (arrotondato per difetto) e grazie alle capacità isolanti del legno fornisce un bonus alla resistenza al Fuoco ed all'Elettricità di 5. È necessario lanciare l'incantesimo su ogni singolo pezzo dell'armatura (sei). Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: Nessuno.

LEGNO MARCIO (Incantesimo mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo fa marcire un oggetto di legno, o la componente di legno di un oggetto. L'incantesimo ha effetto su un massimo di 1 Kg di legno, che diventa inservibile ed estremamente fragile. Se l'oggetto di legno supera il peso massimo consentito, l'incantesimo non ha effetto.
Effetti negativi: Nessuno.

LIBRO BIANCO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (11)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di rendere l'inchiostro con il quale è stato scritto completamente simpatico. In altre parole, da questo momento in poi tutte le sue pagine appariranno bianche, ma in realtà l'incantesimo avrà semplicemente modificato il tipo di inchiostro usato. L'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo può anche decidere di rendere l'inchiostro recettivo solo a determinate fonti di calore di fiamme alterate nel colore tramite componenti alchemici che bruciano al suo interno, scegliendo tra questi colori: giallo (fiamma naturale), rosso, verde, azzurro.
Effetti negativi: L'incantatore cade in un sonno profondo per 3 ore.

LICANTROPIA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: La licantropia è una malattia di natura magica che è estremamente difficile da estirpare. La vittima che subisce quest'incantesimo ne diventa preda; il tipo di licantropia viene scelta dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo. La licantropia viene considerata una piaga, ed infliggere una malattia del genere viene ampiamente condannato in molte società.
Effetti negativi: L'incantatore subisce a sua volta gli effetti dell'incantesimo.

LINFA CURATIVA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Cura ferite*, ma ha effetto esclusivamente sulle piante, sugli esseri di natura vegetale ed anche sui Silvani. Per determinare il tipo di ferita va effettuata una prova di *Conoscenze [Natura]* al posto di *Mestieri [Guaritore]*.
Effetti negativi: L'incantatore perde un numero di PV al Tronco pari alla metà di quelli che ha curato (arrotondati per difetto).

LINGUAGGI

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette all'incantatore di comprendere e parlare perfettamente qualunque lingua. L'incantesimo non permette in ogni caso di sapere quale linguaggio od alfabeto l'incantatore sta usando.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di parlare la propria lingua per la durata dell'incantesimo.

LIQUEFARE TERRENO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento fuoco], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 50 metri, superficie di 1 metro di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Quest'incantesimo ammorbidisce il terreno, rendendolo molle o liquido. Se la superficie è formata da terra o ghiaccio, questa si scioglie formando fango od acqua. Se si tratta di un materiale più resistente e compatto (come la roccia) l'incantesimo non produce effetti. L'incantesimo penetra in profondità fino a 0,5 metri, ed ha effetto solo sul terreno, non su pareti, soffitti o elementi analoghi.
Effetti negativi: L'incantatore vede sciogliersi il terreno sotto i suoi piedi, ritrovandosi immerso in una pozza profonda un metro e mezzo piena di fango o acqua, a seconda di come era il terreno sul quale poggiava.

LOCALIZZA CREATURA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** n.a. (60 minuti - 1 minuto per punto nella Prova di Abilità)
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 18 + 3 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 15 + 3 per ogni intervallo successivo (18)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Grazie a quest'incantesimo si è in grado di localizzare la posizione di una singola creatura. Affinché l'incantesimo funzioni, l'incantatore deve conoscere il nome autentico e completo della creatura ed a che razza appartiene. Per tutta la durata dell'incantesimo, l'incantatore sa quale strada deve percorrere per raggiungere la creatura, non importa quanto sia distante; ha anche una stima precisa della distanza ancora necessaria da percorrere, ma non può sapere in che luogo specifico si trovi finché non vi giunge. Se esistono più strade per raggiungere la creatura, l'incantesimo indica quella più breve, e se sul percorso ci sono passaggi nascosti o segreti l'incantatore ne viene a conoscenza appena vi giunge a 5 metri di distanza. L'incantesimo però non permette di scoprire eventuali meccanismi per aprire i passaggi segreti, e non permette di individuare trappole o creature lungo il cammino.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato*, e non può più recuperare la sua Energia a meno di non dormire per almeno 10 ore (durante le quali non recupera punti). Anche l'Effetto di Stato svanisce solo dopo 10 ore di riposo.

LOCALIZZA OGGETTO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** n.a. (60 minuti - 1 minuto per punto nella Prova di Abilità)
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 16 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 12 + 2 per ogni intervallo successivo (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Grazie a quest'incantesimo si è in grado di localizzare la posizione di un singolo oggetto. Se si tratta di un oggetto unico, l'incantatore deve poterlo avere visto almeno una volta, oppure conoscere una particolarità unica che lo caratterizza (quasi sempre si una il nome proprio con il quale è conosciuto, se ne ha uno; in altri casi ci si riferisce ad una specifica capacità, ma in questo caso non deve esistere alcun altro oggetto con poteri uguali). Per tutta la durata dell'incantesimo, l'incantatore sa quale strada deve percorrere per raggiungere l'oggetto, non importa quanto sia distante; ha anche una stima precisa della distanza ancora necessaria da percorrere, ma non può sapere in che luogo specifico si trovi finchè non vi giunge. Se esistono più strade per raggiungere l'oggetto, l'incantesimo indica quella più breve, e se sul percorso ci sono passaggi nascosti o segreti l'incantatore ne viene a conoscenza appena vi giunge a 5 metri di distanza. L'incantesimo però non permette di scoprire eventuali meccanismi per aprire i passaggi segreti, e non permette di individuare trappole o creature lungo il cammino.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stremato*, e non può più recuperare la sua Energia a meno di non dormire per almeno 10 ore (durante le quali non recupera punti). Anche l'Effetto di Stato svanisce solo dopo 10 ore di riposo.

LUCE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 1
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** 3 metri
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore genera una sfera luminosa di pura energia, che illumina in un raggio di 20 metri. La sfera può essere posta all'altezza della spalla dell'incantatore o sul palmo della sua mano; in entrambi i casi si sposta con l'incantatore e se posta sul palmo della mano basta tenere stretto il pugno per sopprimere la sua emanazione. In alternativa può essere posta su un oggetto, in un punto specifico. La sfera ha un diametro di 10 centimetri e non ha consistenza fisica.
Effetti negativi: Nessuno.

LUCE ACCECANTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 13
- **Raggio d'azione:** *5* metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo ha la capacità di annullare molti effetti magici che si basano sulla manipolazione delle ombre e di aree di oscurità. L'incantesimo ha effetto su un singolo effetto, non necessariamente su una specifica area. Non ha effetto su zone di ombra od oscure naturali. Perché l'incantesimo abbia successo, l'incantatore deve con la sua Prova di Abilità superare quella di colui che ha lanciato l'incantesimo che si desidera annullare. Luce accecante ha effetto sui seguenti incantesimi: *Fumo negli occhi, Oscurità, Blocca ombra, Ombre ingannevoli, Ombra avvolgente, Oscurità profonda, Arma d'ombra, Assassino d'ombra, Controllare l'ombra, Trappola dei tentacoli d'ombra, Muro di ombre, Corpo di ombre, Copia d'ombra.*
Effetti negativi: L'incantatore rimane *Accecato* per 1 minuto.

MAGNETE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 11
- **Raggio d'azione:** Oggetto toccato, fino a 50 g per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo rende magnetico un oggetto fatto in ferro o acciaio. La forza magnetica prodotta dall'oggetto dipende dalla grandezza dell'oggetto (è in grado di attirare altri oggetti di metallo dello stesso peso che si trovano entro 1 metro di distanza). L'incantesimo fallisce se lanciato su un oggetto di peso superiore a quello previsto dall'incantesimo o su uno che non è formato quasi esclusivamente di ferro o acciaio.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di afferrare oggetti di metallo per 30 minuti.

MAGNETE SUPERIORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 11
- **Raggio d'azione:** Oggetto toccato, fino a 250 g per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 orai + 30 minuti per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** *5*
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo funziona come *Magnete*, tranne per le differenti statistiche. Un personaggio con indosso un'armatura di metallo viene attratto se si trova entro 1 metro da un oggetto influenzato dall'incantesimo che abbia una massa di almeno 15 Kg (necessaria Prova sulla Caratteristica di Forza con Difficoltà 12 per non essere attratto +1 ogni 500 g in più dell'oggetto); se ha in mano oggetti di metallo rischia di vederseli strappare di mano (stessa Prova di Caratteristica per evitarlo).
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di afferrare oggetti di metallo per 30 minuti.

MALDESTRO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro *5* metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 12 ore + 2 ore per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** *5*
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo perde improvvisamente tutte le sue capacità manuali. In altre parole, subisce una penalità a tutte le Prove di Abilità del GA di Artigianato pari alla metà del risultato (arrotondato per difetto) nella Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità a tutte le Prove (di Abilità e non) correlate alla Caratteristica di Manualità di -4 per 12 ore.

MALDESTRO SUPERIORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro *5* metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 15
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo funziona come l'incantesimo *Maldestro*, tranne per le differenti statistiche e la penalità che è pari a 5 + la metà del risultato (arrotondato per difetto) nella Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'incantatore perde permanentemente 1 punto di Manualità.

MALEFICIO DELL'IMPEDIMENTO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** *7*
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro *5* metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 6 ore + 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo rischia di non riuscire a compiere qualunque tipo di azione. Ogni volta che effettua una Prova di Abilità che richiede non più di 1 round per essere svolta (quindi ad esempio un attacco con un'arma o il lancio di un incantesimo, ma non una prova di Artigianato per creare un oggetto) ha il 5% + 1% per punto nella Prova di Abilità di fallire il tentativo. Ad esempio, un attacco che andrebbe a segno invece manca il bersaglio. L'incantesimo ha effetto anche sulle azioni più semplici che non richiedono particolari prove, ad esempio prendere un oggetto poggiato su un tavolino.

Quest'incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore non riesce più a lanciare incantesimi per 10 minuti.

MALEFICIO DELL'IMPEDIMENTO SUPERIORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** Fino a 5 bersaglio entro 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 15 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo funziona come *Maleficio dell'impedimento*, tranne per le statistiche differenti e che la probabilità di fallire le azioni è pari a 10% + 2% per punto nella Prova di Abilità.
Quest'incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore non riesce più a lanciare incantesimi per 10 minuti.

MANI ARTIGLIATE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Animali]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (I)
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Incantesimo non molto conosciuto, fa crescere in maniera spropositata le unghie delle mani del soggetto fino a 50 cm di lunghezza, e nel contempo rafforzandole rendendole dure come l'acciaio temprato. Ai fini statistici, si possono usare questi veri e propri artigli come armi estremamente affilate, come se stesse indossando delle Mani Artigliate (riferirsi a quest'arma per tutte le statistiche necessarie), ma usando le prove di *Capacità Fisiche [Lotta]* per quanto riguarda le Prove di Abilità durante un combattimento. Essendo questi artigli un'estensione naturale delle proprie unghie, il numero di PAz necessari per attaccare sono pari a quelli del combattimento a mani nude (10). L'incantesimo fornisce inoltre un bonus temporaneo a questa Prova di Abilità quando usa gli artigli per attaccare, pari al punteggio ottenuto nella Prova di Abilità per lanciare l'incantesimo diviso 3 (arrotondato per difetto). Questo bonus, se superiore, si sostituisce al punteggio base posseduto dal soggetto nella prova di *Capacità Fisiche [Lotta],* esclusi bonus di Sinergia e derivanti dalle Qualità; ad esempio se si ha in Lotta un punteggio di 7 e l'incantatore lancia l'incantesimo ottenendo un 30 nella prova, Mani Artigliate fornisce un bonus di +10 alle prove *Capacità Fisiche [Lotta]* del soggetto, che si sostituisce al +7 di base (in pratica aumenta di 3 punti per la durata dell'incantesimo).
Effetti negativi: Le mani dell'incantatore diventano rigide a tal punto che non riesce più a muovere le dita per 1 ora. Questa condizione impedisce anche di lanciare incantesimi, a meno che non sia scritto esplicitamente che non richiedano l'uso di gesti per essere lanciati (come l'incantesimo Percepire Depositaria).

MANI ARTIGLIATE VELENOSE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Animali]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (I)
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Funziona esattamente come l'incantesimo *Mani artigliate*, ma gli artigli sono intrisi di un veleno che viene iniettato nella vittima ogni volta che viene colpita. Il veleno infligge danni aggiuntivi e delle penalità cumulativa, la cui durata si rinnova ad ogni colpo inferto. Le statistiche del veleno sono le seguenti: *CD:* 10 + Livello dell'incantatore - *Tempo di azione:* Istantanea - *Effetti:* 1d3 PV alla zona colpita e -1 a tutte le prove di Abilità (cumulative per ogni colpo aggiuntivo) - *Durata:* 10 minuti (si rinnova per ogni colpo aggiuntivo) - *Antidoto:* Antidoto o Antidoto maggiore (a seconda della CD).
Effetti negativi: Le mani dell'incantatore diventano rigide a tal punto che non riesce più a muovere le dita per 1 ora. Questa condizione impedisce anche di lanciare incantesimi, a meno che non sia scritto esplicitamente che non richiedano l'uso di gesti per essere lanciati (come l'incantesimo Percepire Depositaria).

MANI DI FERRO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 4
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 minuto + 1 round per punto nella Prova di Abilità (I) (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo trasforma le mani dell'incantatore in ferro. In questo stato può comunque continuare ad usarle normalmente, ma possono essere usate come armi vere e proprie con una normale Prova di Abilità di *Capacità fisiche [Lotta]*. In questo caso, sono da considerarsi armi vere e proprie, con statistiche che si sostituiscono a quelle normali quando si attacca a mani nude: Danni di 1d4 PV per colpo andato a segno +1 per ogni 10 punti nella Prova di Abilità, Penetrazione di 1/-1/2, Velocità 10.
Effetti negativi: Nessuno.

MANI DI ROCCIA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 4
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 minuto + 1 round per punto nella Prova di Abilità (I) (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo trasforma le mani dell'incantatore in roccia. In questo stato può comunque continuare ad usarle normalmente, ma possono essere usate come armi vere e proprie con una normale Prova di Abilità di *Capacità fisiche [Lotta]*. In questo caso, sono da considerarsi armi vere e proprie, con statistiche che si sostituiscono a quelle normali quando si attacca a mani nude: Danni di 1d4 PV per colpo andato a segno +1 per ogni 10 punti nella Prova di Abilità, Penetrazione di 1/-1/2, Velocità 10.
Effetti negativi: Nessuno.

MANO-TASCA

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 4
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 1 + 1 per ogni intervallo successivo

- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo ha effetto su un singolo oggetto che l'incantatore riesce a stringere nel palmo della sua mano (non può essere più grande della mano stessa). L'oggetto finisce in una sorta di spazio dimensionale, sparendo dal piano materiale. Per rimaterializzare l'oggetto, l'incantatore deve aprire il palmo della mano e concentrarsi (5 PAz). Si possono custodire in questo modo solo due oggetti al massimo (uno per mano).

Effetti negativi: L'incantatore subisce 1 PV al braccio della mano nella quale è stato nascosto l'oggetto.

MANO TREMANTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 3
- **PAz di lancio:** 2
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 2 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo fa sì che alla vittima sfugga un oggetto che sta tenendo con la mano. L'oggetto deve avere un peso massimo di 2 Kg ed avere dimensioni tali da poter essere impugnato con una mano senza problemi (ma l'incantesimo ha effetto anche se si stanno usando entrambe le mani per tenerlo). L'incantesimo non ha effetto se l'oggetto viene tenuto con una presa molto forte e lo si sta usando attivamente; per esempio non ha effetto se si impugna un'arma e la si sta usando in combattimento, ma funziona se la stessa arma viene impugnata mentre si cammina senza pensieri lungo una strada cittadina.

Effetti negativi: Nessuno.

MAPPA DI ZONA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Luogo distante fino a 1 Km per punto nella prova di Abilità, Raggio d'azione di 25 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 21 + 4 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 7 + 3 per ogni intervallo successivo (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Si tratta di una versione potenziata dell'incantesimo *Sonda*. L'incantatore ottiene una visione tridimensionale della zona entro il raggio d'azione dell'incantesimo, ma può generare l'effetto in un punto diverso da quello in cui si trova. Viene inoltre a sapere di qualunque meccanismo e trappola presente nella zona, e quali azioni deve compiere per superarle senza farle scattare. Infine, ogni creatura presente viene evidenziata dall'incantesimo come avvolta da una leggera luminosità (sempre nell'immagine che si forma nella mente dell'incantatore della zona) che è tanto più intensa quanto più è alto il Livello della creatura.

Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di entrare nella zona soggetta all'incantesimo, a meno di non essere accompagnata per mano da qualcun'altro; se si trova all'interno dell'area soggetta all'incantesimo, non è in grado di uscirne. Questo effetto svanisce dopo 1 settimana.

MARIONETTA MENTALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** 28 o n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** 50 metri, 1 bersaglio ogni tre punti nella Prova di Abilità (arrotondato per difetto)
- **Durata:** 1 minuto + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 31 + 5 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 9 + 1 per ogni intervallo successivo (25)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo agisce sui centri sensitivi della mente, creando delle potenti illusioni che il soggetto non è in grado di distinguere dalla realtà. Non si tratta di immagini, suoni, odori od altre sensazioni ricreate nell'ambiente, cui chiunque entri nella zona è soggetto, ma di percezioni che risiedono solo nella mente della vittima. Chi subisce l'effetto non è in grado di comprendere cosa è reale e cosa no, e crederà ciecamente a tutte le illusioni mentali che vengono generate nella sua mente.

L'incantatore può generare due tipi di illusioni mentali. Nel primo caso fa leva su l'emotività del soggetto, indicando elementi generici (quali la sua paura più grande, un ricordo sopito da tempo, il rimorso per qualche cosa che ha fatto e così via); in questo caso non si ha il pieno controllo di ciò che viene creato nella mente della vittima, ma le illusioni generate sono estremamente vivide e non esiste possibilità che si accorga di nulla; in questo caso è il Master a decidere quale illusione viene creata. Nel secondo caso l'incantatore può decidere di creare delle illusioni specifiche (in questo caso il tempo di lancio dell'incantesimo diventa di 1 minuto) indicando tutte le tipologie di percezioni sensoriali che desidera, ma creare questa nuova realtà nella mente del soggetto può portare a delle incongruenze tali da fargli dubitare di quello che vede; si deve trattare di qualcosa di palese (ad esempio incontrare la propria madre morta da anni a causa di una malattia), ed in questo caso la vittima ha diritto ad un secondo tiro per Resistere all'incantesimo con un bonus di +5 sulla Prova di Volontà.

Quale che sia il tipo di manipolazione mentale, la vittima agisce come se immersa in una nuova realtà. Se devanti a se vede un prato in pianura può tranquillamente camminarci, sebbene in realtà di fronte a lei si trova un precipizio, e non si renderà conto neanche di cadere verso la morte.

Effetti negativi: Il personaggio non è più in grado di fare alcuna azione per 1 giorno (rimane immobile sul posto, non può neanche parlare), ed è costretta ad eseguire qualunque ordine gli venga dato da una delle vittime del suo incantesimo (scelta a caso), che non diventa cosciente di questa possibilità.

MATURAZIONE PRECOCE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Singola pianta nel raggio di 50 metri
- **Durata:** 3 round
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fa maturare rapidamente (nell'arco di 3 round) una singola pianta. Permette quindi di far subito maturare i frutti su un albero da frutto, o di far sbocciare un fiore anche se non è il periodo dell'anno previsto. È necessario conoscere la pianta sulla quale lancia l'incantesimo, superando una prova di *Conoscenza [Natura]*.

Effetti negativi: Il personaggio subisce l'Effetto di Stato *Affaticato* per 1 ora.

MEMORIA VEGETALE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Runica [Magia del Sapere], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** n.a. (Almeno 1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Pianta toccata
- **Durata:** Permanente fino a quando i ricordi non vengono recuperati; vedi testo
- **Mana/Mente:** 18
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo permette all'incantatore di imprimere in una pianta (normalmente un albero, od un fiore facilmente identificabile) ricordi di un evento, di una sua conoscenza (una ricetta, un incantesimo o qualsiasi altra cosa che conosca) o di un testo che legge al momento del lancio dell'incantesimo (in questo caso il tempo di lancio dipende da

quanto tempo è necessario per leggere il testo). Deve essere una singola informazione, indipendentemente dalla sua complessità. Il trasferimento di un ricordo è completo, nel senso che non necessariamente il personaggio deve ricordarsi tutto dell'informazione al momento del lancio dell'incantesimo. La magia recupera da sola tutti i particolari dell'informazioni, anche quelli considerati superflui o secondari che sul momento non balzano all'occhio (ad esempio il colore dell'armatura di un soldato durante una battaglia visto di sfuggita mentre siamo completamente impegnati contro un altro avversario).
Si tratta di una copia del ricordo, l'incantatore non perde alcuna informazione che conosca. Al termine del lancio, l'incantatore designa fino ad un essere (col suo vero nome) per punto nella Prova di Abilità. Da questo momento, quando uno di questi esseri tocca la pianta, riceve nella sua mente l'informazione contenuta con tutti i suoi particolari. A meno dell'uso di incantesimi adeguati, la pianta mantiene l'informazione fino a quando tutti gli esseri designati non hanno recuperato l'informazione, oppure se la pianta cessa di esistere. È possibile recuperare i ricordi anche tramite l'incantesimo *Recupera memoria vegetale*.
Effetti negativi: L'incantatore perde il ricordo che ha impresso nella pianta, e non può recuperarlo dalla pianta nella quale lo ha impresso, anche se utilizzasse l'incantesimo *Recupera memoria vegetale*.

MENTE OFFUSCATA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Bersaglio nel raggio di 18 metri
- **Durata:** 5 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (8)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il bersaglio di questo incantesimo soffre di una penalità di -2 a tutte le Prove di Abilità Magia dell'Ordine e Magia di Gaia.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -3 a tutte le Prove di abilità di Magia di Gaia.

MENTE OFFUSCATA SUPERIORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Bersaglio nel raggio di 50 metri
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Il bersaglio di questo incantesimo soffre di una penalità di -5 a tutte le Prove di Abilità Magia dell'Ordine e Magia di Gaia.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -6 a tutte le Prove di Abilità di Magia di Gaia.

MENTE SUPREMA (EaA)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia di Gaia [Magia del Potere], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 35
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** 1 Km per punto nella Prova di Abilità, fino a 1.000 esseri viventi per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 70 + 23 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 56 + 18 per ogni intervallo successivo (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Unica

Descrizione: Si tratta di un incantesimo estremamente potente ma altrettanto pericoloso, oltre che estremamente raro. Per tutta la durata dell'incantesimo, l'incantatore è in grado di avvertire i pensieri di qualunque essere vivente entro il raggio d'azione dell'incantesimo, nei limiti imposti dal numero di menti che può sondare. L'incantatore non è in grado di decidere singolarmente quali creature selezionare per essere sondate (lanciato ad esempio nel mezzo di una grande città potrebbe avere a tiro molti più esseri di quanti non sia in grado di influenzare con l'incantesimo), ma può fornire delle indicazioni generiche su chi sondare con l'incantesimo. Ad esempio escludere gli animali, focalizzarsi su una singola razza, sulle sole donne, su chi porta i capelli neri e così via. Si possono usare più indicazioni, ma devono essere caratteristiche della forma di vita (indicazioni come il tipo di lavoro o quali armatura indossano non sono accettate). Se anche dopo questa scrematura ci sono più esseri di quanti non siano influenzabili dall'incantesimo, è il Master che decide (casualmente o meno) chi escludere.
L'incantatore per tutta la durata dell'incantesimo rimane in una sorta di stasi e non si accorge di quanto capita attorno a lui (o su di lui). L'incantesimo permette alla sua mente di assorbire in continuo un numero impressionante di informazioni, perché riceve in simultanea tutti i pensieri di tutti gli esseri influenzati continuamente. L'incantesimo riceve il pensiero "grezzo", la sua essenza intrinseca: questo vuol dire che la comprensione del pensiero non è limitata dalla conoscenza di una certa lingua. Nell'ambito del gioco, quando si cerca un'informazione specifica il Master decide in base alla situazione se quest'incantesimo permette di ottenerla e quanto tempo è necessario per ottenerla, basandosi sulle conoscenze che hanno gli esseri influenzati e sui pensieri che stanno facendo (non necessariamente un'informazione specifica deve essere pensata: il cervello umano è un organo complesso, che continuamente fa associazioni di idee, riferimenti o richiama alla mente ricordi; quindi è possibile ottenere molto informazioni contemporaneamente da un singolo pensiero). L'incantesimo può anche essere utile per ottenere informazioni su vasta scala, del tipo il livello di soddisfazione per un regnante o quanti sono disposti a partire per la guerra.
In ogni caso, l'incantatore deve sempre specificare che informazioni intende ottenere, perché saranno quelle che andrà poi a ricercare. Questo perché una volta terminato l'incantesimo, mantiene memoria solo di quelle; in caso contrario il suo cervello non sarebbe in grado di mantenere il ricordo di tutte le informazioni ottenute, e morirebbe sul colpo. In ogni caso, spetta sempre al Master decidere se *Mente Suprema* permette di ottenere le informazioni desiderate ed in quanto tempo.
Esempio di utilizzo. Il Re è minacciato da una banda di assassini della capitale che vuole la sua morte, il personaggio usa *Mente Suprema* per scoprire chi sono e dove si nascondono. Il Master valuta la situazione (momento dell'uso dell'incantesimo, popolazione, attività del momento degli assassini, tutti gli elementi che possono influire sui pensieri che possono avere gli assassini) e decide quanto tempo è necessario per ottenere delle informazioni utili e quali informazioni si riescono ad ottenere (quante persone coinvolte vengono identificate, la loro posizione, i loro nomi, come si svolgerà il piano, quando verrà messo in atto e dove e così via). Si possono fornire solo alcune o tutte queste informazioni.
Effetti negativi: L'incantatore impazzisce dopo 1 giorno in maniera irreversibile. L'incantesimo Ripristina sanità mentale permette di curare l'incantatore.

MENTE SVEGLIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 12 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus di +3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulle caratteristiche di Intelligenza e Memoria.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulle caratteristiche di Intelligenza e Memoria per 1 minuto.

MESSAGGIO DELLA SENTINELLA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 16
- **Raggio d'azione:** 50 metri, fino ad un numero di bersagli pari alla metà del livello del personaggio
- **Durata:** 1 ora + 30 minuti per ogni punto nella Prova di Abilità – 30 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore permette ai bersagli, per tutta la durata dell'incantesimo, di inviare telepaticamente fino a 3 messaggi di 30 parole massimo ognuno a lui, per tutta la durata dell'incantesimo. L'invio ha una distanza massima di 150 Km, ma l'incantesimo continua ad avere effetto se questo limite viene superato.
Effetti negativi: Nessuno.

METALLO FLESSIBILE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Metallo per 100 grammi per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto + 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'Incantesimo rende il metallo di consistenza simile alla gomma; per far si che abbia effetto, l'incantatore deve tenere tra le mani l'oggetto di metallo in questione. Per tutta la durata dell'incantesimo si può piegare l'oggetto, allungarlo, modificarne la forma; per ottenere forme particolari o complesse, il personaggio deve superare una Prova di Caratteristica su Manualità con una Difficoltà scelta dal Master in base a quello che si vuole ottenere. L'incantesimo fallisce se lanciato su un oggetto di peso superiore a quello previsto, o se non è fatto completamente di metallo. Una volta terminato, l'oggetto recupera la sua consistenza metallica ma mantiene l'ultima forma che ha assunto. L'oggetto non può essere suddiviso in più parti mentre è soggetto all'incantesimo.
Effetti negativi: L; incantatore subisce una penalità di -2 a tutte le Prove e non di Abilità influenzate dalla Caratteristica Manualità per tutta la durata dell'incantesimo.

METEOROLOGO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 2 Km di raggio per punto nella Prova di Abilità, previsione entro 3 ore per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 11
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di conoscere le condizioni climatiche future entro un tempo ed un raggio d'azione che dipendono dalla Prova di Abilità. L'incantatore ottiene informazioni sulle precipitazioni, la temperatura, il vento, il moto ondoso in mare, le condizioni del terreno; questo in ogni punto della zona influenzata dall'incantesimo.
Effetti negativi: Nessuno.

MIMETISMO DEL CAMALEONTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 12 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un numero di bersagli massimo pari alla metà del livello del personaggio
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette al bersaglio di mimetizzarsi come un camaleonte, cambiando il proprio colore in base all'ambiente. In termini di gioco permette di Nascondersi (tramite l'uso dell'abilità *Furtività [Nascondersi]*) anche quando normalmente non sarebbe possibile, e di ottenere un bonus di +10 quando invece è possibile.
Effetti negativi: L'incantatore perde l'uso della vista per 2 ore.

MIMETIZZA PANNELLO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** 30 metri
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo viene lanciato su un Pannello di controllo dei Portali Asura durante la sua fabbricazione. Crea un'illusione che impedisce a chiunque non sia l'utilizzatore, di vedere quali sequenze di comandi sta usando sul Pannello per eseguire le varie operazioni possibili sul portale. Quest'incantesimo influisce esclusivamente sulla vista di chi guarda.
Effetti negativi: Nessuno.

MODELLARE L'ARGILLA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Blocco di pietra di 100 grammi per punto nella Prova di Abilità nel raggio di 5 metri
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'Incantesimo permette di modellare un materiale solido facilmente lavorabile (come l'argilla, la creta o la terracotta) creando oggetti di vario tipo come farebbe un'artista od un mastro vasaio, ma senza bisogno di conoscere ricette, senza attrezzatura ed in un solo minuto di tempo. Se il blocco di materiale ha un peso superiore a quello calcolato al lancio dell'incantesimo, quest'ultimo fallisce. Creare un oggetto richiede comunque una Prova di *Artigianato [Lavorare la pietra]*, ma l'incantatore ha un bonus di +5 grazie a quest'incantesimo. Il materiale modellato con questo incantesimo rimane tale perché è un effetto che persiste nel tempo; incantesimi di dissoluzione lanciati su oggetti di questo tipo riportano il materiale alla sua forma originale.
Effetti negativi: Le mani del personaggio iniziano a tremare, e per un'ora non può usarle.

MORTE APPARENTE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 4
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 minuto + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (6)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo fa apparire l'incantatore come se fosse morto. Le funzioni vitali vengono notevolmente rallentate, il battito cardiaco ridotto notevolmente, il respiro diventa impercettibile; l'incantatore perde i sensi per tutta la durata dell'incantesimo. Una prova riuscita di *Mestieri [Guaritore]* o *Socializzazione [Percepire intenzioni]* contrapposta al punteggio ottenuto nella Prova di Abilità dell'incantatore per il lancio dell'incantesimo, permette di scoprire che non è veramente morto.
Effetti negativi: Terminato l'incantesimo, l'incantatore non è in grado di muoversi per 1 ora di tempo.

MOVIMENTI ACQUATICI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia di Gaia [Magia del Potere], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 12 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un numero di bersagli massimo pari alla metà del livello del personaggio
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette ai bersagli di muoversi liberamente in acqua. In altre parole non subiscono penalità nell'uso delle Abilità, e possono parlare normalmente (sebbene la loro voce può essere udita solo fino a 15 metri), permettendo quindi anche il lancio di incantesimi. L'incantesimo non permette di respirare, nè di produrre effetti impossibili (tipo accendere un fuoco) o proteggere oggetti dall'acqua se incustoditi (gli oggetti custoditi dai bersagli non si bagnano).
Effetti negativi: Il personaggio non è in grado di nuotare o muoversi in acqua per 1 ora.

MOVIMENTI DA RAGNO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (8)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il bersaglio diventa in grado di camminare sui muri (una parete verticale, ma anche su un soffitto) come un ragno, sfruttando i 4 arti che acquisiscono la capacità di "appiccicarsi" a qualunque superficie, muovendosi alla propria normale velocità di Movimento.
Effetti negativi: L'incantatore non è più in grado di tenere in mano degli oggetti, che continuano a scivolargli via, per 1 ora.

MURO DI FERRO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15 o più
- **PAz di lancio:** Almeno 20
- **Raggio d'azione:** 30 metri, Area di 3 m² per punto nella Prova di Abilità, spessore di 10 cm per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore crea un muro di ferro; la creazione deve essere fatta su un terreno solido in piano. Normalmente si crea un muro di forma rettangolare, ma l'incantatore può decidere di creare un muro di forma diversa, che sia geometrica o per seguire forme irregolari, ad esempio per farlo combaciare perfettamente con le pareti di una grotta, purché mantenga una base piana sulla quale poggiare di almeno 1,5 metri. Creare un muro di tale natura richiede CD e PAz di Lancio maggiori, decisi dal Master: creare muri molto complessi può richiedere anche svariati minuti (la durata dell'incantesimo si considera da quando la creazione è completata). Il muro è immune ai danni elementali, ed ha una consistenza e resistenza del tutto analoga a quella di un normale muro di ferro.
Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 3 ore.

MURO DI FORZA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18 o più
- **PAz di lancio:** Almeno 20
- **Raggio d'azione:** 30 metri, Area di 3 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 15
- **Energia spesa (Soglia):** 12 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore crea un muro di pura forza spesso appena un centimetro; la creazione deve essere fatta su un terreno solido in piano. Normalmente si crea un muro di forma rettangolare, ma l'incantatore può decidere di creare un muro di forma diversa, che sia geometrica o per seguire forme irregolari, ad esempio per farlo combaciare perfettamente con le pareti di una grotta, purché mantenga una base piana sulla quale poggiare di almeno 1,5 metri. Creare un muro di tale natura richiede CD e PAz di Lancio maggiori, decisi dal Master: creare muri molto complessi può richiedere anche svariati minuti (la durata dell'incantesimo si considera da quando la creazione è completata). Il muro è immune a qualunque tipo di danno, ma mantiene la sua natura magica e quindi può essere dissolto da effetti che annullano gli effetti magici. All'atto di creazione l'incantatore può decidere se crearlo trasparente (quindi invisibile), leggermente opaco oppure completamente scuro (impedendo la vista sull'altro lato). L'incantatore può passare attraverso il muro senza problemi, portando con se chiunque tenga per mano. Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 6 ore.

MURO DI FUOCO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Magia della Difesa], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 30 metri, Area di 3 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore crea un muro di fuoco; la creazione deve essere fatta su un terreno solido in piano. La forma deve essere rettangolare ed ha uno spessore di 30 cm; è possibile creare un muro di dimensioni tali che penetri all'interno di pareti od oggetti, nel qual caso la parte "compenetrata" non viene generata dall'incantesimo ed il muro segue fedelmente la forma dell'oggetto o la parete. È possibile creare il muro in un punto in cui si trovano esseri viventi, nel qual caso le vittime hanno diritto ad una prova di Schivata (1d10 + Schivata); se il punteggio è almeno pari a quello della prova di Abilità dell'incantatore per il lancio dell'incantesimo, riescono a scansarsi prima di subire gli effetti del muro, altrimenti si subisce 2d6 PV da Fuoco ad ogni parte del corpo.
Le fiamme generate dal muro sono di natura tale da dare fuoco a qualunque oggetto all'istante, anche quelli che normalmente richiedono un pò più di tempo. Chiunque può attraversare il muro, ma in questo caso si subisce 1 PV per punto nella prova di Abilità da Fuoco ad ogni parte del corpo. Rimanere all'interno del muro infligge questi danni ad ogni round di permanenza.

Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 3 ore.

MURO DI GHIACCIO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Magia della Difesa], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15 o più
- **PAz di lancio:** Almeno 20
- **Raggio d'azione:** 30 metri, Area di 3 m² per punto nella Prova di Abilità, spessore di 30 cm per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore crea un muro di ghiaccio; la creazione deve essere fatta su un terreno solido in piano. Normalmente si crea un muro di forma rettangolare, ma l'incantatore può decidere di creare un muro di forma diversa, che sia geometrica o per seguire forme irregolari, ad esempio per farlo combaciare perfettamente con le pareti di una grotta, purché mantenga una base piana sulla quale poggiare di almeno 1,5 metri. Creare un muro di tale natura richiede CD e PAz di Lancio maggiori, decisi dal Master: creare muri molto complessi può richiedere anche svariati minuti (la durata dell'incantesimo si considera da quando la creazione è completata). Il muro è immune ai danni fisici, ma può essere sciolto con relativa facilità usando un'adeguata fonte di calore.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 3 ore.

MURO DI OMBRE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 30 metri, Area di 3 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 13
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore crea un muro fatto di ombre solide spesso mezzo metro; a differenza di altri muri, non necessita di poggiare su un piano e può rimanere sospeso in aria. Se il muro viene piazzato su una superficie di dimensioni inferiori con un perimetro irregolare (ad esempio l'ingresso di una grotta), la copre interamente. Il muro oppone resistenza a chi cerca di oltrepassarlo, è necessaria una prova sulla Forza con Difficoltà pari a metà del punteggio nella Prova di Abilità dell'incantatore (un tentativo richiede 8 PAz). Chi riesce a superare il muro viene avvolto da una massa colloidale di ombre, che gli impedisce di vedere ed infligge una penalità alle prove di *Deduzione [Ascoltare]* di -10 per 3 round. La vittima, una volta dissolto l'ammasso d'ombra che la ricopre, inizia ad emettere (vesti ed armature comprese) uno strano bagliore di luce bianca nel raggio di 6 metri, che infligge una penalità di -10 alle prove di *Furtività [Nascondersi]* fino al termine dell'incantesimo.
Ogni volta che un essere attraversa il muro di ombre, l'incantatore viene a sapere di che essere si tratta ed il suo nome. Il muro è opaco, non è possibile vedere oltre di esso, e l'incantesimo *Vista a raggi X* non è in grado di oltrepassarlo. Infine, con una parola di comando (3 PAz), l'incantatore può teleportarsi nel punto in cui si trova il muro, finché si trova entro una distanza massima di 100 metri. Il muro è soggetto all'incantesimo *Luce accecante*, ma non è efficace contro gli effetti che vengono prodotti sulla vittima dopo che è riuscita ad oltrepassarlo.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 3 ore.

MURO DI PIETRA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15 o più
- **PAz di lancio:** Almeno 20
- **Raggio d'azione:** 30 metri, Area di 3 m² per punto nella Prova di Abilità, spessore di 30 cm per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore crea un muro di pietra; la creazione deve essere fatta su un terreno solido in piano. Normalmente si crea un muro di forma rettangolare, ma l'incantatore può decidere di creare un muro di forma diversa, che sia geometrica o per seguire forme irregolari, ad esempio per farlo combaciare perfettamente con le pareti di una grotta, purché mantenga una base piana sulla quale poggiare di almeno 1,5 metri. Creare un muro di tale natura richiede CD e PAz di Lancio maggiori, decisi dal Master: creare muri molto complessi può richiedere anche svariati minuti (la durata dell'incantesimo si considera da quando la creazione è completata). Il muro è immune ai danni elementali, ed ha una consistenza e resistenza del tutto analoga a quella di un normale muro di pietra. Al lancio dell'incantesimo, si può decidere se l'aspetto del muro sia di pietra lavorata (ad esempio fatto di blocchi di pietra regolari) oppure naturale, come la parete di una grotta.
Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 3 ore.

MURO DI VENTO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 30 metri, Area di 3 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore crea un muro di vento; a differenza di altri muri, non necessita di poggiare su un piano e può rimanere sospeso in aria. Se il muro viene piazzato su una superficie di dimensioni inferiori con un perimetro irregolare (ad esempio l'ingresso di una grotta), la copre interamente. Il muro blocca qualunque tipo di proiettile od arma da lancio, rispedendola al mittente che può a sua volta essere colpito (si confronta il punteggio di Schivata con la Prova di Abilità dell'attaccante stessa usata per l'uso dell'arma). Inoltre, le forti correnti d'aria che genera il muro blocca il passaggio attraverso di esso e per poterlo superare è necessaria una prova di Caratteristica sulla Forza con una Difficoltà di 16.
Il muro ha un senso d'entrata ed uno di uscita: in altre parole il vento generato sul muro spira verso una sola direzione, quella d'uscita. Tutti gli effetti descritti sopra si applicano quando si cerca di penetrare dal lato di uscita (quello che di norma viene rivolto verso i nemici); passare dal lato di entrata non comporta alcun tipo di impedimento.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 3 ore.

NASCONDIGLIO DIMENSIONALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un numero di bersagli massimo pari alla metà del livello del personaggio
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per ogni punto nella Prova di Abilità – 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo crea un piccolo spazio interdimensionale nel quale il bersaglio dell'incantesimo viene spedito, facendolo scomparire. Lo spazio è grande poco più del bersaglio, ma gli consente di rimanere nascosto da chiunque. Trovandosi di fatto su un'altra dimensione, il soggetto non interagisce più con il piano materiale. Si può uscire in ogni momento dal nascondiglio dimensionale (cosa che pone fine al termine per quel singolo soggetto), ricomparendo nel punto in cui era

scomparso. Se al suo ritorno quello spazio è occupato da qualcos'altro, il soggetto viene teleportato nello spazio vuoto che lo possa contenere più vicino possibile.
Effetti negativi: Nessuno.

NECROSI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 17
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 13
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore necrotizza all'istante un arto del bersaglio. È necessario fare un colpo mirato sull'arto che si vuole colpire, altrimenti se si colpisce il Tronco o la Testa l'incantesimo non sortisce alcun effetto. In termini di gioco, un arto necrotizzato scende a 0 PV e diventa completamente privo di vita (non è possibile curarlo, neanche tramite incantesimi).
Effetti negativi: L'incantatore perde la sensibilità agli arti per 10 minuti, divenendo inutilizzabili.

NOTTE DI RIPOSO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Menestrello Viandante (Flauto dritto, Flauto traverso)
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** n.a. (Almeno 4 ore)
- **Raggio d'azione:** 150 metri, Fino a 10 persone per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Almeno 4 ore
- **Mana/Mente:** 15
- **Energia spesa (Soglia):** 20 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore si posiziona in un punto, e proietta un'aura ristoratrice attorno a se. Chiunque dorme all'interno dell'area dell'incantesimo, recupera il 50% in più di Energia rispetto al normale per via del riposo. Affinché l'incantesimo abbia effetto, gli esseri influenzati devono riuscire a dormire almeno 4 ore continuative. Per tutto il tempo l'incantatore non può muoversi e non risponde agli stimoli esterni di piccola entità, rimanendo in uno stato meditativo. Se l'incantatore viene distratto da questo stato, l'incantesimo si interrompe e non sortisce effetto.
Effetti negativi: Al termine dell'incantesimo, l'incantatore cade in uno stato catatonico e non si risveglia per almeno 24 ore.

NUBE ESPLOSIVA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Trappole Magiche], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, Nube del raggio di 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 18
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'aria nella zona colpita dall'incantesimo si riempie di una sostanza oleosa in sospensione, che si appiccica addosso a qualunque oggetto o persona che vi entra all'interno. Se una qualunque fonte di calore (almeno 200 °C, basta del metallo rovente o la fiamma di una candela) si trova all'interno della nube, si verifica un'esplosione in tutta la sua area, per via della presenza della sostanza. Una volta esplosa, la sostanza si rigenera immediatamente, e la nube può quindi continuare ad esplodere ogni volta che si butta al suo interno una fonte di calore adeguata, fino al termine dell'incantesimo. Appena lanciato l'incantesimo, la nube ha comunque bisogno di un intero round perché sviluppi al suo interno la sostanza oleosa, e quindi perché sia possibile innescare l'esplosione. Chiunque si trova all'interno subisce gli effetti dell'esplosione, che infligge 2d6+4 PV danni da Fuoco a qualunque parte del suo corpo.
Chi esce dalla nube, sarà ricoperto dalla sostanza appiccicosa per 10 minuti, prima che scompaia da sola, ed è possibile farla esplodere alla stessa maniera di come avviene con la nube. In questo caso il soggetto subisce 1d6+2 PV danni da Fuoco a qualunque parte del suo corpo.
Effetti negativi: L'incantatore si impregna in maniera consistente della sostanza oleosa: non può rimuoverla e rimane attaccata al suo corpo per 1 giorno: se viene attivata da una fonte di calore come quella prevista per l'incantesimo, la sostanza si infiamma ed infligge 1d8+3 PV danni da Fuoco a tutte le parti del corpo, ma a questo punto scompare.

NUBE PESTILENZIALE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Trappole Magiche]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, Nube del raggio di 5 per per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'aria nella zona colpita dall'incantesimo si riempie di una sostanza pestilenziale, che non infligge danni particolari ma risulta particolarmente irritante per coloro che possono respirare. Chiunque si trovi all'interno della nube rimane influenzato dagli effetti, subendo una penalità di -2 a tutte le Prove di Abilità, ad esclusione di quelle di Conoscenza. La nube è statica, ma fenomeni ventosi od analoghi possono spostarla o disperderla come una normalissima nube. Gli effetti negativi permangono fino a 5 round dopo la fuoriuscita dalla zona interessata dall'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore subisce le stesse penalità anche se non si trova all'interno della nube, e subisce penalità doppie se anche lui si trova all'interno della nube; questo fino al termine dell'incantesimo.

NUBE VELENOSA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Trappole Magiche]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, Nube del raggio di 5 per per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No e Si (solo per gli effetti dei danni da acido)
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'aria nella zona colpita dall'incantesimo si riempie di una sostanza velenosa per inalazione; ad ogni round di permanenza si incorre nel rischio di subire gli effetti del veleno, e per ogni round consecutivo aggiuntivo nel quale si rimane all'interno della nube, la CD per resistere al veleno aumenta di 1 punto; essendo un veleno, si effettuano Prove di Tempra per resistere agli effetti. La nube è statica, ma fenomeni ventosi od analoghi possono spostarla o disperderla come una normalissima nube. La nube è anche leggermente acida, e se non si riesce a resistere al veleno si subisce 1 PV su tutte le parti del corpo ad ogni round di permanenza nella nube. Il danno acido si subisce solo fino a quando si rimane all'interno della nube. L'incantatore è immune agli effetti della nube.
Statistiche veleno: *CD:* 17 (di base) – *Tempo di azione:* Istantaneo – *Effetti:* Inibizione del sistema nervoso (Punteggio di Movimento ridotto della metà, Penalità alle prove di Abilità che richiedono movimento di -3,

Penalità alla Schivata di -5). - *Durata:* 5 minuti (50 round) – *Antidoto:* Generico.
Effetti negativi: L'incantatore subisce gli effetti del veleno se entra nella zona della nube.

OASI NEL DESERTO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Personale, raggio di 300 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 1 + 1 per ogni intervallo successivo (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo funziona solo nel deserto, e permette di indicare all'incantatore dove si trova l'oasi più vicina in linea d'area, purché si trovi entro il raggio d'azione. L'incantesimo individua solo le oasi che sono rifornite almeno di acqua potabile in quantità accettabili.
Effetti negativi: Nessuno.

OGGETTO IMMAGINE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Oggetto toccato di massimo 0,5 Kg per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Permanente fino a quando non viene recuperato l'oggetto
- **Mana/Mente:** 14
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo imprime un oggetto su un foglio di carta (o similare). In pratica l'oggetto viene inviato in uno spazio interdimensionale creato con l'incantesimo, mentre sul foglio compare un immagine dell'oggetto stesso, dall'aspetto di un disegno o di un dipinto. Perché l'incantesimo abbia effetto, l'oggetto va letteralmente "spinto" dentro il foglio, e deve essere compreso entro la sua superficie (se l'oggetto rimane in parte fuori dai bordi del foglio, l'incantesimo fallisce). Qualunque incantesimo non permette di individuare alcun tipo di magia o incantesimo sul foglio.
L'incantesimo perdura fino a quando non si recupera l'oggetto, che può essere fatto solo dall'incantatore che ha lanciato l'incantesimo oppure da chi pronuncia una parola di comando (decisa dall'incantatore durante il lancio dell'incantesimo) quando cerca di recuperare l'oggetto. Nella pratica, si infila dentro il foglio di carta la mano, accedendo in questo modo allo spazio interdimensionale ed afferrando l'oggetto; il recupero dell'oggetto è un'azione che richiede 6 PAz.
Se il foglio viene strappato quando si trova un oggetto al suo interno, o comunque distrutto in qualche modo, l'oggetto è perso per sempre.
Effetti negativi: L'incantatore non può usare incantesimi di *Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]* per 2 ore.

OLFATTO VEGETALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia di Gaia [Magia del Potere], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità (sia bersaglio che area di effetto)
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per ogni punto nella Prova di Abilità – 10 minuti per ogni punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo aumenta notevolmente le capacità olfattive del bersaglio, rendendolo in grado di avvertire anche il più flebile degli odori emanato da una qualunque creatura vegetale; in altre parole questo incantesimo si applica a piante, fiori, alberi, alghe ma anche ai silvani e alle creature mostruose di origine vegetale. Il bersaglio riesce ad avvertire l'odore di questa classe di creature che si trovano entro il raggio d'azione dell'incantesimo da lui, ma l'incantesimo non dona la capacità di riconoscere automaticamente ogni odore ed associarlo ad una specifica creatura (per riconoscerle è necessario effettuare una Prova di Abilità in *Conoscenze [Natura]*), a meno che non l'abbia già sentito e riconosciuto in passato. Il bersaglio è in grado di seguire l'odore e giungere al punto nel quale si trova la pianta o la creatura vegetale.
Effetti negativi: L'incantatore è nauseato dagli odori emessi attorno a lui da qualunque cosa e creatura, e subisce una penalità alle Prove di Abilità di -2 per 1 ora.

OMBRA AVVOLGENTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo avvolge l'incantatore con un ammasso di ombre, mostrandone agli altri solo la forma. In questo stato il bersaglio acquisisce un bonus di +7 alle Prove di *Furtività [Nascondersi]* e se immerso nell'oscurità completa non può essere visto da chi dispone della capacità di *Vista Notturna*. Acquisisce inoltre un bonus alle Prove di Iniziativa di +3. Le ombre avvolgono anche tutto l'equipaggiamento del personaggio, facendo apparire ogni oggetto di un nero opaco e nascondendo qualunque segno distintivo, mentre il suo volto appare come senza faccia e privo di capelli. L'incantesimo infine nasconde qualunque tratto fisiognomico che possa far identificare il sesso del bersaglio ed altera la sua voce per non renderla riconoscibile.
Quest'incantesimo è influenzato dall'incantesimo *Luce Accecante*.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -3 al punteggio di Movimento.

OMBRA DEL RITORNO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Personale, attivazione entro un raggio di 15 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore lancia quest'incantesimo quando si trova immerso in un'ombra proiettata da una struttura fissa (la parete di una montagna, o di un castello). Da quel momento in poi, per tutta la durata dell'incantesimo e rimanendo entro il raggio d'azione previsto per l'attivazione, con una specifica parola di comando scelta dall'incantatore al lancio dell'incantesimo (azione che richiede 3 PAz) si teleporta immediatamente nel punto in cui ha lanciato l'incantesimo. Il teletrasporto si attiva anche quando si verifica una specifica condizione, che l'incantatore può porre durante il lancio dell'incantesimo. Tale condizione può far riferimento ad un'azione specifica, od un avvenimento che deve verificarsi, ma deve far sempre riferimento all'incantatore (ad esempio, è possibile dire che l'incantesimo si attivi in automatico quando l'incantatore afferra una spada, ma non che si attivi se un suo compagno afferra una spada) e non può basarsi su elementi statistici ("attivo il teletrasporto quando i PV del Tronco scendono sotto i 10").
Se quando si teletrasporta lo spazio è occupato da qualcos'altro, l'incantatore riappare nella zona libera più vicina che possa contenerlo.
Effetti negativi: L'incantatore rimane *Stordito* per 1 round quando termina l'incantesimo.

OMBRE INGANNEVOLI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo modifica l'aspetto delle ombre proiettate dal bersaglio, cambiando forma, dimensione e compenetrando all'interno del corpo stesso. Questi effetti visivi complicano gli attacchi diretti verso il bersaglio dell'incantesimo, che hanno una penalità di -3 a tutti gli attacchi (compresi gli incantesimi con Effetto mirato) diretti contro di lui. L'incantesimo *Luce accecante* lanciato sul bersaglio dell'incantesimo permette di annullarne l'effetto.
Effetti negativi: L'incantatore soffre di una penalità di -1 a tutte le Prove di Abilità per attaccare o per il lancio di incantesimi con Effetto Mirato per tutta la durata dell'incantesimo.

ONDE INVALICABILI (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Raggio di 3 metri dall'incantatore
- **Durata:** 10 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 6 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 4 + 1 per ogni intervallo successivo (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Dai piedi dell'incantatore si generano delle onde d'acqua magiche in continuo movimento, che lo circondano da ogni lato (ad esclusione che dall'alto). Chiunque cerchi di avvicinarsi a meno di 3 metri dall'incantatore, o si trova entro questa distanza al momento del lancio dell'incantesimo, viene spinto lontano fino a 6 metri dall'incantatore dalla massa d'acqua che si compatta e genera una forte spinta. È possibile resistere a questa repulsione superando una Prova di Forza con Difficoltà pari a 3 + metà del punteggio nella Prova di Abilità (arrotondato per difetto) dell'incantatore. La Prova per resistere va effettuata ad ogni round che si permane all'interno dell'area d'effetto. Combattere e lanciare incantesimi all'interno dell'area d'effetto soffre di una penalità di -5 su tutte le Prove di Abilità effettuate.
Effetti negativi: L'incantatore non controlla bene le onde, che ogni tanto lo colpiscono; soffre di una penalità di -2 a tutte le prove di Abilità fino al termine dell'incantesimo.

ONDE MORTALI (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 19
- **Raggio d'azione:** Personale, propagazione di 1,5 metri ogni 2 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 15
- **Energia spesa (Soglia):** 9 (17)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore emana delle onde sonore ad altissima frequenza, che partono da lui e si propagano tutt'attorno. Tutti gli oggetti fatti di cristallo vengono frantumati da queste onde, mentre tutte le creature all'interno della zona subiscono gravi lesioni. L'incantesimo infligge 3d6+4 PV al Tronco, 2d6+2 PV ad ogni arto (60% di probabilità che vengano colpiti) e 1d8+1 PV alla Testa (35%). I danni inflitti sono di tipo Fisico.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Sordo* per 2 ore.

OSCURITÀ (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 50 metri, Area di 1 metro di diametro per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: La zona colpita dall'incantesimo cade in uno stato di profonda oscurità. Non è possibile vedere al suo interno, né vedere alcunché se ci si trova dentro, esattamente come in una stanza completamente priva di luce. La capacità di *Vista Notturna*, come quella dei Drow, permettono di vedere normalmente al suo interno. L'incantesimo *Luce Accecante* è in grado di annullare questa oscurità di natura magica.
Effetti negativi: L'incantatore non può annullare il proprio incantesimo.

OSCURITÀ PROFONDA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 50 metri, Area di 1,5 metri di diametro per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Quest'incantesimo funziona come l'incantesimo *Oscurità*, tranne per le statistiche diverse e per il fatto che nemmeno la capacità di *Vista notturna* è in grado di vedere al suo interno. Solo l'incantatore è in grado di vedere perfettamente nell'area interessata dall'incantesimo.
Effetti negativi: Neanche l'incantatore è in grado di vedere all'interno dell'area di oscurità.

OSSA DI TITANIO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 18 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo trasmuta le ossa del bersaglio in titanio, rendendole indistruttibili. Chi riceve l'incantesimo non può subire fratture o anche una semplice scalfittura delle ossa, ed il suo punteggio di Resistenza Fisica aumenta di +1. Lanciato su se stessi l'incantesimo dura 5 round di meno.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -2 al proprio punteggio di Movimento per 5 minuti.

OSSA ESPLOSIVE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 19
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea

- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo fa esplodere un osso, mandandolo in frantumi. Se si tratta dell'osso di un essere vivente (in questo caso non è possibile colpire ossa della Testa), questo infligge 2d6+2 PV relativa alla zona colpita, e potrebbe rendere inabile la vittima in base all'osso colpito; ad esempio, colpire l'omero potrebbe rendere inutilizzabile il braccio relativo. Lanciare l'incantesimo su un essere vivente implica avere almeno un punteggio di LA nell'Abilità *Mestieri [Chirurgia]* pari a 3 se è della stessa razza, o pari a 6 se differente, altrimenti è necessaria una Prova di Abilità con CD 8; se la prova fallisce, l'incantesimo non ha effetto.
È bene notare che l'osso va letteralmente in frantumi, quindi non è più possibile riottenere l'uso della parte del corpo menomata a meno di non intervenire con mezzi magici. Se l'incantesimo è lanciato su un osso tenuto in mano da qualcuno, l'esplosione provoca 1d6+1 PV all'arto relativo.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 8 PV al Tronco.

PALLA DI FUOCO (Effetto mirato, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 23
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, Esplosione di 0,5 metri di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 9
- **Energia spesa (Soglia):** 7 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore crea nelle sue mani una sfera infuocata del diametro di 30 cm, che scaglia in un punto creando un'esplosione di fuoco. Chiunque si trovi nell'area di esplosione subisce 1 PV per punto nella Prova di Abilità al Tronco, 2d10 ad ogni singolo arto (50% di probabilità di essere colpiti per ognuno di essi) e 2d6 alla testa (25% di probabilità), tutti da Fuoco.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2d4 PV ad entrambi i bracci da Fuoco.

PARENTI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità; Distanza di 10 Km per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Lanciato su un bersaglio, l'incantesimo permette di conoscere il nome completo dei parenti più stretti, ovvero dei genitori, dei nonni e dei figli. L'incantatore può inoltre scegliere uno di questi parenti per conoscerne la posizione (la direzione nella quale si trova in linea d'aria) e la distanza, purché si trovi entro la distanza riportata tra le statistiche.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Affaticato* per 2 ore.

PARLARE CON GLI ANIMALI

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 2
- **PAz di lancio:** 1
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore diviene capace di comunicare con gli animali. Può comprendere quello che dicono ed a sua volta rispondere, porre domande od affrontare un dialogo. Questo incantesimo comunque non permette di capire quello che viene detto, in quanto gli animali hanno un loro modo di vedere ed identificare le cose. Non sono in grado di elaborare concetti come quelli degli esseri senzienti e quindi può non essere facile interpretarli. Ad esempio, un concetto banale come quello di "città" è loro estraneo, mentre quello di tana, nido o branco sono loro familiari. Allo stesso modo l'identificazione dei loro nemici, od il concetto stesso di nemico.
Effetti negativi: Nessuno.

PARLARE CON I MORTI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 1
- **Raggio d'azione:** Cadavere toccato morto da non più di 1 settimana per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Affinché l'incantesimo funzioni, il cadavere deve ancora possedere l'apparato per poter parlare. L'incantesimo riporta parte dell'essenza vitale di un essere nel proprio cadavere, permettendogli di parlare con l'incantatore, o chiunque altro. Il cadavere non può eseguire azioni o lanciare incantesimi, semplicemente parlare. Possiede tutti i ricordi che aveva al momento della morte, così come il carattere e l'indole; quindi la scelta di rispondere all'incantatore o di parlare con lui dipende molto da qual era il suo comportamento e la sua indole. Il cadavere non ha capacità visiva, ma riesce a sentire normalmente come quando era ancora in vita.
Effetti negativi: L'incantatore non può parlare per tutta la durata dell'incantesimo.

PARLARE SOTT'ACQUA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore è in grado di parlare sott'acqua, e può essere sentito fino a 15 metri di distanza; questo concede la possibilità di lanciare incantesimi quando si è immersi. L'incantesimo non permette di respirare sott'acqua.
Effetti negativi: Per 2 ore l'incantatore non può parlare, tranne che sott'acqua (fino al termine dell'incantesimo).

PAROLA DI VERITÀ (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello Viandante (Flauto traverso)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 50 metri, un singolo bersaglio
- **Durata:** 1 ora (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 10 iniziali + 4 punti ogni ora successiva
- **Energia spesa (Soglia):** 4 iniziali + 2 punti ogni ora successiva (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La vittima di questo incantesimo diventa incapace di dire bugie, ogni volta che parla può dire solo la verità. La vittima non si rende conto di avere un incantesimo di tale tipo addosso, ma può rendersi conto che qualcosa non va nel momento in cui decide di dire una bugia ed invece pronuncia tutt'altro. Quest'incantesimo non rende la vittima capace di dire cose delle quali non conosce nulla: se una casa è crollata ed è convinta che non lo sia, a specifica domanda dirà che è ancora in piedi.

Effetti negativi: L'incantatore diventa per un giorno incapace di distinguere tra il vero ed il falso: qualunque cosa gli diranno altre persone le prenderà per vere, anche se in palese contrasto con la realtà, e si comporterà di conseguenza.

PASSAPARETI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 23
- **Raggio d'azione:** Parete toccata, passaggio lungo 1 metro per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 8 + 4 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 6 + 4 per ogni intervallo successivo (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantesimo crea un varco all'interno di una parete solida (che sia costruita o naturale), di sezione circolare di 3 metri di diametro massimo. La massa di materiale che viene a mancare non è distrutta, semplicemente scompare per tutta la durata dell'incantesimo che a sua volta mantiene stabile il passaggio ed evita crolli o rotture ad altre parti della struttura. Chi rimane nel passaggio quando l'incantesimo termina, muore sul colpo stritolato dalla massa di materiale che riappare immediatamente.
Effetti negativi: Nessuno.

PASSARE SENZA TRACCE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 1 + 1 per ogni due intervalli successivi (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore limita al minimo le tracce del suo passaggio in un dato luogo. In altre parole non lascia alcun tipo di residuo derivante dalle sue azioni, dalle impronte sul terreno ad odori di qualunque tipo. Quest'incantesimo non concede la possibilità di non essere visto o sentito.
Effetti negativi: Per 2 round l'incantatore non può muoversi, oppresso da una stanchezza improvvisa.

PATTO CON LA MORTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 30
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, bersagli a non più di 30 metri tra di loro
- **Durata:** 1 anno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 54
- **Energia spesa (Soglia):** 44 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Affinché l'incantesimo abbia successo, entrambi i bersagli devono subirne gli effetti. Da questo momento in poi, le due vittime sono legate indissolubilmente nella morte: se una di loro muore, a prescindere da dove si trovano, rimane in vita e muore l'altra al suo posto. Inoltre, l'essenza vitale di chi muore viene assorbita da chi si è salvato grazie all'incantesimo, curandogli tutte le ferite, annullando qualunque tipo di malattia od avvelenamento, rigenerando qualunque tipo di arto o parte del corpo persa e con l'annullamento di qualunque Effetto di Stato. Inoltre, i punteggi di Mana, Spirito ed Energia residui di chi muore vengono assorbiti da chi si è salvato. Se un incantatore che ha lanciato l'incantesimo con l'Abilità *Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]* decide di interromperlo, necessita di avere a portata visiva entro 15 metri solo uno dei due bersagli.
Quest'incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore muore.

PAVIMENTO TRAPPOLA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Contatto, Superficie di 3 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo crea magicamente un pavimento di forma rettangolare o quadrata, in un punto vuoto dello spazio purché poggi sopra un'altra superficie o adiacente ad almeno 3 superfici laterali. Per tutta la durata dell'incantesimo, l'incantatore può selezionare una qualunque creatura, che è in grado di attraversare questo pavimento camminandoci sopra. L'incantatore può dare al pavimento l'aspetto che vuole. Chiunque non sia stato selezionato dall'incantatore per attraversare il pavimento, quando ci cammina sopra semplicemente cade come se fosse una semplice illusione senza consistenza solida, come se non esistesse. Spesso questo incantesimo viene usato come una trappola per nascondere sotto di esso una voragine, degli spuntoni o cose similari. Il pavimento ha comunque l'aspetto e la consistenza della pietra.
Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantator

PELLE DELLA RANA DORATA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 20
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: La pelle dell'incantatore viene completamente ricoperta da una sostanza appiccicosa, di un colore oro brillate. Dato che l'incantesimo ricopre direttamente la pelle, chi fa uso di questo incantesimo sovente si toglie i vestiti (si hanno notizie, non confermate, di Depositarie della Cerchia degli Animali che hanno combattuto nude con quest'incantesimo attivo). La sostanza che ricopre l'incantatore è il potente veleno della Rana Dorata, i cui effetti sono descritti nel *Capitolo 6: A spasso per il mondo* al *Paragrafo 3. Malattie e veleni*. Come per il piccolo anfibio, basta il semplice contatto con la pelle dell'incantatore per subire gli effetti del veleno, ed essendo questo di natura magica è in grado di penetrare anche protezioni come armature in tessuto o ad anelli (ma non le armature a placche). Le vittime effettuano le normali Prove sulla Tempra per resistere agli effetti del veleno. L'incantatore è a sua volta immune al veleno della rana dorata per tutta la durata dell'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore rimane paralizzato per 1 ora, senza poter far alcun tipo di movimento.

PELLE DI ADAMANTIO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia di Gaia [Magia del Potere], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 9 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4 + 2 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 3 + 1 per ogni bersaglio (18)

- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: La pelle di chi subisce l'incantesimo diventa dura più dell'acciaio, ed il personaggio acquisisce un punteggio di Armatura pari a 5. Se indossa già un'armatura, per il calcolo dell'armatura si considera il punteggio più alto. Ai fini dei danni inferti dalle armi, si considera come se il personaggio avesse un'armatura a placche. Lanciato su se stessi l'incantesimo dura 5 round di meno.
Effetti negativi: L'incantatore diventa una statua di un materiale indistruttibile. Non può essere ferito, danneggiato o scalfito da nessun tipo di danno, ma rimane immobile e senza la possibilità di fare nulla per 2 ore.

PELLE DI CORTECCIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia di Gaia [Magia del Potere], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 9 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni bersaglio (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La pelle di chi subisce l'incantesimo diventa di una corteccia molto resistente, ed il personaggio acquisisce un punteggio di Armatura pari a 3. Se indossa già un'armatura, per il calcolo dell'armatura si considera il punteggio più alto. Ai fini dei danni inferti dalle armi, si considera come se il personaggio avesse un'armatura a placche. A causa della natura che acquisisce la pelle, la Resistenza al Fuoco del personaggio diminuisce di 5 (minimo 0) e quella all'Elettricità aumenta di 5. Lanciato su se stessi l'incantesimo dura 5 round di meno.
Effetti negativi: L'incantatore diventa una statua di legno. In questo stato rimane immobile e senza la possibilità di fare nulla per 1 ora.

PELLE DI PIETRA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** 11 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 6 + 2 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 6 + 1 per ogni bersaglio (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo ricopre la pelle del bersaglio di un sottile strato di pietra particolare: questo strato assorbe qualunque tipo di danno si subisca, sia Fisico che Elementale, per un totale di danni subiti che varia in base alla parte del corpo. Al Tronco questo strato di pelle di pietra assorbe fino ad un massimo di Danni pari al triplo della Prova di Abilità, del doppio dei Danni ad ogni singolo arto ed un numero di danni pari alla Prova di Abilità alla Testa. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 minuti di meno.
Effetti negativi: L'incantatore diventa una statua di pietra e rimane immobile e senza la possibilità di fare nulla per 2 ore. La statua è di normale pietra, se viene danneggiata l'incantatore subisce danni alla fine dell'effetto in base allo stato della statua.

PERCEPIRE ANIMALI (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 6
- **Raggio d'azione:** Personale, Aura di 50 metri + 10 metri per ogni punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3 + 2 ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 ogni intervallo successivo (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette all'incantatore di percepire le essenze vitali di qualunque animale nel raggio d'azione. L'incantatore è in grado di individuare quanti esseri animali vivi ci sono nel raggio d'azione, determinarne la direzione nelle quali si trovano e la loro distanza, oltre che determinare le dimensioni della creatura valutando la potenza della sua aura. Se una creatura muore, la sua aura scompare di colpo.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Affaticato* per la durata di 12 ore. Inoltre, nella successiva notte passata a dormire recupererà solo la metà dei punti di Energia e di Mana/Mente.

PERCEPIRE DEPOSITARIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Tutte le abilità]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6 – Livello personaggio + Livello del soggetto (minimo 3)
- **PAz di lancio:** 1
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore è in grado di determinare se una donna umana è una Depositaria, ovvero se è in grado di usare il *Fuoco Primordiale* (in altre parole se possiede la Qualità *Manipolatrice del Fuoco Primordiale*). Per usare questo incantesimo, è necessario vedere la donna sulla quale lo stiamo usando. Si tratta di un potere quasi immediato nell'uso che richiede sono un minimo di concentrazione e nessun gesto, non è possibile capire se l'incantatore ne sta facendo uso. Si tratta di un incantesimo molto usato dalle Depositarie che sono in cerca di nuove leve da far entrare nell'Ordine. La prova di abilità deve essere effettuata in segreto dal Master, ed il fallimento equivale a credere che il soggetto NON è una Depositaria. Quest'incantesimo non si può utilizzare più di una volta sullo stesso soggetto fino a quando il personaggio non aumenta di livello.
Effetti negativi: Nessuno.

PERCEPIRE DORMIENTI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 2 Km per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Conoscendo il nome di una creatura specifica, l'incantatore è in grado di determinare in che direzione ed a quale distanza si trovi se in quel momento sta dormendo. L'incantesimo non funziona se il bersaglio non sta dormendo, o termina improvvisamente se si sveglia.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Affaticato* per 2 ore.

PERCEPIRE EMOZIONI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 13
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore determina qual è lo stato emotivo, o per meglio dire l'emozione, dominante in un certo momento sul bersaglio. In altre parole determina se si sente principalmente arrabbiato, deluso, felice, triste, euforico e così via. L'incantesimo non permette di determinare il motivo delle emozioni provate.

Effetti negativi: L'incantatore rimane *Stordito* per 1 round.

PERCEPIRE PENSIERI (EaA)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Personale, Aura di 50 metri + 10 metri per ogni punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni intervallo successivo (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona in modo similare agli incantesimi *Percepire animali* e *Percepire vita*, ma anziché individuare le auree vitali, riconosce le menti. L'incantatore percepisce i pensieri degli esseri viventi attorno a lui determinando quindi direzione e distanza in cui si trovano. Se un essere resiste all'incantesimo, l'incantatore semplicemente non lo individuerà e non saprà della sua presenza con questa magia. Questo incantesimo non ha effetto su esseri con intelligenza animale od inferiore.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Affaticato* per la durata di 12 ore. Inoltre, nella successiva notte passata a dormire recupererà solo la metà dei punti di Energia e di Mana/Mente.

PERCEPIRE VITA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 6
- **Raggio d'azione:** Personale, Aura di 50 metri + 10 metri per ogni punto nella Prova di abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 4 + 3 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni intervallo successivo (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona come l'incantesimo *Percepire animali*, ma ha effetto su tutte le creature viventi. Per ogni aura l'incantatore è in grado di determinare il tipo specifico di creatura.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Affaticato* per la durata di 12 ore. Inoltre, nella successiva notte passata a dormire recupererà solo la metà dei punti di Energia e di Mana/Mente.

PERCEZIONE TELLURICA DEGLI ELEFANTI (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia del Potere], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 12 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Il bersaglio di quest'incantesimo acquisisce una capacità simile a quella degli elefanti di avvertire le vibrazioni del terreno sul quale poggia. Ogni tipo di vibrazione ottenuta da una qualunque cosa colpisca il terreno (anche i passi di un piccolo animale) può essere percepita con quest'incantesimo. L'incantesimo permette di stabilire la grandezza della cosa, se si tratta di un essere vivente o meno, la classe di oggetto a cui appartiene (metallo, legno, tessuto e così via), la distanza e a che velocità si muove. L'effetto permette di percepire entro un raggio di 500 metri. Lanciato su se stessi l'incantesimo dura 5 minuti di meno.

Effetti negativi: L'incantatore perde il senso del tatto per 2 ore.

PERIMETRO CONSACRATO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 16
- **Raggio d'azione:** 0 metri, effetto raggio di 2 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 4 + 1 per ogni intervallo successivo (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo crea un'area magica attorno all'incantatore statica che diventa impenetrabile per qualunque non-morto. Anche se i non-morti non possono penetrare all'interno dell'area, possono comunque effettuare attacchi a distanza dal di fuori, ma non possono usare incantesimi contro gli esseri al suo interno o che influenzino la zona colpita da *Perimetro Consacrato*.
Effetti negativi: L'incantatore subisce danni doppi da qualunque attacco portato da un non-morto contro di lui per 12 ore.

PERMANENZA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Tutte le Abilità di Magia
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** n.a. (10 round)
- **Raggio d'azione:** 15 metri su un singolo incantesimo
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 20
- **Energia spesa (Soglia):** 25 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo raro incantesimo, conosciuto solo da poche persone (la Maestra del Sapere e la Custode di ogni Cerchia delle Depositarie tra queste) permette di rendere permanenti gli effetti di un altro incantesimo. Ha effetto solo su una lista ristretta di incantesimi, e spesso viene utilizzato nelle Torri del Sapere in connubio con incantesimi di difesa. In termini pratici, la Durata dell'incantesimo influenzato diventa "Permanente". Non si hanno notizie di persone al di fuori dell'Ordine delle Depositarie che conoscono quest'incantesimo, e generalmente viene considerato di uno dei segreti magici dell'Ordine delle Depositarie.
Gli incantesimi che possono essere resi permanenti sono: *Portale invalicabile, Piombo in oro, Potenzia compagno animale, Potenzia compagno animale superiore, Pianta spia, Gabbia elettrostatica, Conserva cadavere, Patto con la morte, Muro di forza, Teletrasporto interdetto, Testo criptato, Struttura illusoria, Illusione vegetale, Illusione vegetale superiore, Immagine minore, Immagine silenziosa, Immagine programmata, Immagine superiore, Legno in ferro, Legame doloroso, Maleficio dell'impedimento, Maleficio dell'impedimento superiore, Cartello indicativo, Pavimento Trappola, Richiamo, Ponte magico, Richiamo maggiore, Stanza velenosa, Stanza d'acqua, Ponte magico superiore, Muro di pietra, Pugnale teleportante, Muro di ferro*
Effetti negativi: Nessuno.

PESO FITTIZIO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 50 metri
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità – 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (8)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo si sente come se trasportasse 50 Kg di equipaggiamento in più. È un condizionamento mentale, ma che

determina tutte le conseguenze a livello di ING e penalità derivanti dal carico eccessivo.
Effetti negativi: Il personaggio si sente stremato per 1 ora di tempo.

PESO RIDOTTO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità – 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo modifica la spinta della forza di gravità che grava sull'equipaggiamento del soggetto; in altre parole il peso di qualunque oggetto indossato dal bersaglio al lancio dell'incantesimo viene ridotto della metà. Se ci si libera di un oggetto così modificato prima del termine dell'incantesimo, riacquista subito il suo peso originale.
Effetti negativi: Il limite di carico dell'incantatore aumenta di una categoria (ad esempio da Leggero a Medio 1) per 1 ora.

PIANTA SPIA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Runica [Magia della Difesa], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** 15 metri, effetto entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No (Vedi descrizione)
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore crea nel punto da lui scelto una pianta (del tipo da lui scelto) che funge da "controllore" della zona. Entro il suo raggio d'azione, la pianta è in grado di vedere e sentire tutto ciò che gli capita attorno a 360 gradi, oltre a poter inviare un segnale mentale all'incantatore, avvertendolo se un qualunque essere arriva in un punto qualsiasi dell'area d'azione della pianta. L'incantatore può fissare dei parametri per indicare alla pianta se inviare tale avvertimento: razza, sesso, nome proprio.
La pianta può essere di qualunque tipo, anche un rampicante o qualcosa di molto piccolo, che non è facile da notare, ma non più lunga di 1 metro. La pianta è in grado di vedere e sentire entro i 50 metri anche se ci sono ostacoli che potrebbero bloccare la normale vista ed udito (come della vegetazione fitta) ma non è comunque in grado di penetrare pareti solide. L'incantatore può in qualunque momento, con una semplice concentrazione, vedere e sentire tutto quello che la pianta percepisce.
Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve decidere a chi dare il controllo della pianta spia (il bersaglio va toccato, e può tentare di Resistere all'incantesimo); solo questi sarà in grado di vedere e sentire, oltre che a ricevere l'allarme. La pianta ha 20 PV, può essere creata solo su un terreno adatto alla crescita vegetale; questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: Nessuno.

PIATTAFORMA FLUTTUANTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento metallo], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** 3 metri, fino a 1 m² per punto nella Prova di Abilità e fino a 25 Kg per punto nella Prova di Abilità (vedi descrizione)
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni intervallo successivo (5)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo crea una piattaforma piana di pietra fluttuante di forma circolare (o di metallo se si usa l'Abilità *Fede nella Trinità [Elemento metallo]* per il lancio dell'incantesimo). Può essere lanciata in due modi diversi, scelto al momento del lancio dell'incantesimo.
Nella prima versione, si crea una piattaforma con le caratteristiche descritte tra le statistiche sopra. In questo caso, fluttua a circa 30 cm sopra il terreno e si sposta con un Movimento massimo pari a 15; l'incantatore tramite semplici comandi vocali decide la direzione e la velocità della piattaforma. Se sulla piattaforma c'è un peso superiore a quello previsto dall'incantesimo, non si muove. Nella seconda versione, l'incantesimo crea una piattaforma di pietra circolare di 1 metro di diametro sotto i piedi dell'incantatore; in questa versione trasporta l'incantatore in qualunque direzione, anche in altezza. Come per la prima versione l'incantatore decide come muoverla tramite comandi vocali, ma in questo caso il punteggio di Movimento della piattaforma è pari al punteggio della Prova di Abilità oppure 15, quale che sia il valore più alto. Se l'incantatore scende dalla piattaforma, questa rimane ferma sul posto e se si trova in alto scende fino a 30 cm dal terreno. In entrambe le forme, la piattaforma viene distrutta se subisce almeno 50 danni, ed è immune ai danni elementali.
Effetti negativi: L'incantatore diviene talmente debole da avere il suo punteggio di Movimento ridotto a 3 per 6 ore.

PIEDI GHIACCIATI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 12 + 3 ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** 50 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantesimo genera un raggio di gelo dalle mani dell'incantatore, che ricopre di ghiaccio i piedi (o le zampe) del bersaglio, impedendogli di muoversi dal punto in cui si trova. L'incantesimo infligge 1 PV da Freddo ad entrambe le gambe, o le zampe, ad ogni round. Una fonte di calore abbastanza intensa può sciogliere il ghiaccio, così come è possibile liberarsi con una Prova di Forza con Difficoltà pari a 14.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stesso effetto dell'incantesimo, ma anzichè colpire le gambe lo subisce alle mani, impedendogli quindi di utilizzarle.

PIETRE DELLA COMUNICAZIONE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Contatto; 100 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (7)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Con questo incantesimo si possono incantare due pietre, di dimensioni non superiori a quelli di un pugno. Quando due persone le tengono in mano, possono comunicare a distanza (entro la distanza segnalata tra le statistiche) senza che alcun tipo di ostacolo possa impedirlo. La comunicazione è di tipo mentale, quindi non produce alcun tipo di rumore, l'importante è che entrambe le pietre siano tenute in mano dalle due persone che intendono comunicare.
Effetti negativi: L'incantatore diventa sordo per tutta la durata dell'incantesimo.

PINNACOLO ANTINCENDIO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]

- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Contatto, effetto entro 3 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il Pinnacolo di quest'incantesimo è alto 9 metri ed al suo interno è contenuto uno zaffiro avvolto in filamenti di platino; la costruzione dei Pinnacoli avviene tramite una Prova di *Artigianato [Lavorare la Pietra]* attraverso la Ricetta *Costruire Pinnacolo Magico* (la Ricetta riporta tutte le informazioni di base sul funzionamento dei Pinnacoli). Ogni volta che si sviluppa un incendio entro il raggio d'azione del Pinnacolo, dalla sua cima si sviluppa un gettito d'acqua diretto verso l'incendio. Il Pinnacolo ad ogni round sviluppa 30 litri d'acqua diretti verso l'incendio (per un edifico abitativo standard per un normale popolano che va completamente a fuoco viene spento dopo 1 minuto). Il Pinnacolo consuma 1 punto di energia magica che contiene per ogni 15 litri di acqua, e si attiva su incendi di grandezza superiore ad un normale fuoco da campo.
Effetti negativi: L'incantatore rimane svenuto per 3 giorni, e non può essere rianimato in alcun modo.

PINNACOLO DELLA MAGIA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Contatto, effetto entro 3 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 40
- **Energia spesa (Soglia):** 15 (19)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Il Pinnacolo di quest'incantesimo è alto 6 metri ed al suo interno è contenuta un'ametista avvolto in filamenti di zinco; la costruzione dei Pinnacoli avviene tramite una Prova di *Artigianato [Lavorare la Pietra]* attraverso la Ricetta *Costruire Pinnacolo Magico* (la Ricetta riporta tutte le informazioni di base sul funzionamento dei Pinnacoli). Questo pinnacolo rifornisce costantemente ed automaticamente di Mana a chiunque entri nel suo raggio d'azione, se l'essere in questione ne possiede meno del suo valore massimo; per la precisione entra in funzione se si hanno almeno 5 punti di Mana in meno rispetto al massimo. Fornisce 5 punti di Mana per ogni punto di energia magica che contiene al ritmo di 1 punto di energia per ogni singola creatura presente nel raggio d'azione, partendo da quelle più vicine al pinnacolo stesso. L'incantatore può decidere di disattivare il pinnacolo, al fine di conservarne i punti di energia: basta che lo tocchi e si concentri (azione che richiede 10 PAz). Alla stessa maniera può riattivare il pinnacolo.
L'incantatore, al momento del lancio dell'incantesimo, può decidere di far attivare il pinnacolo solo per gli abitanti della specifica città nella quale è stato creato; in questo modo, non ha effetto su qualunque essere che sia uno straniero.
Effetti negativi: L'incantatore rimane senza mana per 3 giorni, e non può essere recuperata in alcun modo.

PINNACOLO DELLA SALUTE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Contatto, effetto entro 3 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 12 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Il Pinnacolo di quest'incantesimo è alto 6 metri ed al suo interno è contenuto un rubino avvolto in filamenti di ferro; la costruzione dei Pinnacoli avviene tramite una Prova di *Artigianato [Lavorare la Pietra]* attraverso la Ricetta *Costruire Pinnacolo Magico* (la Ricetta riporta tutte le informazioni di base sul funzionamento dei Pinnacoli). Questo pinnacolo cura costantemente qualunque creatura entri nel suo raggio d'azione e, su una qualunque parte del corpo, abbia un numero di ferite pari ad almeno 4 PV. Se questa condizione si verifica, il pinnacolo cura 4 PV in un round ad ogni singola parte del corpo, ed ogni volta che cura una persona consuma 1 punto di energia; ad esempio, se cura 3 persone in un round, consuma 3 punti di energia. L'incantatore può decidere di disattivare il pinnacolo, al fine di conservarne i punti di energia: basta che lo tocchi e si concentri (azione che richiede 10 PAz). Alla stessa maniera può riattivare il pinnacolo.
L'incantatore, al momento del lancio dell'incantesimo, può decidere di far attivare il pinnacolo solo per gli abitanti della specifica città nella quale è stato creato; in questo modo, non ha effetto su qualunque essere che sia uno straniero.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 3d10 PV al Tronco, 2d12 PV ad ogni arto e 2d6 PV alla Testa.

PINNACOLO ENERGETICO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Contatto, effetto entro 3 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Il Pinnacolo di quest'incantesimo è alto 6 metri ed al suo interno è contenuto uno smeraldo avvolto in filamenti di rame; la costruzione dei Pinnacoli avviene tramite una Prova di *Artigianato [Lavorare la Pietra]* attraverso la Ricetta *Costruire Pinnacolo Magico* (la Ricetta riporta tutte le informazioni di base sul funzionamento dei Pinnacoli). Questo pinnacolo rifornisce costantemente ed automaticamente di Energia chiunque entri nel suo raggio d'azione, se l'essere in questione ne possiede meno del suo valore massimo; per la precisione entra in funzione se si hanno almeno 4 punti di Energia in meno rispetto al massimo. Fornisce 4 punti di Energia per ogni punto di energia magica che contiene al ritmo di 1 punto di energia per ogni singola creatura presente nel raggio d'azione, partendo da quelle più vicine al pinnacolo stesso. L'incantatore può decidere di disattivare il pinnacolo, al fine di conservarne i punti di energia: basta che lo tocchi e si concentri (azione che richiede 10 PAz). Alla stessa maniera può riattivare il pinnacolo.
L'incantatore, al momento del lancio dell'incantesimo, può decidere di far attivare il pinnacolo solo per gli abitanti della specifica città nella quale è stato creato; in questo modo, non ha effetto su qualunque essere che sia uno straniero.
Effetti negativi: L'incantatore rimane svenuto per 3 giorni, e non può essere rianimato in alcun modo.

PINNACOLO SUPERVISORE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Contatto, effetto entro 25 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 40
- **Energia spesa (Soglia):** 22 (19)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Il Pinnacolo di quest'incantesimo è alto 3 metri ed al suo interno è contenuto uno zaffiro avvolto in filamenti di oro; la costruzione dei Pinnacoli avviene tramite una Prova di *Artigianato [Lavorare la Pietra]* attraverso la Ricetta *Costruire Pinnacolo Magico* (la Ricetta riporta tutte le

informazioni di base sul funzionamento dei Pinnacoli). Questo pinnacolo permette all'incantatore, ed ad un numero di persone da lui scelte fino ad un massimo pari al punteggio nella Prova di Abilità, di conoscere quante creature nel raggio d'azione dell'effetto rispettano determinati requisiti, definiti di volta in volta dall'incantatore quando decide di usare il potere del pinnacolo; ogni utilizzo consuma 20 punti energia, e per poterlo utilizzare bisogna effettuare una prova di concentrazione mentre si tocca il pinnacolo (azione che richiede 10 PAz).
Quando una delle persone in grado di usare il pinnacolo ne utilizza il potere, decide uno o più parametri di ricerca (non possono essere astratti relativi al gioco, come ad esempio il numero di PV): persone di una certa razza, appartenenti ad un certo gruppo o fazione, nati in un luogo specifico, il nome proprio e via dicendo. L'utilizzatore riceve mentalmente il numero di persone all'interno del raggio d'azione che rispondono a tali requisiti, e conosce la distanza e la direzione nella quale si trovano le 10 più vicine che hanno soddisfatto la ricerca. La conoscenza della direzione e del luogo permane nella mente dell'utilizzatore per 10 minuti per punto nella Prova di Abilità dell'incantatore che ha reso magico il pinnacolo, e varia in base agli spostamenti effettuati dai soggetti. Il pinnacolo impiega 1 minuto per fornire le informazioni (a discrezione del Master anche di più se si utilizzano molti parametri o se il numero di esseri nell'area d'effetto è elevato) e dopo aver fornito le informazioni non può essere utilizzato per almeno 10 minuti.
Effetti negativi: L'incantatore sviene e non può essere rianimato in alcun modo per 1 settimana.

PIOGGIA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento acqua], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 50
- **Raggio d'azione:** 1 Km, Area di 50 metri di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo fa piovere nell'area interessata dell'incantesimo. L'incantatore può decidere l'intensità della pioggia, ma non può governare alcun altro tipo di parametro metereologico.
Effetti negativi: Il personaggio si sente *Stremato* per 1 ora di tempo.

PIOMBO IN ORO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** 1 Kg di piombo toccato per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 giorno + 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 15
- **Energia spesa (Soglia):** 12 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No (vedi effetti negativi)
- **Rarità:** Unica

Descrizione: La conoscenza di questo incantesimo si perde nelle pieghe del tempo, ed ha assunto la valenza di mito leggendario. Permette di tramutare il piombo in oro puro, sebbene per un lasso di tempo limitato (l'incantesimo però è soggetto a quello di *Permanenza*). In realtà l'incantesimo è stato creato veramente in epoche passate, ed il sapere ad esso collegato si è tramandato fino ai giorni nostri. Solo il Custode dell'Ordine della Cerchia dell'Alterazione è a conoscenza di quest'incantesimo, e lo tramanda alla Custode solo quando giunge la sua morte. Gli effetti di quest'incantesimo possono essere devastanti, e la Custode lo utilizza a favore della sua Cerchia solo in casi particolari.
Effetti negativi: Per una settimana l'incantatore tramuta in oro qualunque cosa lui tocchi con le mani. Se si tratta di un essere vivente, ha diritto ad un tiro di Resistenza contro il Magico/Psionico per evitare gli effetti (escluso il materiale in cui viene tramutato, l'effetto è del tutto analogo a quello dell'incantesimo *Statua*); si utilizza sempre il punteggio ottenuto nella Prova di Abilità per il lancio dell'incantesimo.

PIROCINESI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Magia di Gaia [Magia della Mente], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 7
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Dalle mani dell'incantatore viene emessa una fiammata, rettilinea e stretta. Si tratta di un effetto istantaneo, quindi la fiamma generata non è in grado di appiccare incendi se non colpisce materiali facilmente infiammabili, o che prendono fuoco immediatamente. L'incantatore può indirizzare questa fiammata verso un singolo bersaglio, infliggendo un numero di danni da Fuoco pari a 3 + metà del punteggio ottenuto con la Prova di Abilità meno il punteggio di Resistenza al magico/psichico del bersaglio.
Effetti negativi: Il personaggio non controlla efficacemente la fiamma, e subisce un'ustione alla mano subendo 3d4 PV al braccio.

PONTE DI GHIACCIO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 0 metri, Lunghezza di 1,5 metri per punto nella Prova di Abilità, Larghezza e spessore di 30 cm per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (vedi sotto)
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore crea un ponte fatto di ghiaccio per collegare sue zone di terreno separate tra loro; l'incantesimo va lanciato da una delle due estremità, e si genera da quel punto in maniera estremamente rapida. L'incantatore può decidere se creare un corrimano o meno. La durata si riferisce a quella magica, durante la quale solo degli attacchi basati sul Fuoco possono danneggiare il ponte; terminato tale lasso di tempo, se le condizioni lo consentono il ponte può sopravvivere per lunghi periodi.
Se i due punti da collegare sono troppo distanti, l'incantesimo fallisce ed il ponte va in frantumi.
Effetti negativi: L'incantatore è *Stremato* per 2 ore.

PONTE MAGICO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** n.a. (6 ore)
- **Raggio d'azione:** Contatto, Ponte lungo fino ad 1 metro per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (25)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Per poter lanciare questo incantesimo, è necessario costruire due strutture in pietra sul bordo di un precipizio, di un crinale o comunque di un punto oltre il quale non è presente alcun tipo di piano o terreno; queste strutture, larghe un massimo di 9 metri, sono dei piccoli lastricati sul terreno lunghi almeno 1 metro e devono essere poste frontalmente una all'altra.
L'incantesimo permette di creare un ponte di pietra connesso tra le due strutture di pietra; se il ponte è meno lungo rispetto alla distanza che

separa i due estremi, l'incantesimo fallisce. Il ponte è di pietra ed ha la stessa consistenza di una qualunque costruzione analoga, e l'incantatore può decidere se costruire un corrimano o meno. Il ponte è anche retrattile: al momento del lancio, l'incantatore può decidere fino a 5 persone (oltre a se stesso) che con una semplice parola di comando è in grado di ritrarre il ponte: il ponte si ritrae su uno dei due estremi (anche questo scelto al lancio dell'incantesimo) al ritmo di 3 metri a round, semplicemente "scomparendo" all'interno della struttura creata prima del lancio dell'incantesimo.
Quest'incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*, pratica questa comune con l'uso di quest'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore non è più in grado di lanciare incantesimi per 4 ore.

PONTE MAGICO SUPERIORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** n.a. (6 ore)
- **Raggio d'azione:** Contatto, Ponte lungo fino ad 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 settimana + 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 18
- **Energia spesa (Soglia):** 18 (25)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo funziona come Ponte magico, tranne per le differenti statistiche e per la descrizione seguente. Le strutture ai margini del ponte possono essere larghe fino a 15 metri, l'incantatore può decidere fino a 10 persone in grado di far ritrarre il ponte con velocità variabile scelta sul momento e fino ad un ritmo di 15 metri al secondo. Tramite semplici azioni di concentrazioni da parte dell'incantatore o delle persone decise al lancio dell'incantesimo (possibili finché si ha nel raggio visivo il ponte, azioni che richiedono 12 PAz) è possibile riprodurre sul ponte i seguenti effetti: accendere delle luci poste ai lati ogni 6 metri che illuminano entro un raggio di 15 metri, riprodurre un effetto simile a quello dell'incantesimo *Perimetro consacrato* su tutto il ponte (1 volta al giorno per massimo 3 ore), riprodurre un effetto simile a quello dell'incantesimo *Oscurità* su tutto il ponte (1 volta al giorno per un massimo di 6 ore) o incendiare la sua superficie per 10 minuti al giorno, effetto che infligge ogni 2 round 5 PV da Fuoco ad entrambe le Gambe a chiunque si trovi sopra di esso. Tutti questi effetti possono essere disattivati con un'analoga prova di concentrazione.
Quest'incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*, pratica questa comune con l'uso di quest'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore non è più in grado di lanciare incantesimi per 12 ore.

PORTALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 32
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** 5 metri
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 65
- **Energia spesa (Soglia):** 60 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Unica

Descrizione: Non esistono esseri conosciuti tra le razze di Ethran che conoscano quest'incantesimi, compresi i mezzo-demoni che sono coloro che hanno la possibilità di lanciare tale incantesimo; anche tra i demoni si tratta di un incantesimo estremamente raro, si dice in mano solo ai più importanti esponenti della Magia Demoniaca. Quest'incantesimo permette di aprire un portale tra la propria dimensione ed un'altra. Per usare tale incantesimo è necessario conoscere il piano di esistenza di destinazione (CD di almeno 15 sull'Abilità *Conoscenze [Dimensioni]*). Se non si specifica un punto particolare, il Portale si apre su un punto a caso della dimensione; più è specifico il luogo designato per la destinazione, più il margine di casualità è ridotto. In ogni caso, si deve trattare di un luogo fisso (ad esempio non è possibile creare il portale di destinazione su una barca).
Il portale non ha spessore e risulta visibile solo quando ci si trova ad almeno 10 metri di distanza. Visivamente è alto 15 metri e largo 10 metri, di aspetto vagamente ovoidale ma dai contorni poco definiti, e sulla sua superficie mostra quello che si vede nel punto di arrivo. Il portale è bidirezionale. L'incantesimo non funziona se usato per aprire un portale sul Primo Mondo dell'Enderlor (il Mondo dei Sogni).
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* e non è più in grado di lanciare incantesimi per 1 settimana.

PORTALE INVALICABILE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** 30 metri, Parete solida fino a 1 m^3 ogni 2 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore rende una porzione di parete solida, lavorata o meno, magica, tale che usando una parola di comando scelta durante il lancio dell'incantesimo (detta ad alta voce a non più di un metro di distanza dalla parete) la trasforma in polvere fine, permettendo di attraversarla senza alcun tipo di problema anche se non è possibile vedere attraverso di essa. Con la stessa parola di comando la polvere si ricompatta e torna allo stato solido, riformando la parete. Qualunque incisione, segno o pittura sulla parete viene mantenuta. La polvere torna allo stato solido anche senza parola di comando dopo 10 minuti, e non è possibile afferrarla, spostarla od interagire con essa.
Questo incantesimo viene spesso utilizzato dalle Depositarie dell'Alterazione nella loro Torre del Sapere per occultare efficacemente quelli che sono in realtà passaggi da una stanza all'altra. L'incantesimo ha effetto solo sulla roccia o sui metalli, ed è possibile lanciarlo su qualunque superficie, purchè sia continua. L'incantesimo non crea una parete solida, e non è possibile lanciarlo su superfici create magicamente che non hanno una durata istantanea.
Effetti negativi: Il personaggio diventa per un giorno una statua dello stesso materiale della parete che ha subito l'incantesimo.

POSSESSIONE DEL MORTO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 21
- **Raggio d'azione:** Cadavere a 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 6 + 3 per ogni intervallo successivo (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore trasferisce parte della sua energia vitale in un cadavere, il cui Livello al momento della morte non era superiore al suo. Per tutta la durata il suo corpo rimane immobile in stato catatonico, ma è in grado di muoversi liberamente con il cadavere. Possiede tutte i punteggi di Caratteristica che aveva la creatura quando era in vita, e se ha ancora gli organi relativi può parlare con la voce che aveva il cadavere. A livello di gioco va trattato come una sorta di zombi (sebbene incantesimi di individuazione specifici non lo individuano come un non-morto), con un numero di PV pari al punteggio nella Prova di Abilità. In questa forma non può lanciare incantesimi, ma mantiene comunque tutti i punteggi di Abilità che possiede nella sua forma normale, al netto delle caratteristiche differenti, dell'equipaggiamento e di eventuali menomazioni che ha il cadavere. Se muore durante la possessione del cadavere, l'incantesimo termina.
L'incantatore, una volta preso possesso del cadavere, può allontanarsi quanto vuole dal suo corpo, ma se il cadavere od il corpo originale vengono

portati in dimensioni differenti l'incantesimo termina e l'incantatore muore, perché l'energia vitale non ritrova più il corpo originale. Se il corpo dell'incantatore viene ferito mentre controlla il cadavere, l'incantatore se ne accorge. Tornare nel proprio corpo richiede 1 round di tempo.
Effetti negativi: L'incantatore non può muovere il cadavere ad una distanza dal suo corpo superiore a quella del raggio d'azione; se quando supera l'Energia di Soglia si trova oltre questo limite, muore.

POTENZIA COMPAGNO ANIMALE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Menestrello Viandante (Violino, Lira)
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore può lanciare questo incantesimo solo sugli animali soggetti all'incantesimo *Compagno animale*. L'incantesimo fornisce dei bonus all'animale: ottiene un bonus di +3 al suo Movimento, un bonus di +2 ai danni con i suoi attacchi naturali ed alle Abilità nell'uso degli attacchi, diviene in grado di comprendere qualunque lingua parlata dall'incantatore ed il raggio della comunicazione telepatica si estende fino a 30 Km. Quest'incantesimo è soggetto all'incantesimo di *Permanenza*.
Effetti negativi: Nessuno.

POTENZIA COMPAGNO ANIMALE SUPERIORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Menestrello Viandante (Violino, Lira)
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 14
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo funziona come *Potenzia compagno animale*, ma fornisce bonus maggiori: bonus di +5 al Movimento, bonus di +3 ai danni con i suoi attacchi naturali ed alle Abilità nell'uso degli attacchi, diviene in grado di comprendere qualunque lingua parlata dall'incantatore ed il raggio della comunicazione telepatica si estende fino a 50 Km. L'incantatore è in grado di lanciare incantesimi a contatto tramite il suo compagno animale: al momento del lancio la forza dell'incantesimo viene trasferita all'animale, che deve effettuare un attacco a contatto contro il bersaglio; per trasferire l'energia il Compagno animale deve trovarsi entro 100 metri dall'incantatore. Una volta al giorno, l'incantatore può teletrasportarsi nel punto in cui si trova il suo Compagno animale, e l'animale può fare altrettanto; per usare questo potere devono trovarsi entro 100 km di distanza. Infine, con la semplice concentrazione può attivare sul compagno animale un potere simile a quello dell'incantesimo *Sensi trasposti* se si trova entro 3 Km di distanza.
I valori di questo incantesimo non si sommano ma si sostituiscono a quelli dell'incantesimo *Potenzia compagno animale*, ed è soggetto all'incantesimo di *Permanenza*.
Effetti negativi: Nessuno.

PRECOGNIZIONE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 6
- **Raggio d'azione:** 50 metri, l'incantatore più un bersaglio ogni 5 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Raro

Descrizione: L'incantatore entra nella mente del nemico e riesce a coglierne le immediate decisioni future. Questa capacità non consente di conoscere i pensieri del nemico, ma semplicemente di agire con maggiore velocità di reazione. Questo si traduce in un bonus di +3 a tutte le prove di Schivata ed a tutti gli attacchi portati contro quel nemico. L'incantatore può decidere in qualunque momento di cambiare uno o più dei bersagli dell'incantesimo trasferendo l'effetto con la durata residua su un altro essere, tramite una semplice prova di concentrazione che richiede la spesa di 2 PAz per ogni bersaglio cambiato.
Effetti negativi: L'incantatore perde il senso della concentrazione su tutto il resto all'infuori del nemico vittima dell'incantesimo, subendo una penalità di -2 alla Schivata ed a tutti gli attacchi con armi contro tutti gli altri nemici per la durata dell'incantesimo.

PREMONIZIONE IMMINENTE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quando si trova di fronte ad una scelta, l'incantatore può lanciare quest'incantesimo per sapere se nell'immediato futuro una delle possibili vie percorribili conduce ad un evento nefasto, o comunque non buono per il personaggio. Il possibile evento futuro deve potersi verificare entro un limitato lasso di tempo per far restituire un risultato all'incantesimo, pari a 5 minuti per punto nella Prova di Abilità. Poniamo ad esempio che l'incantatore si trovi di fronte ad un bivio su una strada, e lanci l'incantesimo per determinare se andando a destra succederà qualcosa di nefasto, facendo 20 con la prova. Prendendo quella strada il Master determina che dopo circa 3 ore all'andatura finora tenuta del personaggio una frana lo colpirà in pieno; siccome ha fatto 20, vuol dire che il tempo nel futuro per la previsione arriva a 100 minuti (1 ora e 40 minuti), quindi il Master dirà al giocatore che non sono previsti eventi nefasti.
Il Master deve valutare attentamente la situazione per dare la giusta risposta, e decidere in base agli elementi in suo possesso e non su quelli teorici; ad esempio, il giocatore potrebbe decidere di raddoppiare la velocità di movimento, e questo vorrebbe dire raggiungere il punto della frana in 1 ora e 30 minuti (quindi rientrare nel tempo limite della previsione), ma né l'incantesimo né tantomeno il Master possono sapere con certezza il futuro. L'incantatore non ha alcun tipo di controllo sull'incantesimo, e la valutazione che un evento possa considerarsi nefasto o meno è sempre a discrezione del Master, basandosi sullo scopo della missione in corso e sulla personalità e caratterizzazione del personaggio.
Effetti negativi: Nessuno.

PRIGIONE D'ARIA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Menestrello Viandante (Oboe)
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 26
- **Raggio d'azione:** 50 metri, un anello ogni 2 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità -1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (I)
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore genera degli anelli d'aria vorticosa che si legano attorno ai bersagli (fino a Taglia 4), bloccandoli. Ogni anello può andare (solo uno per zona) a stringersi sulle caviglie, i polsi od il tronco (con le braccia) del bersaglio. La vittima può provare a liberarsi da ogni singolo anello tramite una prova di Caratteristica sulla Forza con una Difficoltà di 11. L'incantatore, prima di generare gli anelli sul bersaglio, può decidere se unire due o più anelli tra loro a formarne uno unico: ogni anello

aggiuntivo oltre al primo aumenta la Difficoltà della prova di Forza di un punto.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -2 a tutte le Prove di Abilità di Magia per 10 minuti.

PRIGIONE DI PIETRA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Terra], Magia Runica [Trappole magiche], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 16
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità -1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (I)
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (11)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona solo su esseri che poggiano i piedi su un terreno solido e che hanno massimo Taglia 5. L'incantatore genera dal terreno uno strato di roccia che avvolge i piedi e le gambe del bersaglio, impedendogli di muoversi dal punto nel quale si trova. Questi blocchi di pietra possiedono 2 PV per punto nella Prova di Abilità, e possono essere distrutti infliggendogli abbastanza danni (eventuali danni inflitti in più rispetto a quelli necessari per abbatterli vengono subiti dalla vittima dell'incantesimo) oppure superando una prova di Caratteristica sulla Forza con Difficoltà pari alla Prova di Abilità dell'incantatore.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -2 a tutte le Prove di Abilità di Magia per 10 minuti.

PROIETTILI RIFLESSI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** Bersagli entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità, un numero di bersagli pari ad un terzo del livello del personaggio
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo blocca tutti i proiettili lanciati da armi da tiro diretti sul bersaglio dell'incantesimo. Frecce, quadrelli e quant'altro si schiantano su un muro invisibile che circonda il bersaglio dell'incantesimo a circa 3 centimetri da lui, cadendo a terra. Per l'attaccante è possibile superare tale barriera solo se con il suo attacco effettua una Prova di Abilità che supera quella ottenuta dall'incantatore per l'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore lo stato *Affaticato* per 1 ora.

PUGNALE TELEPORTANTE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dimensionale], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** Arma toccata, fino a 1 arma ogni 4 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Si tratta di un incantesimo conosciuto a pochi, sviluppato da un ordine dimenticato di guerrieri di mezzo-demoni e noto a pochissimi esseri. Quest'incantesimo può essere lanciato esclusivamente su armi che rientrino nella categoria di Abilità di *Armi taglienti [Pugnali]* e che la loro lama sia fatta di metallo. Da questo momento, l'arma può essere usata anche come arma da lancio (anche se di base non possiede delle gittate) con la gittata pari a quella di un giavellotto. Ogni volta che l'arma va a segno, il personaggio con un'azione istantanea che non consuma PAz (tranne quelli necessari per l'attacco con il pugnale stesso) può decidere se teleportarsi nel punto in cui arriva il pugnale, con la sua mano stretta fortemente sull'elsa dell'arma. È anche possibile usare l'arma per teleportarsi in un punto nel quale non colpisce nulla, ma in questo caso si considera sempre che abbia percorso la gittata massima possibile (o meno, se si ferma prima). Il personaggio deve decidere immediatamente se usare tale potere.
Il teletrasporto garantito da questo potere annulla qualunque spostamento che sta subendo il personaggio: questo vuol dire, ad esempio, che se il possessore è in caduta libera e mira a colpire il terreno sotto di lui, nel momento in cui il pugnale colpisce il suolo egli si ritrova sul terreno senza subire alcuna conseguenza per la caduta che stava facendo; può anche usarlo per effettuare spostamenti in aria, quasi come se stesse volando, semplicemente teleportandosi di volta in volta in un nuovo punto ad ogni lancio di pugnale (il Master fissa le difficoltà per i vari lanci di pugnale, e determina comunque una perdita di quota durante queste azioni). Il pugnale incantato in questo modo è in grado di infilarsi su una parete di roccia, lavorata o naturale, o una qualunque cosa di legno, purché il lancio del pugnale vada a segno, senza possibilità che ceda fino a quando il personaggio stesso non decida di estrarlo. Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di afferrare oggetti di metallo per 30 minuti.

PUNTO DEBOLE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Guerra]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** 50 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità - 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore rende evidenti sui bersagli i punti migliori per attaccarli e penetrare le loro difese; chiunque li attacchi, è in grado di aggirare la riduzione la protezione offerta dall'Armatura fino a 3 punti (vale anche per gli esseri che hanno un bonus di armatura derivante dalla loro struttura fisica, quindi non solo derivante da un'armatura indossata).
Effetti negativi: L'incantatore subisce anche lui gli effetti dell'incantesimo.

PUNTO DI CONTROLLO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 2
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto; 100 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo traccia una sorta di linea invisibile magica sul terreno. Questa linea è lunga 20 metri, oppure di meno se viene piazzata lungo il passaggio posto tra due strutture (ad esempio tra due torri, due edifici o due pali di legno). Ogni volta che una creatura di Taglia 3, 4 o 5 attraversa questa linea l'incantatore lo viene a sapere, se rimane entro una distanza dalla linea segnata nel raggio d'azione. L'incantatore non può sapere di che creature si trattano né avere alcun tipo di informazione, ad esclusione la direzione delle creature mentre attraversano la linea.
Effetti negativi: Nessuno.

PUNTO DI PARTENZA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 2
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità

- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore determina da dove proviene un essere che ha effettuato un incantesimo di teletrasporto. L'incantesimo ha effetto su creature che hanno effettuato il viaggio entro 5 minuti per punto nella Prova di Abilità. L'incantatore determina la distanze e la direzione dalla quale è giunta la creatura.
Effetti negativi: Nessuno.

PURIFICARE L'ACQUA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento acqua], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 10 metri, Mezzo litro per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore rende puro un volume d'acqua pari a mezzo litro per ogni punto ottenuto nella Prova di Abilità. L'incantesimo rende potabile acqua fangosa o di palude, o contenente batteri pericolosi per la salute, ma non permette di eliminare la presenza di veleni nè di annullare incantesimi già presenti.
Effetti negativi: L'incantatore viene colpito da atroci dolori allo stomaco per 10 minuti, che infliggono una penalità di -3 a qualunque Prova di Abilità ed a quelle sulle Difese (Schivata, Tempra e Volontà), all'Iniziativa e al Movimento.

PURIFICARE L'ARIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** 25 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (22)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore purifica l'aria attorno a se, entro un raggio che dipende dal punteggio nella Prova di Abilità. È possibile ad esempio eliminare esalazioni velenose, od anche solo sostanze che inquinano l'aria. Se l'area dell'incantesimo non copre tutta quella dove l'aria è avvelenata/inquinata, col tempo la zona ancora contaminata può tornare a colpire quella appena purificata (esattamente come due gas che si mescolano tra loro). Quest'incantesimo non permette di creare l'aria in uno spazio vuoto.
Effetti negativi: L'incantatore per qualche secondo non respira, e sviene. Riprende i sensi dopo 1 ora.

RAGGIO DI DISINTEGRAZIONE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia Runica [Trappole Magiche]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 11 + Livello del bersaglio
- **PAz di lancio:** 13
- **Raggio d'azione:** Raggio di 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 29
- **Energia spesa (Soglia):** 22 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Dalla mano dell'incantatore parte un raggio che, se colpisce il bersaglio, lo trasforma in polvere, uccidendolo all'istante.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2d10+5 PV al Tronco, 2d6+2 PV ad ogni arto e 2d4+1 PV alla testa.

RAGGIRO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** Personale, 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 14
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo rende l'incantatore invisibile (come per l'incantesimo *Invisibilità*) e lo teletrasporta in un punto libero che può vedere compreso nel raggio d'azione. Al suo posto compare una sua immagine, perfettamente identica a lui (che funziona come le immagini dell'incantesimo *Immagini multiple*). Tutti questi effetti avvengono in simultanea, creando così l'inganno che l'incantatore non si sia mai spostato dal punto nel quale si trovava.
Effetti negativi: L'incantatore non può lanciare incantesimi fino alla fine del round successivo a quello del lancio di *Raggiro*.

RAPPORTO DI BATTAGLIA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** Personale, 20 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore osserva una zona in cui sono presenti diversi corpi; l'incantesimo stabilisce tra di questi quanti sono gli alleati dell'incantatore morti, feriti gravemente (cioè vivi ma non in grado di combattere; si veda l'incantesimo *Stato di Combattimento* per questa valutazione), feriti ma in grado di combattere oppure sani (chi ha ferite per meno del 10% dei suoi PV si considera sano ai fini dell'incantesimo).
Effetti negativi: L'incantatore perde i sensi per 1 minuto.

RAZIONI DA CAMPO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** 50 metri, Razioni per 10 persone per punto nella Prova di Abilità (per un giorno)
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 15
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore crea razioni di cibo per un vasto gruppo di persone per farle sfamare per un giorno. Le razioni marciscono dopo 1 settimana.
Effetti negativi: Nessuno.

RAZZA SUPREMA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 29
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 15 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 38 + 7 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 27 + 8 per ogni intervallo successivo (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Il corpo dell'incantatore muta in quello di una creatura ancestrale dalla quale sono nate tutte le creature del mondo animale. La forma diventa quella di creatura alta 3,5 metri, simile a quella di un lupo dalle fattezze mostruose in piedi sulle zampe posteriori, con artigli lunghi ed affilati su quelle anteriori. In questa forma possiede le seguenti statistiche:

RAZZA SUPREMA - STATISTICHE DI BASE
Livello: 20°
For: 22 **Agi:** 24 **Rif:** 18 **Man:** 9 **Int:** Incantatore **Mem:** Incantatore **Itu:** Incantatore **Cos:** 26 **Car:** 8 **Spi:** Incantatore **Emp:** Incantatore
Iniziativa: 20 **PAz:** 54 **Mov:** 22 (Scalare 16) **PAzx1m:** 2,5
Energia: 205 **Mana:** (incantatore) **Spirito:** (incantatore)
Schivata: +23 **Tempra:** +20 **Volontà (Magico):** +19 **Volontà (Psichico):** +19
PV (Armatura): 260 - **Testa:** 26 (3) **Tronco:** 162 (6) **Braccia:** 32 (5) **Gambe:** 40 (5)
RESISTENZE - Fisico: 15 **Fuoco:** 10 **Freddo:** 10 **Elettrico:** 10 **Acido:** 5 **Magico:** 13 **Psichico:** 13
ABILITÀ: Armi ad asta (Come l'incantatore), **Armi contundenti** (Come l'incantatore), **Armi da lancio** (Come l'incantatore +5), **Armi da tiro** (Come l'incantatore), **Armi esotiche** (Come l'incantatore), **Armi taglienti** (Come l'incantatore), Asce (Come l'incantatore), **Capacità fisiche** 22 (Lotta pari alla Prova di Abilità dell'incantatore -5), **Conoscenze** (Come l'incantatore) **Deduzione** 20 (Ascoltare +22), **Esploratore** 15 (Orientamento +20, Seguire tracce +23), **Furtività** 10
ATTACCHI NATURALI: Artigli: (LA punteggio di Lotta, Danni 2d6+4 taglienti, Vel 9, Penet. 2/-1/-3) **Morso:** (LA Punteggio di Lotta, Danni 2d8+8 perforanti, Vel 16, Penet. 0/2/-4)

In questa forma l'incantatore non può lanciare nessun incantesimo, non è più in grado di parlare ed in suo equipaggiamento si fonde nella sua nuova forma scomparendo, ma appena la assume tutte le sue ferite fisiche (PV persi e Ferite emorragiche) vengono curate e la sua Energia torna al massimo. In questa forma diventa immune a qualunque tipo di veleno e malattia (sia naturale che magica) e se ne soffriva al lancio dell'incantesimo viene curato completamente. Il suo corpo diventa talmente resistente che gl'attacchi di tipo contundente contro di lui subiscono una penalità di -3 ai danni. Gli artigli che escono dalle 4 zampe sono in grado di infilarsi ovunque, permettendogli di scalare qualunque tipo di superficie senza alcun tipo di problema o Prova di Abilità da effettuare.
Quando è trasformato, l'incantatore viene a sapere della presenza di qualunque creatura animale che si trovi da lui entro 10 metri per punto nella Prova di Abilità, e può impartirgli degli ordini telepaticamente, che eseguiranno al meglio delle loro possibilità; impartire un ordine è un'azione che richiede 6 PAz, ed in ogni caso nessun animale si mostrerà mai ostile nei confronti dell'incantatore finché è sotto gli effetti dell'incantesimo, né lo attaccheranno. Quando torna nella sua forma normale, l'incantatore subisce un numero di PV ad ogni sua parte del corpo proporzionalmente uguale a quelle che aveva quando era in Forma Suprema; se muore quando è sotto gli effetti dell'incantesimo torna immediatamente alla sua forma naturale.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di riassumere la sua forma normale prima dello scadere dell'incantesimo, né può sfruttare la Canalizzazione per prolungarlo.

REATTIVO

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore ha riflessi migliorati; per tutta la durata dell'incantesimo ha un bonus di +3 sulle Prove di Iniziativa, e non subisce la penalità di +2 PAz quando effettua Azioni di Reazione.
Effetti negativi: Nessuno.

REAZIONE REATTIVA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 4
- **PAz di lancio:** 3
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 round
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore riesce ad agire in anticipo sui pensieri avversari: quando effettua un'Azione di Reazione entro il prossimo round, spende 3 PAz in meno.
Effetti negativi: Nessuno.

RECUPERA ENERGIA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Menestrello Viandante (Tiorba, Oboe)
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 10 + punteggio ottenuto con la Prova di Abilità
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore converte il Mana (o la Mente) usato per questo incantesimo in Energia.
Effetti negativi: Nessuno.

RECUPERA RICORDO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 7 + Livello del bersaglio appena prima di morire
- **PAz di lancio:** 40
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore, lanciando questo incantesimo su un essere senziente morto da non più di 2 giorni, è in grado di recuperare dalla sua mente i ricordi dell'ultimo minuto della sua vita. L'incantatore recupera il ricordo di tutti i sensi e di tutti i fatti cui ha assistito il bersaglio dell'incantesimo prima di morire.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le prove (di abilità e non) basate su Intelligenza e Memoria per 24 ore.

RECUPERA MEMORIA VEGETALE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Runica [Magia del Sapere], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** Almeno 20 (vedi testo)
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Pianta toccata
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 20
- **Energia spesa (Soglia):** 20 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo permette di recuperare le informazioni inserite in una pianta tramite l'incantesimo *Memoria vegetale*. Per riuscire, l'incantatore deve superare con la sua Prova di Abilità quella effettuata da colui che ha trasferito i ricordi nella pianta, o una CD di 20 se inferiore. Questo incantesimo concede una sola possibilità di uso: fallire impedisce di ritentare nel recupero di uno specifico ricordo da una specifica pianta.
Effetti negativi: L'incantatore perde la capacità di lanciare incantesimi, sia di natura Magica che Psionica.

RESIDUO RUNICO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Tutte le Abilità tranne *Rune Ithildin*]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 2
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** Pietra runica toccata
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di sapere quanti utilizzi sono ancora disponibili su una Pietra Runica per la creazione di magie con la Magia Runica. Una pietra appena creata ha 10 utilizzi.
Effetti negativi: Nessuno.

RESILIENTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia di Protezione], Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 18 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce immunità a tutti i tipi di danno secondario dovuto al superamento di una Resistenza, compreso l'effetto di Ferita Emorragica. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 round in meno.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 1 PV in più tutte le volte che subisce un danno, fino al termine dell'incantesimo.

RESISTENZA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia di Protezione], Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia del Potere], Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 18 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus di +4 a tutte le Prove di Tempra e Volontà. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 round di meno.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove di Tempra e Volontà.

RESISTENZA AI VELENI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9 (+1 ser lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 (+1 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (+1 se lanciato u se stessi) (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus pari ad un quarto del punteggio ottenuto nella Prova di Abilità quando si cerca di resistere agli effetti di un veleno (cioè quando si effettua la Prova di Tempra).
Effetti negativi: L'incantatore subisce 3 PV al Tronco.

RESISTENZA AL FREDDO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 20 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo aumenta la Resistenza al Freddo di 3 punti, e riduce i danni da Freddo subiti di 3 PV per singolo attacco. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 minuti di meno.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 5 PV da freddo al Tronco.

RESISTENZA AL FUOCO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 20 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo aumenta la Resistenza al Fuoco di 3 punti, e riduce i danni da Fuoco subiti di 3 PV per singolo attacco. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 minuti di meno.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 5 PV da fuoco al Tronco.

RESISTENZA ALL'ACIDO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 20 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo aumenta la Resistenza all'Acido di 3 punti, e riduce i danni da Acido subiti di 3 PV per singolo attacco. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 minuti di meno.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 5 PV da acido al Tronco.

RESISTENZA ALL'ELETTRICITÀ (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 20 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo aumenta la Resistenza all'Elettricità di 3 punti, e riduce i danni da Elettricità subiti di 3 PV per singolo attacco. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 minuti di meno.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 5 PV da elettricità al Tronco.

RESISTENZA ALLE MALATTIE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9 (+1 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 (+1 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (+1 se lanciato su se stessi) (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus pari ad un terzo del punteggio ottenuto nella Prova di Abilità quando si cerca di resistere agli effetti di una malattia (cioè quando si effettua la Prova sulla Tempra). Il bonus viene fornito ogni volta che viene richiesta una prova di CD per una malattia.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 3 PV al Tronco.

RESISTENZA ELEMENTALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 20 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo aumenta la Resistenza agli elementi (Fuoco, Freddo, Elettricità, Acido) di 2 punti, e riduce i danni da elementi subiti di 2 PV per singolo attacco. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 minuti di meno.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 1 PV da ogni tipo di elemento (4 PV totali) al Tronco.

RESISTENZA MINORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia di Protezione], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 3
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce un bonus di +2 a tutti i tiri di Tempra e Volontà.
Effetti negativi: Nessuno.

RESISTERE AL CLIMA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia di Protezione], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7 (+1 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per ogni punto nella Prova di Abilità – 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1 (+1 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (+1 se lanciato su se stessi) (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di sopportare condizioni climatiche avverse. Ha effetto su quelle situazioni in cui il personaggio subisce delle debilitazioni (ad esempio il troppo caldo nel deserto od il freddo estremo in alta montagna), ma se queste condizioni causano danni reali in tempi rapidi (ad esempio il caldo è tale da infliggere PV), questo incantesimo è inefficace.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2 PV al Tronco.

RESPIRARE SOTT'ACQUA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia di Gaia [Magia del Potere], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 60 minuti + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità - 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per bersaglio + 1 per ogni intervallo successivo (per tutti i bersagli)
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per bersaglio + 1 per ogni intervallo successivo (per tutti i bersagli) (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Il bersaglio di quest'incantesimo è in grado di respirare perfettamente quando si trova immerso in un liquido. A differenza di Respiro brachiale, permette di respirare normalmente sia se si è immersi in un liquido diverso dall'acqua (ad esempio olio) sia se ci si trova all'aria aperta (ma non permette di respirare se l'aria non lo è). L'incantesimo non permette di parlare se si è immersi. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 30 minuti di meno.
Effetti negativi: L'incantatore respira a fatica per 3 ore, subendo una penalità di -2 a tutte le prove di Abilità.

RESPIRO BRACHIALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Animali]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 1 + 1 per bersaglio + 1 per ogni intervallo successivo (per tutti i bersagli)
- **Energia spesa (Soglia):** 1 + 1 per bersaglio + 1 per ogni intervallo successivo (per tutti i bersagli) (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Il bersaglio di quest'incantesimo si vede crescere sui fianchi delle branchie simili a quelle dei pesci. In questo modo compromette la respirazione normale (dopo circa 10 minuti non riesce più a respirare), ma gli permette di respirare tranquillamente sott'acqua, esattamente come un pesce. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 minuti di meno.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di interrompere l'incantesimo quando vuole, che di contro si protrae per 24 ore oltre la normale durata.

RESURREZIONE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 33
- **PAz di lancio:** n.d. (1 ora)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 112
- **Energia spesa (Soglia):** 60 (100)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Attingendo alla propria essenza, l'incantatore richiama dal mondo dei morti lo Spirito di un essere deceduto, riportandolo in vita. Affinché l'incantesimo abbia successo si deve disporre del cadavere (almeno della testa e del tronco) e che la vittima non sia morta da più di 1 anno. Si tratta di uno degli incantesimi più potenti noti, ma anche dei più

impegnativi da lanciare, così rischioso che anche chi lo conosce difficilmente ne fa uso.
Una volta lanciato, l'essere tornato in vita ha 1 PV in ognuna delle parti del corpo (se ha perso delle parti, ad esempio un braccio mozzato, non le recupera) ed è costretto a riposo fino al recupero completo dei PV, che avviene al ritmo di 3 per ogni giorno di riposo passati senza fare nulla. L'incantatore alla fine è sfinito, e deve riposarsi senza poter fare alcuna attività faticosa per almeno 1 ora.
Effetti negativi: L'incantatore muore, e non può essere riportato in vita neanche tramite l'uso di questo stesso incantesimo.

RESUSCITA VEGETALE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 31
- **PAz di lancio:** n.d. (1 ora)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 80
- **Energia spesa (Soglia):** 35 (40)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Quest'incantesimo funziona esattamente come *Resurrezione*, ma ha effetto esclusivamente su un Silvano o su un essere di Tipo Vegetale.
Effetti negativi: L'incantatore muore, ma può essere riportato in vita tramite l'incantesimo *Resurrezione*.

RIANIMAZIONE TEMPORANEA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Cadavere toccato morto da non più di 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 10 + 6 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 8 + 5 per ogni intervallo successivo (18)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo permette ad un essere morto da poco di tornare temporaneamente in vita, quando ancora l'intera essenza vitale non è stata sottratta completamente al corpo. L'essere così rinato muore definitivamente al termine dell'incantesimo, oppure prima se viene ucciso di nuovo; ai fini del gioco, alla rinascita possiede metà dei PV totali che aveva (per ogni parte del corpo), e qualunque Effetto di Stato, malattia o veleno attivi al momento della morte non hanno più effetto.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato *Stremato* per 3 ore.

RICHIAMO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Contatto; Effetto entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (8)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Creato allo scopo di accelerare i tempi di intervento delle guardie cittadine, questo incantesimo va lanciato su una campana, un campanellino o un oggetto similare. Al momento del lancio, l'incantatore deve indicare una specifica organizzazione; ad esempio si possono specificare gli appartenenti alle guardie cittadine di una specifica città. Ogni volta che la campana viene fatta suonare, chiunque appartenente all'organizzazione selezionata entro il raggio d'azione dell'incantesimo avverte mentalmente un richiamo sonoro e conosce la direzione e la distanza in linea d'aria del punto in cui è suonata la campana; dopo l'utilizzo, la campana diventa inefficace per 1 ora, dopo i quali torna a funzionare (fino alla fine dell'incantesimo). L'incantesimo permette di far arrivare il richiamo ad un numero massimo di persone pari al punteggio nella Prova di Abilità (chi attiva il richiamo può decidere quante persone entro il massimo consentito devono avvertire il segnale mentale); se nel raggio d'azione sono presenti più esseri che possono essere contattati, il segnale arriva a quelli che sono più vicini all'oggetto usato per attivarlo.
Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Sordo* per 10 minuti.

RICHIAMO MAGGIORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Contatto; Effetto entro 25 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo Richiamo, tranne per le statistiche differenti e per le seguenti differenze. L'incantatore può decidere al momento del lancio dell'incantesimo di far usare la campana (o oggetto similare) usato per inviare il richiamo mentale solo ad un numero limitato di persone (fino a 10), oppure di renderla inutilizzabile per un certo numero di persone (fino a 10). Chi usa la campana può al momento di suonarla inviare un messaggio di un massimo di 30 parole a coloro che sono influenzati dall'incantesimo, l'oggetto diventa inutilizzabile per 10 minuti dopo ogni utilizzo e permette di richiamare un numero di persone pari a 3 volte il punteggio nella Prova di Abilità.
Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Sordo* per 3 ore.

RICORDO DELLA PAURA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro un raggio di 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità -1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore richiama a se la maggiore paura del bersaglio, e poi la riversa su di lui sotto forma di visione che esiste sono nella sua mente; questo produce effetti variabili nella vittima, decisi dal Master. L'effetto più comune è quello di produrre una penalità variabile (tra -3 e -8, in base a quanto è "forte" la paura) alle Prove di Abilità ed alla Schivata, oltre che al dimezzamento della velocità di Movimento; ma in base a come viene vista la paura dalla vittima, il Master può applicare anche altri effetti negativi: l'impossibilità ad agire, la fuga improvvisa, o comportamenti illogici (tipo il buttarsi da un precipizio per sfuggire alla sua fobia). Può anche decidere di applicare più effetti, così come decidere per penalità minime se la paura in questione è debole o comunque tenuta sotto controllo dalla vittima.
Effetti negativi: L'incantatore non riesce a gestire l'energia negativa prodotta dalla paura, e sviene per 10 minuti.

RIDURRE AGILITÀ (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità

- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce una penalità di -3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulle caratteristiche di Agilità e Manualità.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate su Agilità e Manualità per 1 minuto.

RIDURRE AGILITÀ DI MASSA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 26
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Aura di 250 metri, fino a 10 bersagli per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 30 minuti per punto nella Prova di Abilità – 30 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 48
- **Energia spesa (Soglia):** 35 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo fornisce una penalità di -3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulle caratteristiche di Agilità e Manualità. Vengono influenzati dall'incantesimo per prime le persone più vicine all'incantatore.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate su Agilità e Manualità per 1 giorno.

RIDURRE DANNO MAGICO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 20 round + 2 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo riduce sul bersaglio qualunque tipo di danno che ha origine da un effetto magico (lanciato utilizzando Punti di Mana) di 3 PV. Deve essere un tipo di danno diretto, non importa se l'incantesimo ha come bersaglio la vittima stessa (quindi un'esplosione in un punto che investe la vittima viene ridotta, ma un danno derivato da una malattia magica che produce effetti nel tempo no). Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 10 round di meno.
Effetti negativi: Il personaggio lo stato *Affaticato* per 1 ora.

RIDURRE DANNO PSIONICO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 20 round + 2 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo riduce sul bersaglio qualunque tipo di danno che ha origine da un effetto psionico (lanciato utilizzando Punti di Mente) di 3 PV. Deve essere un tipo di danno diretto, non importa se l'incantesimo ha come bersaglio la vittima stessa (quindi un'esplosione in un punto che investe la vittima viene ridotta, ma un danno derivato da una malattia psionica che produce effetti nel tempo no). Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 10 round di meno.
Effetti negativi: Il personaggio lo stato *Affaticato* per 1 ora.

RIDURRE POTENZA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce una penalità di -3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulle caratteristiche di Forza e Costituzione.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate su Forza e Costituzione per 1 minuto.

RIDURRE POTENZA DI MASSA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 26
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Aura di 250 metri, fino a 10 bersagli per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 30 minuti per punto nella Prova di Abilità – 30 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 48
- **Energia spesa (Soglia):** 35 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo fornisce una penalità di -3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulle caratteristiche di Forza e Costituzione. Vengono influenzati dall'incantesimo per prime le persone più vicine all'incantatore.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate su Forza e Costituzione per 1 giorno.

RIDURRE RESISTENZA ELEMENTALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Distruzione], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo riduce di 3 punti tutti i valori di Resistenza di tipo elementale (Fuoco, Freddo, Elettricità, Acido).
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutti i valori di Resistenza di tipo elementale (Fuoco, Freddo, Elettricità, Acido).

RIDURRE RESISTENZA FISICA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Distruzione], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo riduce di 3 punti il valore di Resistenza Fisica.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 il valore di Resistenza Fisica.

RIDURRE RESISTENZA MAGICA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Distruzione], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo riduce di 3 punti il valore di Resistenza Magica e Psichica (con conseguente calo dei valori di Volontà).
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 il valore di Resistenza Magica e Psichica (con conseguente calo dei valori di Volontà).

RIDURRE RIFLESSI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo riduce la reattività e rapidità del soggetto Gli obiettivi acquisiscono una penalità di -5 all'Iniziativa, un +3 PAz sulle azioni di Reazione e un aumento di 2 punti della Velocità di attacco con le armi.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 all'Iniziativa e di -3 alla Velocità d'attacco con le armi per 1 minuto.

RIDURRE RIFLESSI DI MASSA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 26
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Aura di 250 metri, fino a 10 bersagli per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 30 minuti per punto nella Prova di Abilità – 30 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 48
- **Energia spesa (Soglia):** 35 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo riduce la reattività e rapidità del soggetto. Gli obiettivi acquisiscono una penalità di -5 all'Iniziativa, un +3 PAz sulle Azioni di Reazione e un aumento di 2 punti della Velocità di attacco con le armi. Vengono influenzati dall'incantesimo per prime le persone più vicine all'incantatore.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 all'Iniziativa e di -3 alla Velocità d'attacco con le armi per 1 giorno.

RIDURRE VELOCITÀ (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce una penalità di -3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulla caratteristica di Riflessi ed al Movimento.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sui Riflessi ed al Movimento per 1 minuto.

RIDURRE VELOCITÀ DI MASSA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 26
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Aura di 250 metri, fino a 10 bersagli per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 30 minuti per punto nella Prova di Abilità – 30 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 48
- **Energia spesa (Soglia):** 35 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo fornisce una penalità di -3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sulla caratteristica di Riflessi ed al Movimento. Vengono influenzati dall'incantesimo per prime le persone più vicine all'incantatore.
Effetti negativi: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate sui Riflessi ed al Movimento per 1 giorno.

RIDUZIONE ALCHEMICA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 13
- **Raggio d'azione:** Oggetto toccato di 1 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se custodito)
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo elimina qualunque residuo di ruggine da qualunque oggetto che sia fatto di ferro od acciaio, attraverso il semplice contatto con la mano dell'incantatore, facendolo tornare in perfette condizioni. La durata si riferisce all'arco di tempo durante il quale la mano mantiene questo potere, ma una volta toccato l'oggetto viene eliminato dalla ruggine istantaneamente. Se si tratta di un oggetto indossato o tenuto in mano da una persona (ma non per altri oggetti portati), questa può evitare gli effetti sfruttando la sua Resistenza al Magico/Psionico. Questo incantesimo contrasta gli effetti di quello di *Ruggine*.
Effetti negativi: La mano usata dall'incantatore per quest'incantesimo diventa di ferro per 1 ora, e non può muoverla in alcun modo. Se viene colpita dall'incantesimo *Ruggine* ad opera di un altro incantatore mentre è in questo stato, una volta tornata normale si atrofizza e diviene inerte, costringendo l'incantatore a mozzarla.

RIFLESSI DEL SERPENTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 9 + 3 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce la reattività e rapidità tipica di alcuni serpenti. Gli obiettivi acquisiscono un bonus di +5 all'Iniziativa, l'annullamento dell'aumento di +2 PAz sulle azioni di Reazione e una riduzione di 2 punti la Velocità di attacco con le armi. Lanciato su se stessi questo incantesimo dura 5 round di meno.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 all'Iniziativa e di -3 alla Velocità d'attacco con le armi per 1 minuto.

RIFLESSI DEL SERPENTE DI MASSA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Aura di 150 metri, fino a 10 bersagli per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 30 minuti per punto nella Prova di Abilità – 30 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 31
- **Energia spesa (Soglia):** 18 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce la reattività e rapidità tipica di alcuni serpenti. Gli obiettivi acquisiscono un bonus di +5 all'Iniziativa, l'annullamento dell'aumento di +2 PAz sulle azioni di Reazione e una riduzione di 2 punti la Velocità di attacco con le armi. Vengono influenzati dall'incantesimo per prime le persone più vicine all'incantatore.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 all'Iniziativa e di -3 alla Velocità d'attacco con le armi per 1 giorno.

RIFLETTI INCANTESIMO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** 14
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (I)
- **Mana/Mente:** 25 (+4 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (+3 se lanciato su se stessi) (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Il bersaglio dell'incantesimo riflette al mittente qualunque tipo di incantesimo lanciato contro di lui, purché sia un incantesimo con Effetto a Bersaglio oppure con Effetto Mirato direttamente su se stesso. Ad esempio, lanciare l'incantesimo *Schegge* su di lui permette di rifletterne l'effetto sull'incantatore che lo ha usato. All'atto pratico, risulterà come se l'incantesimo fosse stato lanciato dal bersaglio di *Rifletti incantesimo*, ma sfruttando le statistiche di chi sta per riceverlo indietro. Affinché la riflessione abbia successo, la Prova di Abilità per il lancio dell'incantesimo deve essere superiore a quella effettuata dall'incantatore cui la magia può essere riflessa addosso.
Effetti negativi: L'incantatore non può lanciare incantesimi per 1 ora.

RIGENERAZIONE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 26
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 35
- **Energia spesa (Soglia):** 30 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di rigenerare parti del corpo perse o mozzate su un essere vivente, o di rigenerare organi interni che per un motivo o per un altro sono stati distrutti, eliminati o tagliati in più parti. L'incantatore non può usare questo incantesimo su se stesso.
Effetti negativi: L'incantatore perde metà dei PV residui (arrotondati per difetto) da ogni parte del corpo e 10 punti di Energia.

RIMPICCIOLIRE PERSONA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10 (+1 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (I)
- **Mana/Mente:** 3 (+1 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (+2 se lanciato su se stessi) (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il bersaglio dell'incantesimo diventa più piccolo, riducendo il suo valore di Taglia di 1 punto; con lui viene rimpicciolito anche tutto l'equipaggiamento che sta indossando. Con il nuovo cambio di taglia si applicano tutti i modificatori previsti per le nuove dimensioni assunte. Inoltre, il cambio di Taglia comporta l'acquisizione di modificatori (positivi o negativi) alle Prove di Abilità e di Caratteristiche legate a determinate Caratteristiche, basati sulla Tabella presente nel *Capitolo 6: A spasso per il mondo* al *Paragrafo 5. Taglia*, relativa alla modifica della Taglia dei mostri. Ad esempio, a Taglia 4 la tabella prevede un bonus di +3 sulla Forza; passare a Taglia 3 comporta un bonus di +2, quindi inferiore di 1 punto. Questo vuol dire che tutte le prove correlate con la Forza subiscono una penalità di -1.
Non è possibile lanciare questo incantesimo su un essere di Taglia 2 o inferiore, ed è efficace solo su una creatura che rientra in una delle 7 razze di base dell'ambientazione.
Effetti negativi: L'incantatore perde 3 PV al Tronco.

RIMUOVI EFFETTO DI STATO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 28
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 7 (+3 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (+4 se lanciato su se stessi) (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore elimina tutti gli Effetti di Stato che sono stati causati da un effetto magico/psionico, o comunque non naturale. Rimuove anche gli effetti *Stordito* e *Privo di Sensi* a prescindere dalla causa. L'incantesimo permette di svegliare immediatamente un essere *Addormentato*, ma non elimina il senso di stanchezza.
Effetti negativi: L'incantatore perde 10 PV al tronco.

RINFORZO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 10 + 2 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** Contatto, un numero di oggetti massimo pari alla metà della Prova di Abilità
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo si può lanciare su armi o armature che siano fatte principalmente di metallo (sono escluse, ad esempio, tutte le armature in Tessuto). Lanciato su un pezzo di armatura ne aumenta il punteggio di Armatura di +1, mentre lanciato su un'arma conferisce un bonus di +2 ai danni. Se il personaggio possiede un LA in Artigianato [Lavorare i Metalli] pari a 12, questi bonus salgono rispettivamente a +2 e +3; se invece possiede un LA di 22, salgono rispettivamente a +3 e +5.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -3 al punteggio di Schivata per 1 ora.

RINFORZO DELLE DIFESE (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia del Potere], Magia Runica [Magia della Difesa]

- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 0 metri; Effetto entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 7 + 3 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 4 + 2 per ogni intervallo successivo (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo crea un'area statica che si irradia dal punto in cui si trova l'incantatore al momento del lancio. Chiunque si trovi all'interno di quest'area al momento del lancio dell'incantesimo riceve diversi tipi di potenziamenti: bonus alla Schivata pari ad un quarto (arrotondato per difetto) del punteggio nella Prova di Abilità, riduzione di tutti i danni subiti di tipo Fisico di 1 punto, riduzione di 1 punto di tutte le velocità delle armi usate, bonus di +3 al punteggio di Movimento, bonus di +4 alle Prove di Abilità di *Deduzione [Osservare]* e *Deduzione [Ascoltare]* e 5 PV bonus ad ogni parte del corpo (sono i primi che vengono scalati quando si viene feriti).
Tutti questi bonus permangono fintanto che si rimane all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo, uscendo si perdono ma si riacquistano tornando al suo interno; i PV bonus vengono riassegnati fintanto non si subiscano 5 PV alle varie parti del corpo (a prescindere che vengano inflitti quando ci si trovi nell'area dell'incantesimo).
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -4 alla Schivata, al Movimento e di +2 alle velocità di tutte le armi usate per 6 ore.

RINTRACCIA I RESTI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Morte]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** Contatto, 1,5 Km per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni intervallo successivo (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore lancia quest'incantesimo sulla parte di un essere, come ad esempio una mano mozzata: non importa se la creatura sia ancora viva o meno, l'importante è che la parte del corpo soggetta all'incantesimo sia morta. Da quel momento, tenendo in mano la parte del corpo, sa sempre in quale direzione in linea d'aria si trova la parte del corpo più grande che è rimasta intatta, se si trova entro il raggio d'azione dell'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore perde 3 PV al tronco ed 1 PV alla Testa.

RIPARA OGGETTO NATURALE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 2
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Oggetto toccato del peso massimo di 1 Kg + 50g per punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo permette di riparare oggetti danneggiati o rovinati, purchè siano composti esclusivamente da legno, pietra o tessuti di origine naturale. Ad esempio, un'armatura in pelle o di metallo lavorato non sono influenzati. In determinati casi è possibile agire su oggetti formati fisicamente da più parti anche se alcune di esse non rientrano nella casistica prevista: ad esempio di un arco è possibile riparare la parte in legno, anche se la corda è fatta di materiale animale. È necessario superare una Prova di Abilità di Artigianato (su quella più adatta al caso) contro una CD di 5, altrimenti l'incantesimo fallisce.
Effetti negativi: Nessuno.

RIPOSO VIOLATO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 25
- **PAz di lancio:** 40
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Permanente (I)
- **Mana/Mente:** 30
- **Energia spesa (Soglia):** 14 (22)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore offusca la mente della vittima, rendendola incapace di riposare. In altre parole, tutte le volte che dormirà la sua mente sarà invasa da incubi terrificanti, che gli impediranno di recuperare le forze. Questo impedisce di recuperare punti Mana e Mente, e non permette di avere più di 10 punti Energia (cioè ne recupera fino a 10 se ne ha di meno, altrimenti non ne recupera affatto). Le Depositarie dello Spirito che usano questo incantesimo colpiscono direttamente lo Spirito della vittima, impedendogli di vagare per il Mondo degli Spiriti liberamente. L'incantesimo *Ripristina sanità mentale* annulla gli effetti di *Riposo violato*.
Effetti negativi: L'incantatore cade in uno stato catatonico, simile al sonno dal quale non può più svegliarsi, neanche tramite la magia, se non tramite l'incantesimo *Ripristina sanità mentale*.

RIPRISTINA SANITÀ MENTALE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 11
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo annulla gli effetti degli incantesimi *Demenza*, *Riposo violato,* dei loro effetti negativi e di quelli dell'incantesimo *Mente Suprema*. In generale, l'incantesimo permette di curare le forme pazzia, a prescindere dalla loro natura.
Effetti negativi: Nessuno.

RISUCCHIO VITALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 22
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità -1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 5 (+3 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (+5 se lanciato su se stessi) (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette al bersaglio di risucchiare l'essenza vitale da un altro essere. In termini di gioco, tutte le volte che si colpisce un avversario direttamente (ad esempio tramite un attacco di Lotta), oltre ai normali effetti del colpo dalla parte del corpo interessata si risucchiano 1d4 PV. Se il bersaglio dell'incantesimo è ferito questi PV possono essere usati per curarsi (decidendo quale parte del corpo curare nello specifico), mentre se si ha una Ferita Emorragica si possono usare per curare l'effetto relativo. I PV assorbiti possono essere usati per aumentare il massimo che si hanno a disposizione su una singola parte del corpo; questi PV temporanei durano fino a quando non termina l'incantesimo, e sono i primi ad essere scalati se si viene colpiti in quella parte del corpo.
Effetti negativi: L'incantatore perde 3 PV al Tronco.

ROCCIA IN FANGO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12

- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** 30 metri, blocco di roccia di 1 m³ per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di trasformare un blocco di roccia in fango. L'incantatore può anche agire su una porzione di roccia più grande di quanto può trasmutare (o di quanto riesce in base al punteggio nella prova di Abilità), ad esempio rendendo fangoso una porzione di terreno; durante il lancio dell'incantesimo deve decidere quale volume sarà essere influenzato. Quest'incantesimo influenza esclusivamente la roccia non lavorata (quindi non ha effetto, ad esempio, su una cinta muraria). Questo incantesimo è l'opposto di *Fango in Roccia*.
Effetti negativi: L'incantatore viene trasformato in una statua di roccia. L'effetto dura per 10 minuti, e qualunque danno subisca in tale forma lo avrà una volta tornato normale, con tutte le conseguenze del caso.

ROMPI SERRATURA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Fede nella Trinità [Elemento metallo], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Singola serratura entro 3 metri
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (8)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo rovina definitivamente una serratura, un lucchetto od un meccanismo di chiusura analogo. Si tratta di un incantesimo sviluppato dai mezzo-demoni e lo usano principalmente loro. Il meccanismo così rovinato diventa inservibile, ma permette di aprire quello che cercava di tenere chiuso. In alternativa, l'incantatore può decidere al lancio dell'incantesimo di distruggere il meccanismo in modo tale da chiudere per sempre quello che teneva chiuso (che sia una porta, uno scrigno, delle manette od un semplice lucchetto), ma in questo caso deve effettuare una Prova di Abilità su *Furtività [Scassinare]* contro una CD di 8.
Effetti negativi: L'incantatore non è più in grado di coordinare i suoi movimenti con le mani per 1 minuto (in pratica non può usarle).

ROVI (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Trappole Magiche], Magia Runica [Magia della Difesa], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 100 metri, un'area di 3 m³ per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo riempie un'area con fitti ed intricati rovi pieni di spine lunghe, acuminate ed affilate sui lati. Chiunque prova a passare in questa zona subisce 1d4 PV a qualunque parte del corpo in contatto con i rovi che produca un singolo movimento, ed il movimento del personaggio si riduce della metà (arrotondata per difetto). Chiunque corra od effettui un movimento completo in un round, subisce automaticamente una F*erita Emorragica*. L'incantatore può anche creare un muro verticale di rovi, purché possa sfruttare almeno tre piani d'appoggio su lati distinti (ad esempio, il terreno e due alberi in un bosco). I rovi hanno un numero di PV pari al doppio del punteggio ottenuto dall'incantatore nella Prova di Abilità per l'incantesimo, hanno resistenza al Fuoco pari a zero e non subiscono danni da armi di tipo perforante.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 1d4 PV ad entrambi i bracci a causa di lacerazioni.

ROVINA LAMA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 3
- **PAz di lancio:** 11
- **Raggio d'azione:** Singola arma da taglio toccata
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se custodita)
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo rovina il filo su un'arma da taglio. Il danno non è irreversibile, perché l'arma torni in buono stato basta affilarla con attrezzi adeguati, ma fino a quel momento infligge 2 PV in meno per ogni colpo (minimo 0). Se si cerca di colpire un'arma impugnata, è necessario superare il punteggio di Schivata dell'avversario, non considerando eventuali bonus derivanti dall'uso della Parata.
Effetti negativi: Nessuno.

RUGGINE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 13
- **Raggio d'azione:** Oggetto toccato di 1 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (se custodito)
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo fa arrugginire all'instante qualunque oggetto che sia fatto di ferro od acciaio, attraverso il semplice contatto con la mano dell'incantatore. La durata si riferisce all'arco di tempo durante il quale la mano mantiene questo potere, ma una volta toccato l'oggetto arrugginisce istantaneamente, diventando inservibile. Se si tratta di un oggetto indossato o tenuto in mano da una persona (ma non per altri oggetti portati), questa può evitare gli effetti sfruttando la sua Resistenza al Magico/Psionico. Per la sua natura, è un incantesimo molto temuto da chi indossa armature.
Effetti negativi: La mano usata dall'incantatore per quest'incantesimo diventa di ferro per 1 ora, e non può muoverla in alcun modo. Se viene colpita da questo stesso incantesimo ad opera di un altro incantatore mentre è in questo stato, una volta tornata normale si atrofizza e diviene inerte, costringendo l'incantatore a mozzarla.

SABBIA IN VETRO (Effetto mirato, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 15 o più (vedi descrizione)
- **Raggio d'azione:** Contatto, 1 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo trasforma un ammasso di sabbia in vetro. L'incantesimo agisce su una superficie di sabbia dello spessore massimo di 1 cm. Normalmente questo incantesimo crea una semplice superficie di vetro trasparente, ma volendo l'incantatore può creare vetro colorato, oppure anche un mosaico di vari colori che fornisca una rappresentazione artistica. In questo ultimo caso, il tempo di lancio aumenta, ed è necessaria una Prova di Abilità di Artigianato [Lavorare la pietra] per ottenere l'effetto desiderato. Sia l'aumento di tempo che la CD della Prova sono decisi dal Master, in base a quello che l'incantatore vuole ottenere; fallire la prova di Artigianato permette in ogni caso di ottenere la superficie in vetro, ma con una resa artistica diversa da quella che si voleva ottenere.

Effetti negativi: Le mani dell'incantatore si ricoprono di vetro, che permane per 30 minuti.

SABBIE MOBILI (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Runica [Magia della terra], Fede nella Trinità [Elemento legno], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 100 metri, Area di raggio pari a 15 metri + 1 metro per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 giorno + 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 16
- **Energia spesa (Soglia):** 7 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo ha effetto solo su un terreno sabbioso o paludoso; terreni rocciosi o comunque compatti non vengono alterati da questa magia. Il Master può decidere che sia efficace su terreni resi estremamente fangosi per via della pioggia od altri fenomeni (un personaggio può decidere ad esempio di bagnare un terreno fino a renderlo tale). La zona colpita dall'incantesimo diventa a tutti gli effetti una zona di sabbie mobili: chiunque ci cammini sopra affonda e rimane bloccato. Le vittime continuano ad affondare se qualcuno non le libera: rimanendo completamente immobili una vittima di taglia umana impiega 30 minuti per affondare completamente, mentre se ci si muove si può ridurre questo tempo fino ad 1 minuto minimo. Chi affonda completamente in genere muore per mancanza d'aria.
Uscire da soli richiede una prova di caratteristica sulla Forza con una CD pari a 20, altrimenti è necessario l'aiuto esterno, ad esempio tramite l'uso di una corda usata per tirare fuori la vittima. Ai fini di questo tipo di tentativo, si considera come se il malcapitato pesasse il doppio del normale (compreso tutto il suo equipaggiamento).
Effetti negativi: L'incantatore si sente senza aria per 5 round; non subisce effetti collaterali, ma è incapace di agire e lanciare incantesimi per tutto il tempo, può solo camminare a metà della velocità.

SALTO D'OMBRA

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Personale, Raggio d'azione di 50 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 7
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Per usare quest'incantesimo, l'incantatore deve trovarsi immerso in una zona d'ombra. Salto d'ombra permette di teleportarsi dal punto in cui ci si trova in un altro, purché sia in una zona d'ombra. L'incantatore può teleportarsi in un punto che vede, oppure decidere semplicemente la distanza e la direzione se non ha una visuale diretta del punto di arrivo; in quest'ultimo caso, ricompare nella più vicina zona d'ombra libera rispetto alla direzione e la distanza scelta (sempre che ne esista una entro i limiti del raggio d'azione, altrimenti l'incantesimo fallisce).
Effetti negativi: L'incantatore rimane *Stordito* per 1 round.

SCALDA METALLO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia di Gaia [Magia della Mente], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 19
- **Raggio d'azione:** Oggetto di metallo toccato del peso massimo di 1 Kg per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 round
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'oggetto toccato da questo incantesimo diventa rovente. Funziona solamente su oggetti di metallo; se lanciato su oggetti di peso superiore a quelli concessi dall'incantesimo, solo una parte subisce gli effetti dell'incantesimo. L'effetto è del tutto magico: l'oggetto torna immediatamente alla sua temperatura normale una volta finito, e rimedi normali (come immergere l'oggetto in acqua fredda) non hanno alcuna efficacia. Lanciato su un pezzo di armatura indossato, infligge 1d4+1 danni da Fuoco alla vittima per ogni round di durata dell'incantesimo.
Effetti negativi: Le mani del personaggio si ustionano, subendo 1d6+1 danni da Fuoco ad entrambi i bracci.

SCALDARE L'ACQUA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Contatto, 1 litro per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo scalda fino a 100 °C all'istante un certo quantitativo d'acqua liquida; l'incantatore deve immergere la mano nell'acqua per lanciare l'incantesimo. Ha effetto anche su liquidi diversi, purchè contengano per più della metà acqua. Può essere lanciato anche su acqua congelata, ma in questo caso si ottiene acqua liquida a temperatura ambiente.
Effetti negativi: Le mani dell'incantatore si ustionano leggermente; subisce entrambi ai bracci 3 PV da Fuoco.

SCARICA STORDENTE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round ogni 12 punti nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo infligge l'Effetto di Stato *Stordito* alle vittime attraverso una scarica elettrostatica mirata. Chi è immune all'Elettricità non subisce gli effetti di quest'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore rimane a sua volta *Stordito* per 1 round.

SCARICA MORTALE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Magia Runica [Trappole Magiche]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 25
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 29
- **Energia spesa (Soglia):** 17 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo viene colpita da una scarica ad altissimo voltaggio che gli arresta il cuore e gli procura la morte. Non funziona su chi è immune all'Elettricità.
Effetti negativi: L'incantatore rimane *Stordito* per 5 round.

SCASSINARE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13 o CD del congegno, quale che sia il valore superiore
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Congegno nel raggio di 3 metri
- **Durata:** Istantanea

- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo è stato studiato per aprire serrature e lucchetti, ma è efficace anche contro altri tipi di congegni (come le trappole). Consente di disattivare il congegno di attivazione, manomettendolo. Nel caso di trappole, non rende inerte la parte del congegno che infligge i danni, semplicemente fa in modo che non scatti secondo le modalità previste. Per usare quest'incantesimo è comunque necessario aver trovato prima il congegno. Se l'incantesimo fallisce, l'incantatore ne viene subito al corrente e può tentare di lanciarlo ancora.
Effetti negativi: Nessuno.

SCHEGGE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento metallo], Fede nella Trinità [Elemento legno], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 8 + 2 per ogni scheggia + 2 per ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore genera dalle dita della mano delle schegge, di numero a scelta tra 1 e 5, di legno (o di pietra se create con l'Abilità *Magia runica [Magia della Terra],* o di metallo se con *Fede nella Trinità [Elemento metallo]*), lunghe 10 centimetri ed estremamente affilate. Queste schegge vengono lanciate addosso ad uno o più bersagli come se fossero dei proiettili. Per colpire l'incantatore deve superare il punteggio di Schivata del bersaglio confrontato col punteggio ottenuto nella Prova di Abilità. Le schegge infliggono 1d4 di danno Fisico l'una al Tronco della vittima, ed essendo di natura magica ignorano completamente la presenza di armature.
Effetti negativi: Sulla mano dell'incantatore si crea un'ulteriore scheggia infilata in una delle dita, che infligge 1d4 danni al braccio preferito (cioè destro o sinistro).

SCHEGGE VELENOSE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 10 + 2 per ogni scheggia + 2 per ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona esattamente come l'incantesimo *Schegge*, ma ognuna di esse contiene una tossina che infligge una penalità cumulativa a chi viene colpito. Di seguito i dati del veleno.
CD: 19 – *Tempo di azione:* Istantaneo – *Effetti:* -1 a tutte le Prove di Abilità (cumulativo fino a -5 massimo) - *Durata:* 1 ora – *Antidoto:* Generico.
Effetti negativi: Sulla mano dell'incantatore crea un'ulteriore scheggia infilata in una delle dita, che infligge 1d4 danni al braccio preferito (cioè destro o sinistro) e subisce gli effetti del veleno, che infligge in questo caso una penalità di -2 anziché di -1.

SCHERMATURA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione], Magia Runica [Magia della Difesa], Menestrello Viandante (Tiorba)
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Area di 5 metri di raggio per punto nella Prova di Abilità emanata dall'incantatore
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 9
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo rende inefficaci tutti gli incantesimi presenti sulla lista di *Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]* (a prescindere da quale Abilità si usa per usarli) lanciati nella zona compresa nell'area d'effetto dell'incantesimo o su creature che sono al suo interno. Quest'incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore non può lanciare incantesimi per 6 ore.

SCIOGLIERE IL GHIACCIO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Contatto, 2 Kg per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di liquefare composti ghiacciati che a temperature ambientali normali (20 °C) sono liquidi o gassosi.
Effetti negativi: Nessuno.

SCOPRIRE LA VERITÀ (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Bersaglio nel raggio di 50 metri
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 4 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni intervallo successivo (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quando il bersaglio dell'incantesimo mente, l'incantatore lo viene a sapere. Affinché l'incantesimo funzioni appieno, l'incantatore deve poter vedere il bersaglio quando mente. L'incantesimo non permette di sapere la natura specifica della menzogna, né nell'ambito di un singolo discorso su cosa ha mentito; ovviamente, non concede la possibilità di sapere quale sia la verità.
Effetti negativi: L'incantatore diventa incapace di mentire per 1 giorno.

SCOPRIRE TRAPPOLE (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Personale, trappola nel raggio di 10 metri
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Con una semplice prova di cercare in un luogo, l'incantatore è in grado di rilevare la presenza di una trappola anche se non è in grado di riuscirci tramite l'uso dell'Abilità relativa; comprende inoltre il che modo viene fatta scattare e quali effetti produce se fatta scattare. Quest'incantesimo non permette di conoscere eventuali procedure, create da chi ha progettato la trappola, per non farla scattare, né permette di conoscere il meccanismo o di vederla fisicamente. Questo vuol dire che un eventuale essere che voglia trovarla e disattivarla deve prima di tutto identificarla per conto suo, ma le indicazioni fornite dall'incantatore su quanto scoperto con quest'incantesimo fornisce un bonus di +4 a tutte le Prove di altre persone per trovarla e disattivarla.
Effetti negativi: Il personaggio subisce l'Effetto di Stato *Confuso* per 1 ora.

SCRITTE PERVERSE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** n.a. (5 minuti)
- **Raggio d'azione:** Foglio o documento cartaceo toccato
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di modificare qualunque tipo di documento scritto, cambiando il testo secondo quello che vuole l'incantatore. L'incantesimo è in grado di funzionare su un unico foglio (che sia una pergamena o la pagina di un libro) e le scritte avranno la stessa identica calligrafia dello scritto originale.
Effetti negativi: Per un intero giorno l'incantatore non sarà in grado di parlare.

SCRIVERE NELLA ROCCIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia Runica [Magia del Sapere], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto ogni 20 lettere)
- **Raggio d'azione:** Superficie rocciosa entro 10 metri dall'incantatore
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni intervallo successivo (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Producendo delle rapide e precise accelerazioni alle molecole d'aria, l'incantatore produce delle incisioni sulla roccia a forma di lettere. Questo permette di scrivere dei testi su una parete. Ogni lettera è alta 3 centimetri, ed i solchi sono profondi mezzo centimetro. La durata dell'incantesimo si riferisce al tempo concesso per scrivere, ma le scritte in se non sono magiche e possono durare anche in eterno.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 1 PV ad entrambi i bracci, a causa dei tagli sulle mani che si procura utilizzando i flussi d'aria.

SCUDO FLUTTUANTE

- **Abilità:** Magia demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 8
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 minuto + 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (6)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Accanto all'incantatore appare una sottile lamina di metallo quadrata di circa 15 cm di lato, che fluttua attorno a lui. Questa lamina difende l'incantatore da qualunque tipo di attacco, spostandosi per deviare quelli diretti verso di lui. In termini di gioco l'incantatore acquisisce un bonus di +1 (fisso) +1 per ogni 5 punti ottenuti nella Prova di Abilità al proprio punteggio di Schivata. La lamina di metallo può essere distrutta: è immune ai danni di tipo elementale ed ha un numero di PV pari alla metà di quelli totali posseduti dall'incantatore, ma ha un punteggio di Schivata pari al bonus che fornisce all'incantatore stesso.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -3 a tutte le sue Prove di Abilità quando cerca di attaccare qualcuno, per 10 minuti.

SEGNALE LUMINOSO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 16
- **Raggio d'azione:** 50 metri d'altezza per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore fa partire da se stesso un proiettile estremamente luminoso, che sale verso l'alto e poi esplode lasciando un segnale luminoso ben visibile anche a parecchi chilometri di distanza; l'effetto di luce permane fino a quando non termina l'incantesimo.
Effetti negativi: Nessuno.

SEGNI ANIMALI

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore diventa esperto nel riconoscere i segni lasciati negli animali. Questo permette di trovare con facilità le tracce da lui lasciate, riconoscere odori che percepisce, seguirne la pista, notare qualunque tipo di segno che ha lasciato ed associarlo ad eventi o creature specifiche. L'incantatore ottiene un successo automatico in tutte le situazioni in cui si applica l'uso dell'Abilità *Esploratore [Animalista]*. È perfino in grado di riconoscere senza possibilità di errore suoni e rumori prodotti dagli animali, di identificarne la direzione e la distanza con un margine d'errore minimo.
Effetti negativi: Nessuno.

SENSI INIBITI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La vittima di questo incantesimo perde temporaneamente l'uso dei 5 sensi (vista, udito, tatto, gusto, olfatto).
Effetti negativi: L'incantatore perde l'uso di due dei cinque sensi (scelti a caso) per 2 ore.

SENSI TRASPOSTI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** 25 (4 per concentrarsi)
- **Raggio d'azione:** Contatto, 1 Km + 200 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 18 + 4 Per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 4 + 2 per ogni intervallo successivo (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo funziona come *Vista trasposta* o *Udito trasposto*, ma funziona con tutti e cinque i sensi del bersaglio. In altre parole l'incantatore percepisce qualunque tipo di risposta sensoriale di colui che riceve l'incantesimo. L'incantatore in verità si sentirà come se fosse lui stesso al posto del bersaglio, anche se solo come "osservatore", ma a livello percettivo sarà come se fisicamente al suo posto. Per tutta la durata dell'incantesimo, può decidere in ogni istante se osservare con i sensi del bersaglio oppure no; ogni volta che sfrutta il potere, non è più in grado di avvertire nulla con i propri 5 sensi, e rimane immobile sul posto.

Effetti negativi: Il personaggio perde per tutta la durata dell'incantesimo l'uso dei cinque sensi; rimane immobile sul posto in cui si trova come imbambolato, ed al termine dell'incantesimo deve superare una Prova di Volontà contro una CD di 20 per non diventare pazzo. Questo non impedisce di continuare a sfruttare pienamente l'incantesimo, dato che le sensazioni che ottiene sono puramente mentali.

SENSORE SPIA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** n.a. (3 round)
- **Raggio d'azione:** Oggetto toccato, che deve trovarsi entro 10 metri per punto nella Prova di Abilità dal proprietario
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 5 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 per ogni intervallo successivo (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore crea un collegamento tra un oggetto e se stesso. L'oggetto acquisisce in quel momento una sorta di vista e udito pari a quella dell'incantatore, ma solo se si trova entro la distanza, riportata nelle statistiche, dal proprietario dell'oggetto. Se il proprietario si trova fuori portata, l'incantatore ne è al corrente e sa in quale direzione (relativamente alla posizione dell'oggetto) si trova. L'incantatore conosce sempre la distanza e la direzione dove si trova l'oggetto. Inoltre, se il proprietario si trova entro la portata, l'incantatore può in ogni momento sentire e vedere quello che sente e vede il proprietario stesso.
Effetti negativi: L'incantatore diventa cieco e sordo per 1 giorno.

SENSORE SPIA SUPERIORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** n.a. (3 round)
- **Raggio d'azione:** Oggetto toccato, che deve trovarsi entro 25 metri per punto nella Prova di Abilità dal proprietario
- **Durata:** 2 ore per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 13 + 4 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 4 + 2 per ogni intervallo successivo (18)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Sensore spia*, tranne per le statistiche cambiate e per alcuni effetti aggiuntivi. L'incantatore può comunicare telepaticamente con il proprietario (il quale non avrà alcun indizio sul fatto che ciò dipenda dall'oggetto), e se il proprietario sta toccando direttamente l'oggetto può lanciargli qualunque tipo di incantesimo di *Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]* che abbia effetto su un essere vivente.
Effetti negativi: L'incantatore diventa cieco e sordo per una settimana.

SENTINELLE

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 27
- **Raggio d'azione:** Personale; 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 2 per ogni intervallo successivo (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo crea attorno all'incantatore delle piccole sfere a forma di occhi umani di 1 cm di diametro, che hanno la capacità di muoversi in qualunque direzione volando ad una velocità di 20. L'incantesimo crea 1 occhio ogni 5 punti nella Prova di Abilità, e si possono allontanare dall'incantatore di una distanza massima pari al raggio d'azione. Questi occhi hanno un raggio visivo di 15 metri ampio 180°, ed inviano in tempo reale quello che vedono alla mente del mago. L'incantatore per ricevere tali immagini deve concentrarsi, cosa che non gli consente di effettuare altre azioni se non quelle più banali (raccogliere un oggetto, dare risposte brevi e concise) e può muoversi a metà del movimento. L'incantatore controlla gli occhi dicendo loro dove muoversi, e l'incantesimo gli permette di elaborare in maniera immediata e senza errori immagini della stessa scena visti da più occhi da diverse angolature. Gli occhi, se visti, possono essere uccisi: possiedono 2 PV ed un punteggio di Schivata di 15; la loro principale difesa risiede nelle loro piccole dimensioni, che gli permettono di nascondersi facilmente pressoché ovunque. Se l'incantatore non si concentra per muoverli o per ricevere immagini, gli occhi rimangono sospesi nel punto in cui si trovano.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Affaticato* per 3 ore.

SEPARAZIONE DELLE ACQUE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia dell'Ordine {Magia della Guerra], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** n.a. (3 round)
- **Raggio d'azione:** Massa d'acqua entro 50 metri, Lunghezza di 3 metri per punto nella Prova di Abilità, Larghezza di 1 metro per punto nella Prova di Abilità, Profondità di 0,5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 15 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (I)
- **Mana/Mente:** 14
- **Energia spesa (Soglia):** 9 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo separa un corso d'acqua (che sia un fiume, un lago od il mare), creando un passaggio per poterci passare in mezzo. L'incantesimo genera letteralmente due muri d'acqua ai lati del passaggio, che si riversano immediatamente sul passaggio una volta terminato l'incantesimo. Se la profondità del corso d'acqua è superiore rispetto a quella dell'incantesimo, il passaggio creato sarà inondato d'acqua con una profondità pari alla differenza rimanente (ad esempio, ottenendo 20 nella prova di Abilità si ottengono 10 metri di profondità; se il corso d'acqua è profondo 12 metri, rimarranno 2 metri d'acqua nel percorso creato).
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 3 ore.

SEPOLTURA SICURA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantesimo vincola alla fine dell'esistenza quel che resta dello Spirito e della Mente dopo la morte. Il cadavere soggetto a quest'incantesimo non è in grado di poter risorgere come non-morto.
Effetti negativi: Nessuno.

SESTO SENSO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 23 (+2 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 21
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 30 metri, Raggio d'azione di 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 16 (+4 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 7 (+3 se lanciato su se stessi) (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Il bersaglio ottiene una sorta di capacità di premonizione istintiva. Questa non gli permette di conoscere con precisione gli eventi futuri o di prevedere nulla di certo, ma fornisce una sorta di avvertimento su qualcosa che sta per accadere, permettendogli di agire in anticipo; in termini di gioco, il bersaglio ha la possibilità di effettuare una singola azione, di massimo 20 PAz di durata, prima che avvenga l'evento che ha percepito. Il Master deve fornire delle indicazioni di massima di quanto sta

per avvenire, senza essere completamente preciso ma evidenziando come la situazione potrebbe degenerare.
Esempio: il gruppo e l'incantatore stanno perlustrando una stanza, e da una porta sta per giungere una delle guardie del luogo che si è accorta della loro presenza e cerca di coglierli di sorpresa. Il bersaglio dell'incantesimo "avverte" la situazione, ed il Master dice: *La porta sta per aprirsi ed un pericolo si presenterà da dietro di essa*. L'avvertimento avviene un attimo prima che la porta si apre, concedendo la possibilità al bersaglio di agire in anticipo. Tale conoscenza può anche fornire dei bonus su alcune prove contrapposte: nel nostro esempio la guardia di muove cercando di non far notare la sua presenza, ma sapere del pericolo concede al bersaglio dell'incantesimo dei bonus sulle prove di *Deduzione [Ascoltare]* e *Deduzione [Osservare]* per individuarla.
Questo potere non può essere usato per ottenere dei bonus durante uno scontro, ma può fornire indicazioni su mosse dell'avversario particolari (ad esempio, dopo aver ferito gravemente il nemico, questi potrebbe decidere di scappare: il Master potrebbe avvertire il giocatore, dandogli ad esempio il tempo di avvertire i suoi compagni di quello che sta per succedere, o cercando di bloccare il nemico se ha ancora abbastanza PAz a disposizione).
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -10 PAz per 1 ora.

SESTO SENSO ANIMALE (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** 4
- **Raggio d'azione:** Personale, Raggio d'azione di 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 16 + 5 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 10 + 3 per ogni intervallo successivo (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore acquisisce una capacità sensoriale superiore del territorio circostante, che trascende i normali 5 sensi. Entro il campo d'azione dell'incantesimo, l'incantatore è in grado di "avvertire" tutto quello che normalmente potrebbe percepire: avvertire la presenza di qualunque essere, la loro razza e la posizione, avere un'idea precisa della conformazione del terreno e del paesaggio, se sono in atto eventi di qualunque natura (piove, c'è un incendio, muore una persona, viene tagliato un albero crolla un palazzo, una persona che tosa le pecore… qualunque cosa). Questo incantesimo permette di combattere come se si fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *Combattimento alla cieca*, ma non permette di riconoscere persone specifiche se non si possono usare gli altri normali sensi.
Effetti negativi: L'incantatore sviene al termine dell'incantesimo, e non può essere rianimato, per 3d4+4 ore.

SFASATURA DELLA REALTÀ

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 26
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** Sfera di 3 metri di raggio per punto nella Prova di Abilità, propagata dal punto in cui si trova l'incantatore
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto ogni punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 34
- **Energia spesa (Soglia):** 18 (25)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo rende incorporeo tutto quello che si trova nel raggio d'azione dell'incantesimo; vengono influenzati sia gli oggetti che gli esseri. L'incantesimo influenza chi si trova nell'area di effetto al momento del lancio, chiunque entri successivamente nell'area non diventa incorporeo. Allo stesso modo, qualunque oggetto o creatura incorporea che esca dall'area interessata, rimane tale fino al termine dell'incantesimo. L'effetto è del tutto analogo a quello dell'incantesimo *Forma incorporea*, tranne per il fatto che non si può cambiare tra corporei ed incorporei a piacimento; in pratica, gli oggetti incorporei possono interagire solo con altri oggetti (o creature) incorporei.
Effetti negativi: Per 1 giorno gli incantesimi dell'incantatore producono solo effetti incorporei, risultando del tutto inefficaci sul piano materiale (ma risultando efficaci nell'area dell'incantesimo)

SFASATURA TEMPORANEA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 8
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantesimo crea una sfasatura nel tempo e nello spazio sul soggetto; questo comporta che il prossimo attacco portato contro di lui fallisca automaticamente. L'incantesimo può avere effetti negativi sul bersaglio, motivo per cui è possibile lanciarlo su un singolo bersaglio solo una volta ogni 20 round.
Effetti negativi: L'incantatore non riesce ad afferrare oggetti per 1 minuto.

SFERA D'ACQUA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 26
- **Raggio d'azione:** Personale, sfera del diametro di 3 metri
- **Durata:** 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No (vedi sotto)
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore crea una sfera d'acqua attorno a se, che poggia sul terreno. La massa d'acqua mantiene sempre una forma sferica di 3 metri di diametro, ed al suo interno l'incantatore può respirare, parlare, muoversi e fare qualunque cosa normalmente; tutti gli oggetti che posta con se non si bagnano né sono influenzati dalla bolla, come se non ci fosse. Spendendo 5 PAz, concentrandosi può spostare la bolla in una direzione, facendogli coprire una distanza fino a 18 metri per round. Le creature all'interno della bolla sono a tutti gli effetti immersi in acqua: non possono respirare (a meno di non essere creature acquatiche), i loro movimenti sono impediti, non possono parlare (quindi sono preclusi quasi tutti gli incantesimi).
La sfera ha una massa tale che blocca qualunque attacco di Fuoco diretta contro di essa, ma ne riduce la consistenza: tali attacchi fanno evaporare la sfera, che scompare se subisce attacchi per un danno da Fuoco complessivo di 30 PV (i danni in "eccesso" su quelli necessari per dissolverla colpiscono eventuali esseri che si trovano al suo interno). Con un'azione di concentrazione di 12 PAz, l'incantatore può far esplodere la bolla: chi si trova al suo interno durante l'esplosione rimane *Stordito* per 1 round (una Prova sulla Tempra permette di resistere), mentre chi si trova fuori ma entro 5 metri dalla bolla subisce 1d6 PV al Tronco (probabilità del 100%) ed 1d4 a tutte le altre parti del corpo (probabilità del 50% per ogni singola parte). Altrimenti, svanisce una volta terminato l'incantesimo. Non è possibile creare la sfera sott'acqua, e deve sempre poggiare sul terreno.
Effetti negativi: L'incantatore non è immune agli effetti della sfera quando si trova immerso in essa.

SFOCATURA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia di Gaia [Magia del Potere], Magia di Gaia [Magia delle Illusioni]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 15 (+2 se lanciato su se stessi)
- **PAz di lancio:** 11
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nelle Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3 (+1 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (+1 se lanciato su se stessi) (12)

- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La luce che colpisce l'incantatore viene distorta e riflessa in maniera innaturale. Questo implica che i nemici che lo attaccano non riescono a vederlo in maniera precisa: in termini di gioco, qualunque tipo di attacco, compresi incantesimi con Effetto Mirato, ha una probabilità del 30% di andare a vuoto anche se ha colpito.
Effetti negativi: L'incantatore non riesce a mettere bene a fuoco i nemici, ed ha una probabilità del 10% di mancarli anche se li colpisce.

SIGILLO IDENTIFICATIVO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Tutte le abilità]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 3
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 0
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore imprime su un foglio, un documento od una superficie solida un simbolo magico che lo rappresenta in maniera inequivocabile. La forma, ma soprattutto la traccia magica che viene rilasciata, è univoca per chi utilizza l'incantesimo, una sorta di firma che lo identifica senza possibilità di errore. Il simbolo è invisibile e può essere alto fino ad una decina di centimetri. Visivamente appare come un simbolo runico.
Effetti negativi: Nessuno.

SILENZIO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, Area di raggio di 2 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di abilità
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Nella zona colpita dall'incantesimo l'aria non subisce più compressioni dovute alle vibrazioni: in altre parole non permette la generazione di suoni. Chiunque cerchi di parlare o produrre rumori all'interno zona di silenzio non riesce, ed al tempo stesso non è in grado di sentire alcun tipo di rumore.
Effetti negativi: L'incantatore diventa sordo per la durata dell'incantesimo.

SIMULACRO DELL'INCANTATORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 13
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 7
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo crea una copia illusoria dell'incantatore, che si può muovere entro una distanza massima dall'incantatore pari a quella del Raggio d'azione. Spostare l'immagine non comporta alcuna spesa di PAz, perchè si tratta in parte di un'estensione della Mente e dello Spirito dell'incantatore. L'immagine può subire un numero di PV pari al punteggio della Prova di Abilità, prima di essere distrutta; la velocità di movimento è pari a quella dell'incantatore. Questo incantesimo permette di lanciare incantesimi come se partissero dall'immagine, permettendo all'incantatore di usarli anche se i suoi bersagli si trovano oltre la sua portata, creando effetti in luoghi che non potrebbe raggiungere altrimenti od azzerando i rischi nel tentativo di lanciare incantesimi a distanza ravvicinata.
Effetti negativi: L'incantatore subisce, per tutta la durata dell'incantesimo, 1 PV al Tronco ogni volta che l'immagine subisce un danno.

SMASCHERARE DOMINAZIONE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore determina se una creatura è sotto la dominazione di un'altra, determinando se dipende da un incantesimo o da un fenomeno sovrannaturale di altro tipo. L'incantesimo ha effetto anche nel caso di persone che hanno fedeltà assoluta verso un'altra (ad esempio un consigliere molto vicino al suo re che lo appoggia e lo serve al meglio delle sue possibilità). L'incantesimo non permette di scoprire quale sia l'essere che sta dominando il bersaglio dell'incantesimo.
Effetti negativi: Nessuno.

SMEMORATO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Magia Runica [Trappole Magiche]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 22
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo ogni volte che passa 1 giorno dal lancio dell'incantesimo dimentica tutto quello che è successo nelle ultime 24 ore. In altre parole, al termine dell'incantesimo dimentica tutto quello di cui aveva memoria di un numero di giorni pari alla durata dell'incantesimo. Inoltre, per tutta la durata della maledizione ha una penalità di -1 ogni 5 punti nella Prova di Abilità (arrotondata per difetto) a tutte le prove del GA di Conoscenze.
Effetti negativi: L'incantatore si dimentica momentaneamente come lanciare incantesimi, per un periodo di 6 ore.

SOFFIO DI GELO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** 21
- **Raggio d'azione:** Personale, Cono di 90° lungo 1 metro per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 26
- **Energia spesa (Soglia):** 16 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore emette dalla bocca un soffio di aria gelida, che congela qualunque cosa incontri sul suo cammino. Nella zona colpita la temperatura crolla di colpo, il vapore acqueo nell'aria congela immediatamente e qualunque essere subisce ingenti danni da Freddo. Le vittime subiscono 10 PV + 1 PV per punto nella Prova di Abilità al Tronco, 4d6+4 PV agli arti (75% di probabilità per ognuno di essere colpito) e 3d4+1 PV alla testa (50% di probabilità). Se la vittima si trova su un terreno non roccioso e di terra battuta o similare, lo strato di ghiaccio che si forma si lega con quello che si forma con la terra, bloccandola sul posto. Per liberarsi è necessario rompere il ghiaccio (basta una qualunque arma), ma richiede 25 PAz di tempo.

Effetti negativi: L'incantatore perde sensibilità alle mani, e non può utilizzarle per 1 ora.

SOGNI PREMONITORI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello Viandante (Chitarra, Liuto)
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Bersaglio che dorme entro 3 metri
- **Durata:** 30 minuti (Canalizzazione); 3 ore massimo
- **Mana/Mente:** 10 + 3 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 7 + 1 per ogni intervallo successivo (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore riesce ad entrare nella mente di un essere senziente che dorme, ed ad alterare i suoi sogni. Per riuscire nell'incantesimo, il soggetto deve essere profondamente addormentato. L'incantatore non è in grado di sapere se il soggetto sta già sognando e cosa di preciso, ma questo non inficia l'efficacia dell'incantesimo, in quanto i sogni non devono avere una coerenza logica, e quindi i sogni "creati" dall'incantatore si possono inserire senza alcun problema nel flusso di quelli già presenti.
L'incantatore crea i sogni passo passo, come se li stesse raccontando direttamente, e quindi la loro durata può variare; la capacità di Canalizzare permette di continuare a produrre sogni, ma per non più di 3 ore. L'incantesimo inoltre rende il sonno più stabile, rendendo impossibile che il soggetto si svegli senza uno stimolo esterno abbastanza intenso (tipo un forte rumore improvviso, o lo scuoterlo violentemente). I sogni prodotti saranno ricordati come tali dal soggetto una volta svegliato, e non si renderà conto che sono frutto di un incantesimo. Ma a differenza dei sogni normali, saranno più vividi nella sua mente, e riuscirà a ricordarli meglio e con dovizia di particolari, tali da fargli credere di essere sogni premonitori. Questo incantesimo non permette di entrare nel Mondo dei Sogni, semplicemente legge nella mente del soggetto e guida la loro creazione, interagendo solo indirettamente con lo spirito.
Effetti negativi: Nessuno.

SOLE ROVENTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo diventa particolarmente sensibile al calore del Sole. Quando si trova a diretto contatto dei raggi solari, inizia a subire ustioni in tutto il corpo. Il dolore infligge una penalità di -3 a tutte le Prove di Abilità che richiedono un'azione fisica (sono ad esempio escluse prove di Conoscenza o il semplice Osservare) fino ad un'ora dopo aver trovato un riparo dal Sole. Se rimane sotto i raggi solari per almeno 30 minuti continuativi inizia a subire 3 PV al Tronco ogni minuto e 2 PV agli arti ogni minuto e 1 PV alla Testa ogni minuto; questi danni sono da Fuoco, ma non si possono ridurre in alcun modo, né tramite capacità naturali né tramite la magia.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 15 PV al Tronco da Fuoco.

SOLIDIFICA LAVA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** 50 metri, Superficie di 1 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di rendere solida una superficie di lava, rendendola percorribile. Se la lava copre una superficie maggiore, solo una parte di essa si solidifica, e l'incantesimo impedisce che quella rimasta possa sciogliere od invadere la zona interessata. È possibile ad esempio creare un ponte per andare da una sponda all'altra di un fiume di lava; la superficie risulterà a temperatura normale ambientale, non infliggendo alcun tipo di danno da Fuoco.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 3 ore.

SOLLIEVO TEMPORANEO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 150 metri, fino a 10 bersagli per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 15
- **Energia spesa (Soglia):** 18 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Chiunque si trovi a 150 metri di distanza dall'incantatore, entro il limite massimo di persone previsto dall'incantesimo, se si trova sotto l'Effetto di Stato *Stremato* passa a quello di *Affaticato*. Si tratta di un effetto temporaneo di tipo magico: non si recuperano punti di Energia con quest'incantesimo, e terminato si ritorna allo stato di *Stremato*, a meno di non aver recuperato abbastanza Energia. Nell'area dell'incantesimo vengono influenzati solo gli esseri che sono allo stato *Stremato*; i primi a subire l'incantesimo sono quelli più vicini all'incantatore.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 12 ore.

SONDA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 17
- **Raggio d'azione:** 0 metri, Raggio d'azione di 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 7 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 4 + 2 per ogni intervallo successivo (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette all'incantatore di conoscere come è fatto un luogo e quali creature ci sono. Entro i limiti del raggio d'azione viene a sapere la topografia di un luogo (aree boschive, pianure, altimetria), o la mappa di un luogo chiuso (corridoi, stanze) come se potesse osservare la zona dall'alto, ma senza eventuali impedimenti visivi (la visione della pianta di un castello non è bloccata dal soffitto, per esempio). Si tratta di una visione tridimensionale del luogo. L'incantatore diventa inoltre consapevole delle creature presenti nella zona: ne conosce la razza, le dimensioni e la posizione; non ha altre informazioni a riguardo, ma per tutta la durata dell'incantesimo ne può seguire gli spostamenti. Quest'incantesimo non permette di individuare strutture e meccanismi particolari quali ad esempio trappole, nè di conoscere arredamenti o come accedere a determinate zone, ma ad esempio permette di conoscere la posizione di una stanza il cui accesso è segreto.
L'area d'azione dell'incantesimo è fissa e si genera nel punto in cui si trova l'incantatore al momento del lancio; quindi se l'incantatore si sposta in un'altra zona, l'incantesimo continuerà a fornirgli indicazioni sulla zona in cui si trovava.
Effetti negativi: Il personaggio non è più in grado di prendere una decisione sul dove andare al di fuori della zona cui è soggetta dall'incantesimo; in altre parole, al di fuori di questa zona rimane fermo nel punto in cui si trova (può però essere accompagnato per mano da un'altra persona). Questo effetto svanisce dopo 2 giorni.

SONDA D'OMBRA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre]
- **Livello:** 2

- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** 30 metri; effetto entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo crea una sonda ricevente fatta completamente di ombre; affinché l'incantesimo funzioni, deve essere lanciato in un punto che proietta delle ombre. La sonda, essendo fatta della stessa "materia" nella quale è immersa, non è individuabile in alcun modo. È in grado di vedere e sentire qualunque cosa si trovi entro l'area di effetto purché questi sensi non siano in qualche modo ostacolati (ad esempio una parete solida può ostruire la vista); per vedere e sentire, l'incantatore deve semplicemente concentrarsi.
La sonda invia un segnale mentale all'incantatore quando nell'area d'effetto entra una qualunque creatura che risponda a determinati requisiti (fissati durante il lancio dell'incantesimo) basati su razza, sesso o nome proprio. Se la zona d'ombra nella quale si trova la sonda viene illuminata, l'incantesimo viene soppresso ma non interrotto; sebbene il tempo della durata continui a scorrere, se la zona torna in ombra la sonda torna a funzionare come prima.
Effetti negativi: Nessuno.

SONNO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia runica [Trappole Magiche], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 16
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto + 1 round per punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1 punto per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (5)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo addormenta tutti gli esseri animali od umanoidi scelti dall'incantatore presente nel raggio d'azione, entro il limite massimo imposto dall'incantesimo. Il sonno è di tipo magico, ma con un intervento energico (come scuotere violentemente la vittima od urlargli nelle orecchie) la fa risvegliare. L'incantesimo ha effetto solo su esseri di livello 1, e questo limite aumenta di +1 ogni 3 livelli dell'incantatore (livello 2 al 4°, livello 3 al 7° e così via).
Effetti negativi: Il personaggio subisce anche lui gli effetti dell'incantesimo.

SONNO ETERNO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 24
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Permanente (vedi descrizione)
- **Mana/Mente:** 40
- **Energia spesa (Soglia):** 15 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo potente incantesimo è in grado di far cadere la vittima in un sonno profondo, dal quale non è più in grado di destarsi. Neanche incantesimi che dissolvono la magia (ad esclusione di *Elimina maledizione*) sono in grado di annullare tale effetto. Al momento del lancio, l'incantatore deve però indicare una specifica condizione che permetta di ridestare la vittima. Tale condizione non deve basarsi qualcosa di preciso e non articolata in più punti, deve riguardare in qualche modo la vittima e deve essere materialmente possibile senza l'uso della magia (risvegliare la vittima con il bacio del proprio marito è possibile, farlo con il bacio del bisnonno defunto no). Le condizioni sono comunque sempre controllate dal Master, che decide se approvarle o meno, e magari discuterne con il giocatore per giungere ad un compromesso.
Effetti negativi: L'incantatore cade in un sonno profondo dal quale non può svegliarsi per 1 mese.

SONNO PROFONDO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni], Menestrello Viandante (Tiorba)
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità – 10 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo può essere lanciato solo su bersagli che stanno dormendo. Le vittime iniziano a dormire più profondamente; in altre parole non si svegliano in presenza di rumori normali (ad esempio si può parlare tranquillamente ad alta voce, od effettuare operazioni di vario tipo senza problemi) o di altri fenomeni che potrebbero svegliarle (ad esempio è possibile scuoterle energicamente). L'incantesimo ha una potenza limitata: fenomeni molto forti (ad esempio una violenta esplosione, od il rumore di un terremoto con forti vibrazioni del terreno) possono svegliare le vittime, ponendo termine all'incantesimo. Anche attacchi che infliggono ferite portano a svegliare le vittime.
Effetti negativi: Il personaggio diventa *Affaticato* per 1 ora.

SPAZZATA DI VENTO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** 5 metri
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo spinge in direzione opposta rispetto alla posizione dell'incantatore un essere vivente (grande fino a Taglia 5), tramite un potente colpo di vento, che si trovi entro 5 metri da lui. Il bersaglio viene spinto all'indietro per un numero di metri pari a 0,5 per punto nella Prova di Abilità. Il bersaglio può cercare di resistere all'effetto (rimanendo quindi sul posto) superando una prova di Forza con una Difficoltà pari al punteggio della Prova di Abilità dell'incantatore.
Effetti negativi: L'incantatore si sbilancia e cade per terra.

SPEZZA CATENA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Catena toccata
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Stringendo con la mano una catena, l'incantatore la spezza. La catena può essere di qualunque materiale (se si usa l'Abilità *Fede nella Trinità [Elemento metallo]* per lanciare l'incantesimo, deve essere fatta per forza di metallo), e si spezza esattamente nel punto in cui viene stretta. Affinché l'incantesimo abbia effetto, la mano deve potersi chiudere completamente attorno alla catena.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2 PV al braccio con il quale tocca la catena.

SPIRITI DEL PASSATO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 25
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, fino a 25 anni nel passato per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 12 ore
- **Mana/Mente:** 36
- **Energia spesa (Soglia):** 30 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Unica

Descrizione: Quest'incantesimo è noto alla Maestra del Sapere della Cerchia della Divinazione; si suppone che la sua conoscenza sia nota anche al di fuori da questa Cerchia, ma non si hanno prove certe a riguardo.
Al momento del lancio, l'incantatore cade in uno stato catatonico dal quale si può ridestare solo una volta terminato l'incantesimo, ed il suo Spirito si separa dal corpo; questo può vagare entro una zona delimitata dal raggio dell'incantesimo. L'incantatore rivive quello che è successo nel passato nella zona in cui opera l'incantesimo: qualunque creatura presente nella zona durante l'azione dell'incantesimo non percepirà nulla, nè l'incantatore avrà sentore della loro presenza. Tutti i particolari che differiscono rispetto al presente appariranno sotto sembianze traslucide (ad esempio, una statua spaccata a metà la potrebbe vedere come era quando intera, ma con le parti "mancanti" traslucide). Ma soprattutto, vedrà gli Spiriti degli esseri che "vivevano" nel dato momento che l'incantatore ha deciso di rivivere.
Per tutta la durata dell'incantesimo, l'incantatore potrà muoversi nella zona, ascoltare e vedere come se fosse stato presente all'epoca dei fatti. Gli spiriti non noteranno la loro presenza, e l'incantatore non potrà interagire in alcuna maniera. Qualunque cosa al di fuori del raggio d'azione dell'incantesimo non sarà percepita; una persona che aveva urlato appena fuori dalla zona interessata, non sarà sentita nè vista in alcuna maniera. Inoltre, per tutta la durata l'incantatore può "scorrere" il tempo avanti ed indietro a suo piacimento, per individuare il momento che gli interessa.
Effetti negativi: Terminato l'incantesimo, l'incantatore non avrà abbastanza forze per far rientrare lo spirito nel proprio corpo, e dovrà far riposare il suo spirito per fargli recuperare tutta la sua Energia, riposando come di norma. Durante tutto il periodo necessario, il suo spirito si troverà nel Mondo dei Sogni generato da se stesso.

SPORE VELENOSE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Runica [Magia della Protezione], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** 24 metri, un'area di 2 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo riempie una superficie naturale (quindi non lavorata, come il pavimento di pietra di un castello) di tante spore fungiformi, posizionate appena sotto la superficie e che esplodono al semplice contatto rilasciando una nube di gas velenoso. Per notare le spore è necessario superare una prova di *Deduzione [Cercare]* contro il punteggio ottenuto nella Prova di Abilità dall'incantatore.
Chiunque attraversi la superficie con le spore, basta che sfiori il terreno per farle esplodere. Ogni esplosione rilascia una nube tossica che viene assorbita dal corpo di chi ha prodotto l'esplosione. Le spore si riformano in continuo nell'area dell'incantesimo, fino a quando non ha termine. I dati del veleno rilasciato sono i seguenti:
CD: 20 - *Tempo di azione:* 12 secondi (2 round) - *Effetti:* Paralizza per 3 round, poi infligge 1d4+4 danni al Tronco. - *Durata:* 3 round - *Antidoto:* Antidoto.
Effetti negativi: L'incantatore rimane paralizzato per 10 minuti.

STANZA D'ACQUA (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia Runica [Magia della Difesa], Magia Runica [Trappole Magiche], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** 0 metri, Stanza di 2 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 15
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo deve essere lanciato all'interno di uno spazio chiuso, connesso con altre zone solo attraverso non più di due ingressi dotati di porte, e non ha effetto se la superficie è maggiore di quella che è possibile coprire con l'incantesimo. Ogni volta che nella stanza (o luogo chiuso) entra una persona che non sia l'incantatore o una di quelle che ha selezionato al momento del lancio dell'incantesimo (fino ad un massimo di 1 per punto nella Prova di Abilità) gli ingressi si chiudono senza possibilità di poterli riaprire e il luogo si riempie immediatamente di acqua, riempiendosi in un tempo di 10 round (a prescindere dalla grandezza complessiva). Si tratta di acqua di natura magica, emerge dal pavimento e non intacca né influisce sulla stanza o il suo contenuto. L'acqua permane per un tempo di 30 minuti, passati i quali si dissolve e le porte si riaprono. Qualunque tipo di mezzo (magico o meno) che permetta di respirare sott'acqua funziona perfettamente, ma in assenza di tali mezzi generalmente si muore annegati.
È possibile tentare di scassinare le serrature delle porte bloccate tramite una Prova di Abilità di *Furtività [Scassinare]* contro una CD pari alla Prova di Abilità dell'incantatore. In caso si riuscisse ad aprire la porta o a creare un passaggio che permette di uscire, l'acqua scompare. L'incantatore può decidere di inibire temporaneamente la trappola (o riattivarla) tramite la semplice concentrazione, un'azione che richiede 20 PAz e deve essere effettuata all'interno del luogo soggetto all'incantesimo. Quest'incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*, ma in ogni caso termina una volta che la trappola si è attivata e passano i 30 minuti.
Effetti negativi: L'incantatore non è più in grado di respirare aria per 6 ore, ma può respirare tranquillamente sott'acqua, come un pesce.

STANZA DELLA VERITÀ (EaA)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 0 metri (vedi descrizione); stanza di 1 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 giorno + 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si (vedi descrizione)
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo ha effetto sulla stanza occupata dall'incantatore al momento del lancio; se la stanza è più grande di quanto l'incantesimo è in grado di fare, semplicemente fallisce (anche se si è superata la CD lancio di base). Chiunque si trovi all'interno della stanza, ogni singola volta che fa un'affermazione se non resiste all'incantesimo è costretto a dire la verità. Da notare che al primo tentativo riuscito di resistere all'incantesimo, per il resto della sua durata non avrà più effetto su quello specifico personaggio.
Effetti negativi: L'incantatore diventa incapace di mentire per 1 ora.

STANZA VELENOSA (EaA)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Difesa], Magia Runica [Trappole Magiche]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** 0 metri, Stanza di 2 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)

- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo deve essere lanciato all'interno di uno spazio chiuso, connesso con altre zone solo attraverso non più di due ingressi, e non ha effetto se la superficie è maggiore di quella che è possibile coprire con l'incantesimo. Ogni volta che nella stanza (o luogo chiuso) entra una persona che non sia l'incantatore o una di quelle che ha selezionato al momento del lancio dell'incantesimo (fino ad un massimo di 1 per punto nella Prova di Abilità) gli ingressi si chiudono senza possibilità di poterli riaprire (se l'incantesimo è lanciato in una stanza o luogo chiuso che non ha porte agli ingressi, questi rimangono aperti) e il luogo si riempie immediatamente di un gas di colore verdastro velenoso. Il gas permane per 10 minuti, ed ad ogni minuto chi si trova all'interno deve effettuare una prova per resistere o rimanere avvelenato, anche se al primo tentativo aveva resistito al suo effetto. Terminati i 10 minuti il veleno svanisce e gli ingressi si riaprono; nel caso di una stanza senza porte agli ingressi, il veleno non si espande all'esterno.
È possibile tentare di scassinare le serrature delle porte bloccate tramite una Prova di Abilità di *Furtività [Scassinare]* contro una CD pari alla Prova di Abilità dell'incantatore. Il veleno è di tipo magico: chi resiste all'incantesimo con la Prova di Volontà è immune al suo effetto per tutto il tempo, altrimenti dall'attivazione dell'incantesimo fino allo scadere del tempo è necessario effettuare ogni minuto la Prova sulla Tempra per resistere al veleno, o fino a quando non si viene infettati. L'incantatore può decidere di inibire temporaneamente la trappola (o riattivarla) tramite la semplice concentrazione, un'azione che richiede 20 PAz e deve essere effettuata all'interno del luogo soggetto all'incantesimo.
Quest'incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*, ma in ogni caso termina una volta che la trappola si è attivata e passano i 10 minuti. Le statistiche del veleno solo le seguenti: *CD:* Prova di Abilità dell'incantatore – *Tempo di azione:* Immediato – *Effetti:* Perdita dei sensi e perdita di 40 punti di Energia, Mana e Mente - *Durata:* 2 ore (la perdita dei sensi) – *Antidoto:* Antidoto maggiore.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -3 a tutte le Prove di Abilità per 3 ore.

STASI

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 anno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 40
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Unica

Descrizione: Si dice che questo incantesimo venne creato da una Depositaria nel tentativo di trovare un sistema per raggiungere l'immortalità. Una volta lanciato, l'incantatore entra in una stasi temporale, dove smette di invecchiare e tutti gli effetti presenti su di lui che stanno agendo si fermano. Ad un osservatore esterno sembrerà morto, anche se il corpo non andrà in decomposizione né subirà gli effetti del tempo. Il corpo può essere spostato, e gli unici effetti che può subire sono quelli che hanno effetto immediato. Qualunque effetto che richieda del tempo per agire (una Ferita Emorragica, un danno elementale, una malattia, un veleno o qualunque effetto magico analogo) cadrà anche lui nell'effetto di Stasi dell'incantesimo.
L'incantatore può decidere durante il lancio dell'incantesimo quando intende risvegliarsi, entro il limite massimo determinato dalla Prova di Abilità. Al suo risveglio sarà come se per lui il tempo non fosse passato. Al tempo stesso, tutti gli effetti che erano in stasi riprenderanno il loro corso. L'incantatore può rilanciare un'altra volta l'incantesimo solo dopo che è passato almeno un anno dalla fine della durata del tentativo precedente. Durante la Stasi per l'incantatore sarà come se dormisse.
Effetti negativi: Nessuno.

STATO DI COMBATTIMENTO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Guerra]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 2
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Aura di 50 metri, fino a 3 bersagli per Livello del personaggio
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore determina in un gruppo di persone quante di esse sono in grado di combattere. L'incantesimo considera incapaci di combattere esseri cui manca almeno 1 arto, se sono sotto l'Effetto di Stato *Stremato*, se hanno meno di 8 PV al Tronco o meno di 3 PV alla testa. L'incantesimo si limita a dire il numero totale di persone capaci di combattere sul totale di esseri coinvolti nell'incantesimo, non chi nello specifico rientra nei parametri dell'incantesimo. Vengono influenzate per primi gli esseri più vicini all'incantatore.
Effetti negativi: Nessuno.

STATO FISICO ALTERATO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 14
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 minuto + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 7
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore può trasformare a suo piacimento per tutta la durata dell'incantesimo il suo corpo in un solido (cioè diventare di un materiale ben preciso, ad esempio di ferro), un liquido od un gas. Trasformazioni successive al lancio dell'incantesimo richiedono 5 PAz. Può assumere la consistenza di qualunque sostanza a lui nota (una roccia od un tipo di metallo in fase solida, acqua od olio in fase liquida, un qualunque gas come l'aria e così via). Anche se in forma di liquido o di gas mantiene comunque la sua compattezza, nel senso che non può essere suddiviso in più parti, anche di fronte a forze esterne che lo permetterebbero. Come liquido o gas può assumere qualunque tipo di forma e dimensione, pur mantenendo in fase liquida il volume che occupa quando è allo stato normale (come gas si può comprimere notevolmente od espandersi). Quando è in uno stato alterato non è più in grado di lanciare incantesimi e non può parlare, ed il suo equipaggiamento assume la stessa consistenza, ma in base al "materiale" in cui è diventato ne acquisisce le caratteristiche. Ad esempio se diventa di pietra solida diventa immune a qualunque tipo di danno secondario derivante da freddo, fuoco (a meno che non sia tale da sciogliere la pietra) ed al veleno, mentre allo stato gassoso può riuscire a librarsi in aria acquisendo una velocità di volo (la velocità di movimento diventa pari a quella di base come se non avesse impedimenti derivanti dall'ingombro).
A seconda del materiale cui assume la forma, il Master può decidere di applicare tutta una serie di vantaggi (e svantaggi). L'incantatore deve conoscere il materiale nel quale si trasforma.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2d6+10 PV al tronco per il contraccolpo, e subisce una penalità di -5 a tutte le prove (di abilità e non) influenzate da Forza, Agilità, Riflessi e Costituzione per 1 giorno.

STATUA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 18
- **Energia spesa (Soglia):** 14 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La vittima di questo incantesimo diventa una statua di pietra, e cessa di esistere. La sua anima si perde, esattamente come se fosse morto.

Effetti negativi: L'incantatore diviene incapace di usare la magia per 24 ore.

STATUS (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 10 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, raggio d'azione di 200 metri per punto nella Prova di Abilità; un numero di bersagli massimo pari alla metà del livello del personaggio
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di monitorare le condizioni di un bersaglio (o più di uno) che si trovi entro 30 metri dall'incantatore durante il lancio dell'incantesimo, e che rimanga entro la distanza riportata sopra dall'incantatore per tutta la durata. Ogni volta che uno dei soggetti dell'incantesimo subisce un qualche tipo di effetto (un danno fisico, una malattia, un avvelenamento, l'effetto di un incantesimo, la morte od un Effetto di Stato come l'Affaticamento) l'incantatore ne viene a conoscenza. Quando si è soggetti ad un incantesimo, oltre ad eventuali effetti tra quelli elencati l'incantatore sa che il soggetto ha subito un incantesimo e di quale natura (magica o psionica). L'incantesimo non è in grado di determinare quale tipo di malattia o veleno il bersaglio subisce, o da quale arma od evento derivi un particolare tipo di danno. Non individua se un incantesimo produce effetti dannosi o meno (come per l'incantesimo *Cambiamento fisico* che non produce alcun tipo di danno), ma permette di sapere se il bersaglio dell'incantesimo è stato curato.
Effetti negativi: Nessuno.

STILLICIDIO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 3 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 31
- **Energia spesa (Soglia):** 24 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: La vittima di quest'incantesimo non può essere curata dalle ferite che subisce al Tronco, e ogni 24 ore dal lancio dell'incantesimo perde 1 PV al Tronco, fino a quando non giunge ad 1 PV.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 5d10+10 PV al Tronco.

STORDIMENTO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello Viandante (Tiorba)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 10 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, fino ad un bersaglio ogni 8 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round
- **Mana/Mente:** 2 punti per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 1 punto per ogni bersaglio (13)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo infligge alle vittime l'Effetto di Stato *Stordito* per la durata di 1 round. Chi subisce gli effetti di questo incantesimo ne diventa immune per 24 ore.
Effetti negativi: Il personaggio subisce anche lui gli effetti dell'incantesimo.

STRAPPACUORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Magia di Gaia [Magia delle Maledizioni]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 1 metro per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 18
- **Energia spesa (Soglia):** 15 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: La vittima di questo incantesimo può subire l'asportazione del proprio cuore senza morire. All'atto pratico, per tutta la durata dell'incantesimo, l'incantatore può letteralmente far penetrare la propria mano all'interno del petto della vittima, prendere fisicamente il suo cuore e strapparglielo via. Il buco sul petto che si crea di conseguenza si rimargina immediatamente, senza alcun effetto apparente (neanche perdita di sangue).
La vittima continua a vivere come se nulla fosse, anche se il suo cuore si trova all'altro capo del mondo, e questo avviene per un tempo indefinito (la durata dell'incantesimo fa riferimento alla durata della maledizione, che grava sulla vittima, che permette di estrarre il cuore), mentre il cuore continua a pulsare come se fosse ancora al suo posto. Ma qualunque cosa accada all'organo si ripercuote sulla vittima; se viene colpito la vittima subirà dei dolori lancinanti, e se cessa di battere la vittima morirà. La morte sarà simile a quella del suo cuore; ad esempio, se l'organo viene fatto bruciare la vittima morirà tra le fiamme, se viene pugnalato la vittima sarà trafitta da lame invisibili.
A differenza di altri incantesimi presenti nella lista Magia di Gaia [Maledizioni], non è possibile interromperlo come descritto nella riportato nella spiegazione dell'Abilità. L'unico modo per rimettere il cuore al suo posto è attraverso questo stesso incantesimo, usato per rimettere il cuore fisicamente al suo posto. Estrarre o rimettere il cuore al suo posto è un'azione da 10 PAz. Cercare di estrarre il cuore ad una vittima che si difende richiede una Prova di Abilità in *Capacità Fisiche [Lotta]* effettuando un colpo Mirato al Tronco. L'incantesimo è mirato sul corpo della vittima: se ad esempio indossa un'armatura, l'incantatore non potrà estrarre il cuore perché non può attraversare il metallo.
Effetti negativi: L'incantatore perde i sensi per 24 ore e non può rinvenire prima in alcun modo.

STRUTTURA ILLUSORIA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 25 (o più, a discrezione del Master)
- **Raggio d'azione:** 15 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 settimana + 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 13
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo è simile ad *Immagine superiore*, ma specificatamente studiato per creare l'illusione di una struttura, come ad esempio una torre od un palazzo. L'incantatore può decidere di replicare una struttura già esistente, oppure idearne una tutta sua; il tempo di lancio dell'incantesimo può essere più lungo, a discrezione del Master, nel caso si vogliano ottenere strutture con conformazione particolare.
L'illusione è ricca di ogni dettaglio, sia interno che esterno, ed e praticamente indistinguibile da una struttura reale. Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di lanciare incantesimi per 1 giorno fino a quando si trova all'interno dell'area dell'illusione.

SUGGESTIONE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** Bersaglio nel raggio di 50 metri
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 6 + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 4 + 2 per ogni intervallo successivo (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo rende accondiscendente il bersaglio nei confronti dell'incantatore. La vittima lo crederà un suo amico, e si comporterà di conseguenza. Se la vittima riesce a resistere all'incantesimo si rende conto che un qualche tipo di effetto magico è stato utilizzato su di lui, ma senza sapere da parte di chi.
Effetti negativi: L'incantatore al termine dell'incantesimo subisce l'Effetto di Stato *Stordito* per la durata di 3 round.

SUONO AMPLIFICATO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 3
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** Personale, 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Nella zona attorno all'incantatore i suoni vengono amplificati. In termini di gioco, questo offre un bonus di +5 a tutte le Prove di *Deduzione [Ascoltare]* per qualunque suono emesso all'interno dell'area d'effetto. I suoni emessi entro 3 metri dall'incantatore non subiscono tali effetti.
Effetti negativi: Nessuno.

SUONO ARTIFICIALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore cambia la pressione dell'aria in un punto da lui precisato, producendo un suono. Il suono può essere uno di qualunque tipo che l'incantatore conosce, compresi versi di animali, ma non può riprodurre voci di altri esseri viventi.
Effetti negativi: Nessuno.

SUONO FANTASMA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 4
- **PAz di lancio:** 3
- **Raggio d'azione:** Bersaglio nel raggio di 50 metri
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il bersaglio avverte un suono proveniente da una direzione decisa dall'incantatore. Si tratta di un suono secco di brevissima durata, che avverte solo la vittima e nessun altro. Usato immediatamente prima di iniziare uno scontro, fornisce una penalità di -5 all'Iniziativa del bersaglio.
Effetti negativi: Nessuno.

SUPERFICIE PULITA (Effetto mirato, EaA)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 4
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto, 1 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo rimuove polvere, fango, incrostazioni e qualunque tipo di sporcizia da una superficie fatta di pietra o roccia; lo spessore dei residui non deve essere superiore a qualche millimetro, altrimenti l'incantesimo fallisce. L'incantesimo non permette di riparare eventuali imperfezioni dalla superficie, semplicemente la pulisce da qualunque tipo di incrostazione o sporcizia che si trova sopra.
Effetti negativi: Nessuno.

SUPERFICIE SPLENDENTE (Effetto mirato, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 4
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo rende splendente una superficie opaca. L'incantesimo agisce su una superficie massima di un metro quadrato, se l'oggetto toccato ha una superficie più ampia sono una sua parte subisce l'incantamento. L'area modificata riflette qualsiasi fonte di luce che riceve e permette di specchiarsi su di essa, esattamente come se si trattasse di uno specchio; in effetti alla vista sembrerà di avere di fronte un vero specchio.
Effetti negativi: Nessuno.

SVELARE CAMUFFAMENTO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 4
- **Raggio d'azione:** Bersaglio nel raggio di 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore vede direttamente lo Spirito di una persona. Questo gli consente di determinare se è camuffata, sia magicamente che tramite mezzi più normali (trucco, costumi). L'incantatore determina chi si nasconde dietro il camuffamento se conosce quell'essere.
Effetti negativi: I capelli e la pelle dell'incantatore cambiano di colore (in maniera evidente) per 1 minuto.

TELECINESI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 8 +1 per Kg dell'oggetto
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Un oggetto entro un raggio di 100 metri di massimo 6 Kg
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3, +2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 1 punto ogni 2 Kg di peso dell'oggetto, +2 per ogni intervallo successivo (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Tramite la forza della mente l'incantatore è in grado di spostare piccoli oggetti di peso massimo di 6 Kg, entro un raggio d'azione dell'incantesimo. È anche possibile sfilare oggetti indosso ad altri esseri, purchè la forza necessaria sia entro i limiti imposti di peso dell'incantesimo.
Effetti negativi: Il personaggio subisce 3 PV alla testa.

TELECINESI MAGGIORE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 14 +2 ogni 50 Kg dell'oggetto
- **PAz di lancio:** 15

- **Raggio d'azione:** Un oggetto entro un raggio di 100 metri di massimo 500 Kg
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 13, +2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 punti ogni 50 Kg di peso dell'oggetto (minimo 6), +2 per ogni intervallo successivo (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Telecinesi* ma è più potente e funziona su oggetti di peso massimo di 500 Kg,
Effetti negativi: Il personaggio subisce 5 PV alla testa.

TELEPATIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 3
- **Raggio d'azione:** Un essere pensante nel raggio di 500 Km + 10 Km per punto nella Prova di Abilità (vedi sotto)
- **Durata:** 10 round per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 2 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 1 + 1 per ogni intervallo successivo (6)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Il personaggio è in grado di comunicare con i semplici pensieri con un'altra persona. Precisamente, l'incantatore invia i propri pensieri al bersaglio, mentre intercetta quelli del bersaglio sempre che quest'ultimo li voglia inviare (non è possibile leggere nella mente del bersaglio con questo incantesimo). In altre parole, tutto il carico di lavoro è dell'incantatore. Non è possibile comunicare telepaticamente con più soggetti alla volta. Il raggio d'azione vale per un essere di cui è noto il nome proprio completo dato alla nascita, in caso contrario è necessario avere in vista il bersaglio con il quale comunicare telepaticamente.
Effetti negativi: Il personaggio subisce 4 PV alla testa.

TELETRASPORTO

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** Personale, 50 Km di distanza per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantesimo teletrasporta istantaneamente l'incantatore in un altro punto entro i limiti del Raggio d'azione. Al momento del lancio si può definire un punto specifico (l'incantatore deve esserci stato almeno una volta ed averne ricordo) oppure indicare una direzione ed una distanza. Se l'incantesimo fa comparire all'interno di uno spazio già occupato, l'incantatore appare nello spazio vuoto più vicino.
Effetti negativi: L'incantesimo ha il 50% di probabilità di fallire, facendo comparire l'incantatore in un punto distante fino a 100 Km dal luogo designato (scelto a caso o deciso dal Master).

TELETRASPORTO INTERDETTO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Magia Runica [Magia della Difesa]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 50 metri, Volume sferico di raggio di 3 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Quest'incantesimo fa fallire un qualunque tipo di teletrasporto o viaggio tra diverse dimensioni se viene effettuato all'interno della sua area d'azione (sia che si tratti del punto di arrivo che di partenza). Questo incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.

Effetti negativi: L'incantatore non può effettuare incantesimi di teletrasporto, nè usufruirne, per 1 ora.

TELETRASPORTO LETALE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Magia Runica [Trappole Magiche]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** 50 metri, Volume sferico di raggio di 3 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 8 + 4 ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 4 + 2 ogni intervallo successivo (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Quest'incantesimo riempie con una nebbiolina rada di colore rosso la zona interessata. Chiunque subisca gli effetti di un teletrasporto all'interno dell'area di azione (sia per arrivare al suo interno che per partire) subisce 3d10 PV al Tronco, 2d8+2 PV ad ogni arto e 1d6+2 PV alla Testa. Inoltre subisce una Ferita Emorragica al Tronco a prescindere da quanti danni abbia subito.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di subire effetti di teletrasporto per 1 giorno.

TELETRASPORTO LIMITATO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** 11
- **Raggio d'azione:** Oggetto toccato di 50g grammi per punto nella Prova di Abilità, distanza di 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (8)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo permette di teletrasportare un oggetto di ridotte dimensioni entro un breve raggio d'azione. Al momento del lancio l'incantatore stabilisce distanza e direzione; se il punto indicato è già occupato da qualcos'altro, l'incantesimo fallisce.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -1 a tutte le Prove di Abilità fino al completamento del round successivo.

TELETRASPORTO MULTIPLO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 12 + 3 per ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** Un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità entro 10 metri, 50 Km di distanza per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Teletrasporto*, tranne per le statistiche differenti.
Effetti negativi: L'incantesimo ha il 50% di probabilità di fallire, facendo comparire l'incantatore in un punto distante fino a 100 Km dal luogo designato (scelto a caso o deciso dal Master).

TELETRASPORTO SUPERIORE

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** Personale, Raggio d'azione Illimitato
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 12
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Teletrasporto*, tranne per le statistiche differenti.
Effetti negativi: L'incantesimo ha il 50% di probabilità di fallire, facendo comparire l'incantatore in un punto distante fino a 250 Km dal luogo designato (scelto a caso o deciso dal Master).

TELETRASPORTO VEGETALE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Demoniaca [Magia Dimensionale], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** 10 (per pianta)
- **Raggio d'azione:** Piante toccate; 25 Km per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Permanente fino all'utilizzo, poi 10 round
- **Mana/Mente:** 16
- **Energia spesa (Soglia):** 12 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Al lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve toccare una pianta. Da questo momento l'incantesimo rimane in "sospensione" fino a quando non viene toccata una seconda pianta che si trovi entro il raggio d'azione dell'incantesimo. Da questo momento usando una parola di comando (3 PAz per lanciarla) tra le due piante si apre un collegamento dimensionale magico che permette il passaggio immediato tra una e l'altra. Il portale è simile ad una porta, larga 1,5 metri e alta 3 metri, e rimane attivo per 10 round prima di scomparire. Al momento dell'attivazione dei portali l'incantatore può decidere di non far passare uno o più esseri specifici nel portale. Il portale è bidirezionale, ed ogni passaggio occupa uno spazio fisico; in altre parole, se la pianta si trova in uno spazio più piccolo di quello necessario per contenere il portale, questo non appare alla parola di attivazione (ma l'incantesimo rimane attivo).
Effetti negativi: Il personaggio non può attraversare i portali per questo specifico incantesimo.

TEMPESTA DI FUOCO (Effetto a bersaglio) (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 24
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** 150 metri, Raggio di 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto + 1 round per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 36 + 12 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 23 + 9 per ogni intervallo successivo (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Nell'area interessata inizia a piovere dal cielo una pioggia infuocata, formata da sfere infuocate di dimensione variabile che colpiscono casualmente; quest'incantesimo si può lanciare solo in uno spazio all'aperto. Chiunque si trovi all'interno dell'area interessata, ad ogni round ha il 60% di probabilità di essere colpito da una delle sfere; quest'incantesimo ha probabilità di colpire modificate su Gambe e Testa, secondo quanto segue: Gamba Destra 14-15, Gamba Sinistra 16-17, Testa 18-20 (su 1d20). Chi viene colpito subisce 2d8+4 danni da Fuoco, e se si è colpiti sulla Testa si ha comunque l'80% di probabilità di cadere *Storditi* per 2 round.
Dal 5° round, l'ambiente nell'area d'effetto diventa proibitivo: chiunque al suo interno subisce ad ogni round 1 PV da Fuoco al Tronco, respira a fatica, subisce una penalità di -3 a tutte le Prove di Abilità ed il suo punteggio di Movimento si riduce della metà; l'acqua e sostanze liquide volatili evaporano all'istante, e tutti gli incantesimi della Cerchia degli Elementi (Acqua) di livello 2 od inferiori falliscono automaticamente, se l'effetto viene creato all'interno dell'area. Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore può designare fino ad un essere ogni 3 Livelli di personaggio che possiede (compreso se stesso); questi saranno immuni alla possibilità di essere colpiti dai proiettili che cadono dal cielo.
Effetti negativi: Il personaggio subisce 3 PV alla testa.

TERREMOTO (EaA)

- **Abilità:** Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 17
- **Raggio d'azione:** Propagazione di 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 30 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore genera un terremoto che si propaga da lui. Tutte le creature nell'area di effetto ad ogni round di permanenza nella zona devono effettuare una Prova di Abilità di *Capacità fisiche [Equilibrio]* contro la Prova di Abilità dell'incantatore, o cadere per terra; che la prova riesca o meno, tutte le creature all'interno dell'area subiscono comunque una penalità di -4 alle Prove di Abilità nell'uso delle armi, nelle *Capacità fisiche* e nel lancio degli incantesimi che richiedono almeno 15 PAz per essere lanciati. L'incantatore è immune a questi effetti.
In base al punteggio nella Prova di Abilità, il Master valuta se il Terremoto è in grado di causare ulteriore danni, sia alle strutture circostanti che al terreno. Si consideri che con il punteggio minore possibile (21) si possono abbattere strutture in legno pericolanti, mentre con punteggi superiori a 32 si possono far crollare anche imponenti cinte murarie ed edifici in pietra estremamente solidi, nonché creare squarci e spaccature nel terreno molto ampie; in questo caso, una creatura di Taglia 5 o inferiore può caderci all'interno. Pur tenendo presente che nel punto in cui è stato lanciato l'incantesimo non si apriranno mai delle voragini sul terreno (salvaguardando l'incantatore se non si sposta), chiunque può rimanere coinvolto in effetti secondari, come ad esempio finire sotto le macerie di una parete crollata. In ogni caso, tutti gli effetti secondari sono lasciati alla discrezione del Master.
Effetti negativi: L'incantatore subisce anch'egli tutti gli effetti dell'incantesimo.

TERRENO APPUNTITO (Effetto mirato, EaA)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia della Terra], Magia Runica [Trappole magiche], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 19
- **Raggio d'azione:** 50 metri, Area di 2 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo può essere lanciato su un terreno solido, che sia fatto di roccia o di terra molto compatta (su un terreno ghiaioso o fangoso, ad esempio, non funziona). L'area interessata si riempie di tanti spuntoni di roccia che riducono il punteggio di Movimento delle creature di 4 punti (fino ad un minimo di 1) ed infligge 1 PV di danno ad entrambe le gambe ogni 3 metri di movimento effettuati in un round (effettuare movimenti di meno di 3 metri ogni round non infligge alcun tipo di ferita). Chi indossa calzature di metallo è immune agli effetti di questo incantesimo.
Effetti negativi: Il punteggio di Movimento dell'incantatore viene dimezzato (arrotondato per difetto) per 10 minuti.

TERRENO FERTILE (Effetto mirato, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento legno], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** 50 metri, Area di 15 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 10

- **Energia spesa (Soglia):** 6 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo rende un'area naturale fertile. Un'area paludosa diventa quindi adatta alla crescita di piante, o diviene possibile convertire un terreno per rendere possibile la crescita e la proliferazione di piante che hanno bisogno di un determinato habitat naturale. Questo incantesimo non ha effetto in luoghi il cui terreno è lavorato (ad esempio il pavimento di un'abitazione).
Effetti negativi: L'incantatore viene colpito da una violenta forma di influenza che lo costringe a letto per 3 giorni; quest'influenza infligge -5 a tutte le Prove (di Abilità e non) e -10 al Movimento base (minimo 1).

TERRENO GHIACCIATO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 50 metri, area di 15 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo copre con un sottile ma resistente strato di ghiaccio il terreno; si tratta di un ghiaccio magico, che non risente di temperature elevate dell'ambiente, ma può essere sciolto tramite l'uso di fiamme. Muoversi nell'area dell'incantesimo risulta problematico: ci si può muovere solo a metà del movimento (in termini di gioco, spostarsi di un metro costa il doppio dei PAz rispetto al normale), altrimenti si rischia di scivolare e cadere (per evitare di cadere, è necessario superare una prova di Agilità con Difficoltà 12 ogni 3 metri). Inoltre, si soffre di una penalità di -3 nell'uso di tutte le Prove di Abilità che richiedono dei movimenti, come ad esempio tutte quelle relative al combattimento. Un terreno abbastanza ripido reso ghiacciato da quest'incantesimo non permette di avanzare, a meno di non utilizzare strumentazione adeguata.
Effetti negativi: L'incantatore si vede ridotti i suoi PAz della metà (arrotondati per difetto) per 1 ora.

TERRENO INFUOCATO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 50 metri, Area di 5 m² per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo colpisce sono sul terreno solido, rendendolo rovente. Chiunque si trovi a contatto con l'area d'azione subisce ad ogni round di permanenza 1d4+1 PV da Fuoco ad entrambe le gambe, oltre ad una penalità di -3 a tutte le Prove di Abilità. Si tratta di un calore magico che non modifica la consistenza e l'aspetto della superficie interessata.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2d4 PV da Fuoco alle gambe.

TERRENO LAVICO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Fuoco], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Magia Runica [Magia della Terra], Fede nella Trinità [Elemento fuoco], Fede nella Trinità [Elemento terra]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 100 metri, Area di 0,5 metri di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 round + 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 18 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo può essere lanciato solo su un terreno solido pianeggiante. L'area colpita si liquefa, formando un piccolo lago di magma profondo 20 centimetri. Chiunque si trovi all'interno dell'area d'effetto al momento del lancio dell'incantesimo subisce 4d4+4 PV ad ogni singola gamba (o arto che poggia sul terreno) e il suo punteggio di Movimento viene dimezzato (arrotondato per difetto). Quando torna il turno dell'incantatore, la profondità del lago di magma diventa di 2 metri e chiunque vi si trovi all'interno affonda (è possibile nuotare normalmente nel magma, sempre che si riesca a sopravvivere). Da questo momento chiunque si trovi all'interno della pozza subisce 6d4+4 PV ad ogni parte del corpo ad ogni round che rimane al suo interno. L'incantesimo fallisce se non viene lanciato su un terreno profondo almeno 2 metri (ad esempio sul pavimento di un edificio che funge anche da soffitto di una stanza inferiore); la lava è di natura magica, e non influisce minimamente al di fuori dell'area d'effetto, e finito l'incantesimo il terreno torna immediatamente al suo aspetto originario. Chi si trova all'interno della lava quando termina l'incantesimo rimane intrappolato.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 3d4 PV da Fuoco ad ogni parte del corpo.

TERRORE MORTALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Mente], Menestrello Viandante (Tiorba, Oboe)
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 18 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 50 metri, un bersaglio ogni 4 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 50 round - 1 per punto nella Prova di Abilità + 1 per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (I)
- **Mana/Mente:** 13 + 1 per bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 11 + 1 per bersaglio (17)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Le vittime di questo incantesimo rivivono nella loro mente la loro più grande paura e ne rimangono sconvolte. Per la durata dell'incantesimo subiscono una penalità di -2 a tutte le Prove di Abilità, ed al termine dell'incantesimo muoiono di paura, subendo un arresto cardiaco. L'incantatore può decidere in qualunque momento di interrompere l'effetto dell'incantesimo su uno o più bersagli evitando che muoia; altrimenti, l'unica possibilità di salvezza risiede nell'uccidere l'incantatore prima dello scadere dell'incantesimo (cosa che pone fine a *Terrore mortale*). Una prova riuscita in *Mestieri [Guaritore]* contro una CD di 16 permette al cuore di riprendere a battere e di salvare la vittima, ma deve essere effettuata entro 3 round dall'arresto cardiaco.
Effetti negativi: L'incantatore rimane atterrito dalla paura: per 10 minuti si ranicchia in un angolo impaurito e tremante, incapace di prendere qualunque tipo di azione o decisione.

TESTO CRIPTATO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** Pagina di testo toccata
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore scrive con quest'incantesimo un testo su una pagina od un foglio di pergamena. Il testo è magico, e contiene al suo interno una trama illusoria che impedisce a chiunque non sia l'incantatore di leggere il testo reale; spesso si camuffa il testo sotto un altro testo, dal significo completamente diverso. Sebbene lo scritto reale venga impresso sul foglio tramite magia, le scritte di per se risultano prive di magie, sebbene siano collegate unicamente alla loro trama illusoria: dissolvere l'effetto dell'incantesimo elimina quindi solo l'illusione. Solo l'incantatore è in grado di leggere il testo reale, oppure un essere su cui è stato lanciato l'incantesimo *Decripta testo nascosto*.
Quest'incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: Nessuno.

TOCCO DELLA MORTE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 24
- **PAz di lancio:** 23
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 25
- **Energia spesa (Soglia):** 11 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore uccide all'istante la creatura toccata. Se l'incantesimo ha successo, parte dell'energia vitale viene risucchiata dall'incantatore, che si cura così 5 PV ad ogni parte del corpo.
Effetti negativi: Il personaggio rimane *Stordito* per 3 round.

TOCCO DEL VAMPIRO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 5
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 minuto + 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 7
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** Si (il bersaglio)
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore incanta le sue mani, rendendole capaci di assorbire l'energia vitale di chi tocca. In termini di gioco, ogni volta che tocca una creatura oppure cerca di colpirla (tramite l'Abilità *Capacità fisiche [Lotta]*), infligge oltre ai danni normali 1d4+1 PV che "risucchia" e li accumula l'incantatore stesso; in pratica si cura sottraendo i PV alla vittima. L'incantatore acquisisce i PV nella stessa parte del corpo colpita della vittima, e può superare i PV massimi che possiede; questi PV in più sono temporanei, sono i primi ad essere persi se si viene feriti e scompaiono dopo 10 minuti.
Effetti negativi: Il personaggio perde il doppio dell'Energia per tutta la durata dell'incantesimo.

TOCCO GELIDO

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 13
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si (chi subisce il tocco)
- **Rarità:** Comune

Descrizione: La mano dell'incantatore influenzata dall'incantesimo assume la consistenza gelida della morte, apparendo come scheletrica per tutta la durata dell'incantesimo. Qualunque essere vivente toccato dalla mano subisce 1 PV, che vengono recuperati dall'incantatore per curare eventuali ferite (può decidere in quale parte del corpo). Inoltre, il tocco infligge una penalità di -2 a tutte le Prove di Abilità quando si usa una parte del corpo che è stata colpita dalla mano, per una durata di 10 round. Per tutta la durata dell'incantesimo, il braccio della mano influenzata diventa immune ai danni da Freddo, ma subisce il doppio dei danni da Fuoco.
Effetti negativi: L'incantatore perde 2 PV al braccio della mano influenzata dall'incantesimo.

TORMENTA DI NEVE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Fede nella Trinità [Elemento acqua], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 50
- **Raggio d'azione:** Fino ad 1 Km, Area di 50 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo crea una tormenta di neve nell'area interessata dell'incantesimo. L'incantatore può decidere l'intensità della neve che cade e del vento, ma non può governare alcun altro tipo di parametro metereologico.
Effetti negativi: Il personaggio si sente *Stremato* per 3 ore di tempo.

TORNADO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 26
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** 500 metri, Tornado di raggio di 2 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 39
- **Energia spesa (Soglia):** 24 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore crea un tornado modificando le condizioni ambientali dell'aria, che ovunque si abbatte porta morte e distruzione. Al momento del lancio l'incantatore decide la direzione che prende il Tornado, e durante la sua avanzata può regolarne la velocità (da un minimo di 25 Km/h ad un massimo di 100 Km/h). Attorno al tornado si generano violenti piogge e venti di forte intensità che possono raggiungere anche i 500 Km/h. Tutti gli effetti secondari non sono sotto il controllo dell'incantatore.
Effetti negativi: Il personaggio si sente *Stremato* per 6 ore di tempo.

TORRETTA VEGETALE (Effetto mirato, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia Runica [Magia della Difesa], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 15 metri
- **Durata:** 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si (per ogni round che si rimane nell'area di influenza)
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo crea una una pianta alta un metro, formata da un unico gambo di 10 cm di diametro e con un fiore in cima simile a quello di un narciso. Da questo fiore vengono emesse, per tutta la durata dell'incantesimo, delle spore che si espandono fino ad occupare un volume sferico di 5 metri di raggio dal punto di origine. Chiunque entra nell'area occupata dalle spore subisce ad ogni round degli effetti che dipendono dal tipo di torretta creata, scelta dall'incantatore al momento del lancio. Il tiro sulla Resistenza all'incantesimo va effettuata ad ogni round che ci si trova nell'area d'effetto. La pianta non può essere creata su un terreno non adatto alla crescita vegetale (come il pavimento in pietra di un castello).

- *Spore curative:* Chiunque si trova nell'area delle spore rigenera 1 PV ad ogni parte del corpo ogni round.
- *Spore debilitanti:* Chiunque si trova nell'area delle spore subisce una penalità di -3 a tutte le Prove di Abilità correlate alle caratteristiche di Forza, Agilità, Riflessi. L'effetto dura fino a 10 minuti da dopo l'uscita dall'area delle spore.
- *Spore antimagia:* Chiunque si trovi nell'area delle spore subisce una penalità di -3 a tutte le Prove di Abilità legate all'uso della magia e dei poteri psionici. L'effetto dura fino a 10 minuti da dopo l'uscita dall'area delle spore.
- *Spore rallentanti:* Chiunque si trovi nell'area delle spore subisce una penalità di -6 al suo punteggio base di movimento. L'effetto dura fino a 10 minuti da dopo l'uscita dall'area delle spore.
- *Spore velenose:* Chiunque si trovi nell'area delle spore subisce gli effetti di un veleno, le cui statistiche sono le seguenti: *CD:* 19 –

Tempo di azione: 1d4 round – *Effetti:* 1d4 PV al Tronco e paralisi - *Durata:* 1 minuto – *Antidoto:* Generico.
- *Spore acide:* Chiunque si trovi nell'area delle spore subisce 1d4 danni da Acido ogni round a tutte le parti del corpo.

L'incantesimo può essere lanciato solo su un terreno dove possano crescere delle piante (quindi non su un pavimento lavorato, ad esempio), ed in un luogo chiuso la torretta appassisce nel giro di 3 round. Ogni torretta ha un numero di 25 PV, e l'incantesimo è soggetto a quello di *Permanenza*.
Effetti negativi: L'incantatore rimane paralizzato per 2 ore.

TRACCE DI CALORE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Demoniaca [Magia del Fuoco], Fede nella Trinità [Elemento fuoco]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 21
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore individua le tracce di calore lasciate da una qualunque entità (oggetto, essere vivente) in una zona. Le tracce di calore permangono per pochi minuti in una zona (massimo 10), ma dalla loro osservazione l'incantatore può farsi un'idea di cosa si trattava e se, nel caso di una creatura, se si è diretta in una direzione specifica. Spetta al Master decidere quali particolari fornire con l'utilizzo di quest'incantesimo, considerando che l'incantatore osserverà elementi simili a delle tracce sul terreno o figure dall'aspetto sfocato il cui colore è su varie tonalità che vanno dal giallo al rosso, a seconda della quantità di calore residua.
Effetti negativi: Nessuno.

TRACCE VITALI

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 10 minuti + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 3 + 1 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 3 + 1 per ogni intervallo successivo (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Ogni essere vivente lascia delle tracce del suo passaggio, causate dalla presenza dello Spirito; con questo incantesimo è possibile seguirne la scia. In pratica, l'incantatore è in grado di sapere dove si è diretto e quale strada ha seguito esattamente qualunque creatura animale od umanoide. La scia del passaggio permane in un preciso punto per 10 minuti, oltre tale tempo scompare e quindi l'incantatore non può più individuarla. L'incantatore non è in grado di determinare chi ha lasciato una determinata traccia, e non può distinguere tra tracce lasciate da più esseri.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato di *Affaticato* per 2 ore.

TRADURRE TESTO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Personale, una singola pagina di testo
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Quest'incantesimo permette di comprendere un testo scritto anche se non si conosce la lingua usata. L'incantatore è in grado di leggere e capire lo scritto, ma non di conoscere la lingua e l'alfabeto utilizzati, se sconosciuti. L'incantesimo permette di tradurre in questo modo una singola pagina di un libro, o un testo di lunghezza similare se riportato in altro modo (ad esempio delle incisioni su una parete). Se il testo contiene un codice segreto o significati nascosti, l'incantesimo non è in grado di rivelarli o comprenderli (potrebbe anzi fuorviare l'incantatore se il messaggio nascosto è correlato allo specifico alfabeto o linguaggio originale del testo). La durata dell'incantesimo è tale da permettere di trascrivere la traduzione da un'altra parte. L'incantesimo non funziona con il linguaggio parlato.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato di *Affaticato* per 1 ora.

TRAMA AMMALIANTE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 19
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, Area di 20 m²
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 13
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo funziona come *Trama ipnotica* con alcune differenze. La distanza alla quale si può rimanere ammaliati sale a 15 metri, le vittime possono rimanere ammaliate più volte dalle trame di luci dello stesso incantesimo e l'incantatore può decidere di spostare la trama, purché vi si trovi entro 9 metri. La Trama si sposta alla velocità dell'incantatore e lo segue fin quanto vuole: eventuali creature ammaliate dalle luci la seguono non curandosi minimamente di quello che accade attorno a loro. Come per la *Trama ipnotica* possono essere rianimati da un qualunque tipo di danno, ma se non si allontanano alla prima occasione, rimangono nuovamente ammaliati (ed in questo caso, senza la possibilità di Resistere all'incantesimo).
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato di *Affaticato* per 6 ore.

TRAMA IPNOTICA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione], Magia Runica [Trappole Magiche]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 19
- **Raggio d'azione:** 5 metri per punto nella Prova di Abilità, Area di 10 m²
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore crea un'area che proietta un'intricata trama di luci in continuo movimento. Qualunque essere si metta ad osservare la trama a non più di 10 metri di distanza, rimane affascinata dagli incredibili giochi di luce, rimanendo a fissarli e senza più rendersi conto di quello che sta avvenendo intorno a lui. Una creatura ammaliata torna in se subisce un qualunque tipo di danno, oppure se viene allontanata a più di 10 metri dalla trama. Ogni vittima può rimanere ammaliata dalla trama ipnotica dello stesso incantesimo solo una volta, per cui una volta ammaliati e tornati in se è possibile osservarla senza alcuna conseguenza.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato di *Affaticato* per 1 ora.

TRAPPOLA DEI TENTACOLI D'OMBRA (Effetto mirato EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia Demoniaca [Magia dell'Evocazione], Magia Runica [Trappole magiche]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** n.a. (3 round)
- **Raggio d'azione:** Porzione di terreno toccato, Area quadrata di 1 metro di lato per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 16
- **Energia spesa (Soglia):** 12 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Quest'incantesimo crea un sigillo magico invisibile sul terreno, la cui forza magica copre un'area quadrata (la presenza di pareti

laterali che limitano lo spazio non costituiscono impedimento alla sua creazione, semplicemente ne limitano la zona interessata). Chiunque tocca la superficie d'azione del sigillo, ad esclusione dell'incantatore e di un essere scelto da lui per punto nella Prova di Abilità, fa apparire in tutta l'area una serie di tentacoli fatti di ombra solida. Chiunque si trovi in mezzo ai tentacoli, deve effettuare una prova di *Capacità fisiche [Lotta]* ogni round per non rimanere intrappolato, superando una Prova analoga contrapposta dei tentacoli (il cui punteggio di base è pari alla metà della Prova di Abilità dell'incantatore per il lancio dell'incantesimo, arrotondata per difetto).
Se la vittima riesce a liberarsi, per ogni 3 metri che avanza all'interno della zona deve comunque effettuare un'ulteriore Prova per evitare di rimanere intrappolato. Colpire i tentacoli per ucciderli non serve, perché ricrescono in continuo. Chi rimane intrappolato non può effettuare attacchi, nè lanciare incantesimi. Il sigillo non si attiva se in quel momento si trova in una zona colpita direttamente dai raggi solari. L'incantesimo viene annullato da *Luce accecante*, ma solo dopo che il sigillo è stato attivato.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato di *Stremato* per 6 ore.

TRAPPOLA DEL SIGILLO DEL SONNO (Effetto mirato, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia Runica [Trappole magiche]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** n.a. (3 round)
- **Raggio d'azione:** Porzione di terreno toccato, Area quadrata di 1 metro di lato per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 27
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Quest'incantesimo crea un sigillo magico invisibile sul terreno, la cui forza magica copre un'area quadrata (la presenza di pareti laterali che limitano lo spazio non costituiscono impedimento alla sua creazione, semplicemente ne limitano la zona interessata). Chiunque tocchi la superficie d'azione del sigillo, ad esclusione dell'incantatore e di un essere scelto da lui per punto nella Prova di Abilità, cade in un sonno profondo che dura 1 ora per punto nella Prova di Abilità. Le vittime affascinate si muovono stancamente verso il centro d'emanazione del sigillo, e si accasciano in quel punto.
Chiunque riesca a resistere al sigillo, può tranquillamente camminarci sopra senza alcun problema. Coloro che sono vittime possono essere risvegliate attraverso stimoli esterni fisici (tipo scuoterla energicamente, o ferirla fisicamente), ma se viene fatto quando si trovano nell'area d'influenza del sigillo, sono costrette a ritentare una Prova sulla Volontà per Resistere ai suoi effetti.
Effetti negativi: L'incantatore subisce lo stato di *Stremato* per 6 ore.

TRASFERIMENTO MENTALE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia della Mente], Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 27
- **PAz di lancio:** n.a. (1 ora + 1 ora per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 50
- **Energia spesa (Soglia):** 40 (30)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore acquisisce tutti i ricordi e le conoscenze del bersaglio. Le informazioni così ottenute sono tali da non poter essere gestite dalla sola mente dell'incantatore, soprattutto se usa quest'incantesimo su più soggetti. Per questo motivo tutto quello che viene appreso rimane stipato magicamente dentro di lui, e può richiamare le informazioni alla stessa maniera di un qualsiasi ricordo. Oltre alle più ovvie implicazioni nell'apprendere nuove conoscenze, l'incantatore ottiene un bonus di +3 (che non rientrano nel calcolo del LAM) a tutte le Abilità di Conoscenza, ed impara tutte le Ricette che erano note al bersaglio.
La vittima dell'incantesimo può essere consenziente, nel qual caso il lancio dell'incantesimo dura solo 10 minuti. In caso contrario, ovvero se oppone resistenza, il tempo necessario è quello indicato sopra, ed inoltre il bersaglio diventa pazzo.
Effetti negativi: L'incantatore sviene e non può essere rianimato per almeno 1 giorno.

TRASFERIMENTO MORTALE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Protezione], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Bersaglio nel raggio di 50 metri
- **Durata:** 10 round + 1 round per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 round per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 13
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Con questo incantesimo, metà dei danni subiti dal bersaglio vengono trasferiti sull'incantatore, che li subisce nello stesso punto colpito dal nemico sul bersaglio. Vengono trasferiti solo i danni, non effetti di altro tipo (come Effetti di stato, malattie od avvelenamenti). Se l'incantatore o il bersaglio muoiono, l'incantesimo termina.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 10 PV al Tronco.

TRASFERIMENTO VITALE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 30
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 86
- **Energia spesa (Soglia):** 60 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo permette di trasferire l'essenza vitale di un essere vivente nel corpo di un altro che sia morto da non più di 1 anno. È possibile trasferire l'anima di un umanoide in quella di un altro umanoide, di qualunque tipo. Il corpo che viene lasciato diventa di cenere. Il personaggio mantiene tutti i ricordi, ma acquista tutte le capacità fisiche e mentali del nuovo corpo. In termini di gioco, il personaggio ottiene le caratteristiche del nuovo corpo (e modifica di conseguenza tutti i calcoli relativi), ma mantiene tutte le altre statistiche e capacità, compresi i PA spesi nelle abilità. Il personaggio ottiene l'età del nuovo corpo al momento della morte.
Questo incantesimo non può essere usato troppo spesso. Dopo il primo trasferimento, al secondo si invecchia di 10 anni quello che viene occupato, al terzo di 20 anni e così via. L'essenza vitale non è una semplice entità astratta, e porta con se il peso di tutti gli anni vissuti.
Effetti negativi: Nessuno.

TRASFERIRE ENERGIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 35
- **Raggio d'azione:** Bersaglio nel raggio di 50 metri
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 10
- **Energia spesa (Soglia):** Speciale (vedi sotto) (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Unica

Descrizione: Si tratta di un incantesimo custodito gelosamente dalla Maestra del Sapere e dalla Custode della Cerchia della Vita dell'Ordine delle Depositarie, perché considerato molto pericoloso; in pochissimi oltre a loro due sono a conoscenza di questo incantesimo. L'incantatore trasferisce parte della sua Energia al bersaglio, per un valore pari a 2d10 + il valore ottenuto con la Prova di Abilità. L'incantatore perde un punteggio

di Energia equivalente. Non si può trasferire più Energia di quanta ne possiede l'incantatore.
Effetti negativi: L'incantatore subisce un contraccolpo letale al suo fisico, il cuore smette di colpo di battere e muore.

TRASMIGRAZIONE DELLO SPIRITO

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Personale, 10 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per ogni punto nella Prova di abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 15 + 5 per ogni intervallo di tempo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 6 + 2 per ogni intervallo di tempo successivo (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore entra in uno stato di meditazione, e tramite la pura concentrazione è in grado di distaccare il suo Spirito dal Corpo. Il Corpo rimane immobile e non può parlare, sebbene continua a ricevere tutti i segnali sensoriali che normalmente può captare (vede chi entra nel suo raggio visivo, sente normalmente qualunque tipo di suono e così via). L'incantatore ha il pieno controllo del suo Spirito, che può muoversi liberamente entro il raggio d'azione dell'incantesimo. In quanto tale usufruisce delle capacità di un essere incorporeo, ma a differenza di una creatura incorporea non ha alcun modo di interagire sul piano materiale e rimane completamente invisibile per tutta la durata dell'incantesimo. È solo in grado di vedere, ascoltare e parlare.
In qualunque momento può far rientrare il suo Spirito nel Corpo (azione che richiede 10 PAz), ma così facendo pone termine all'incantesimo. Se il Corpo viene ucciso mentre lo Spirito è fuori, neanche l'incantesimo *Resurrezione* è in grado di riportare in vita l'incantatore.
Effetti negativi: La mente dell'incantatore si offusca per 1 giorno, infliggendo una penalità di -5 a tutte le Prove di Abilità per il lancio di incantesimi.

TRASMUTAZIONE METALLICA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia Runica [Magia del Sapere], Fede nella Trinità [Elemento metallo]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 8 + 2 per ogni bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un numero di oggetti pari a metà nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (11)
- **Resistere all'incantesimo:** No o Si (vedi descrizione)
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo può essere lanciato su armi o armature che siano fatte quasi esclusivamente di metallo. L'incantesimo muta il metallo in uno di altro tipo (ad esempio trasmutando l'acciaio in argento lunare); chi indossa o impugna l'oggetto in questione può cercare di resistere all'incantesimo. L'incantatore deve conoscere il metallo che intende ottenere per l'arma o l'armatura, altrimenti l'incantesimo fallisce. Gli oggetti trasmutati acquistano immediatamente tutte le proprietà del nuovo materiale nel quale sono state trasmutate.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -3 al proprio punteggio di Resistenza Fisica per 3 ore.

UCCIDI NON-MORTO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 9 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo uccide all'istante una creatura non-morta. Se si tratta di una creatura incorporea, questa scompare nel nulla.
Effetti negativi: L'incantatore cade in un coma profondo, dal quale si desta dopo 6 ore.

UCCIDI SILVANO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 26
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 35
- **Energia spesa (Soglia):** 20 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: A dispetto del nome, quest'incantesimo non ha effetto solo sui Silvani, ma anche su tutte le creature di Tipo Vegetale. In pratica, la vittima di quest'incantesimo muore (cessa di esistere).
Effetti negativi: L'incantatore cade in un coma profondo, dal quale si desta dopo 24 ore.

UDITO DI GATTO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 28
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'udito del personaggio viene potenziato acquisendo una sensibilità simile a quella di animali. In termini di gioco, si acquista un bonus alle prove di *Deduzione [Ascoltare]* pari ad un terzo del punteggio ottenuto nella Prova di Abilità (arrotondato per difetto) e la capacità di avvertire frequenze sonore altrimenti inaccessibili agli esseri umani.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una forte emicrania, che infligge ua penalità di -2 a tutte le prove di Abilità per lanciare incantesimi per 1 ora.

UDITO TRASPOSTO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 25 (4 per concentrarsi)
- **Raggio d'azione:** Contatto, Raggio di 500 metri + 100 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 4 + 2 ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 ogni intervallo successivo (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo funziona come Vista trasposta, ma funziona con l'udito del bersaglio e non sulla vista.
Effetti negativi: Il personaggio diventa temporaneamente *Sordo* per tutta la durata dell'incantesimo. Questo non impedisce di continuare a sfruttare pienamente l'incantesimo, dato che i suoni che ottiene sono puramente mentali.

ULTRASUONI DEL PIPISTRELLO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia dell'Ordine [Magia della Guerra], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 12 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuti per ogni punto nella Prova di Abilità – 1 minuti per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4 + 1 per ogni bersaglio
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce la capacità dei pipistrelli di "vedere" attraverso i suoni; in altre parole si diventa come dei sonar viventi. Tramite l'emissione continua di ultrasuoni che rimbalzano sulle superfici, il personaggio riesce ad avere una sorta di mappa dell'ambiente circostante. Se impossibilitato a vedere, quest'incantesimo permette di muoversi a velocità normale (non correre), e permette di individuare altri esseri viventi attorno a lui. L'efficacia di questo potere si estende fino a 30 metri attorno al personaggio. Combattere senza vedere l'avversario con quest'incantesimo permette di ridurre le penalità alle prove di Abilità a -4, ma non permette di riconoscere le specifiche persone. Lanciato su se stessi quest'incantesimo dura 5 minuti di meno.
Rendere sordo il personaggio annulla gli effetti dell'incantesimo. Le illusioni, in quanto tali, non vengono "viste" tramite questa capacità.
Effetti negativi: L'incantatore perde l'uso della vista per 2 ore.

VALANGA DI NEVE (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Acqua], Fede nella Trinità [Elemento acqua]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 25 metri per punto nella Prova di Abilità, Fronte di 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 12
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (14)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore genera una valanga di neve; questo incantesimo ha effetto solo nelle zone innevate. L'incantatore decide il punto di origine e la larghezza del fronte della valanga; gli effetti vengono poi decisi dal Master, in base all'ambiente e la pendenza nel quale la valanga avanza.
Effetti negativi: L'incantatore sviene per 1 minuto.

VALUTARE TRACCE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia Runica [Magia del Sapere]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3 (+2 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (+1 se lanciato su se stessi) (13)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Per tutta la durata dell'incantesimo il bersaglio diventa capace di estrapolare un elevato numero di informazioni da qualunque tipo di traccia che è in grado di osservare direttamente. Da un qualunque tipo di segno (un'impronta, un taglio su una parete, una macchia e così via) può determinare quale il tipo di creatura che lo ha lasciato, quanto è grande, la direzione nella quale si è mossa, se stava combattendo e contro chi, il tipo di arma, il tempo passato e così via. Il tipo di informazioni che possono essere scoperte dipendono dal tipo di indizio ritrovato: il segno di un'arma da taglio lasciato su un albero non permette di sapere quale creatura impugnava l'arma, ma permette di capire la specifica arma usata, farsi un'idea della forza della creatura, se l'arma è in buone condizioni o meno e se è di qualità elevata e qualunque tipo di informazione il Master ritiene si possa fornire.
Effetti negativi: L'incantatore diventa cieco per 1 ora.

VEDERE L'INVISIBILE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 10 + 4 per bersaglio
- **Raggio d'azione:** 50 metri, raggio visivo di 5 metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette alle creature di vedere perfettamente gli esseri resi invisibili tramite la magia od effetti analoghi, che si trovino entro il raggio visivo riportato tra le statistiche dell'incantesimo. Lanciato su se stessi quest'incantesimo dura 5 minuti di meno.
Effetti negativi: L'incantatore per 10 minuti non riesce più a vedere gli esseri che non sono invisibili.

VELENO DEL RAGNO DI SABBIA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 16
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 15
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore inietta nella vittima il veleno del Ragno di Sabbia, le cui statistiche sono riportate nel *Capitolo 6: A spasso per il mondo* al paragrafo *3. Malattie e veleni*. La vittima effettua la normale Prova sulla Tempra per evitare gli effetti del veleno.
Effetti negativi: Nessuno.

VELENO DEL SERPENTE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore avvelena un essere con il semplice tocco. Il tipo di avvelenamento è quello di un qualunque tipo di serpente noto a chi lancia l'incantesimo (è richiesta una prova Abilità in *Conoscenze [Animali]*), e la vittima può curarsi tramite le normali cure per questo tipo di danno. Il *Capitolo 8: Inventiva e ricette di creazioni* al paragrafo *Elenco e ricette di artigianato - IV. Creare veleni* riporta un elenco di alcuni dei veleni di serpenti noti. Il Master può comunque aggiungere altri serpenti per ampliare l'elenco. La vittima effettua la normale Prova sulla Tempra per evitare gli effetti del veleno.
Effetti negativi: Nessuno.

VELENO DELLA VESPA DI MARE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Animali]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 18
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 7
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore fa crescere dei tentacoli traslucidi sulle dita del bersaglio lunghi 3 metri, del tutto simili a quelli della Vespa di Mare. Con una portata di 3 metri, sono utilizzabili come delle armi usando l'abilità di *Capacità fisiche [Lotta]* o *Armi esotiche [Frusta]* (scelta dal personaggio). Ognuno dei tentacoli presentano tanti piccoli aghi, incapaci di penetrare armature metalliche, ma lunghi e acuminati quanto basta per superare qualunque tipo di tessuto, armature comprese; ogni colpo vincente manda a segno dai 2 ai 5 tentacoli (si possono usare entrambe le mani per attaccare, come se si combattesse usando 2 armi).
Se si viene colpiti, si rischia di subire l'avvelenamento tipico della Vespa di Mare, descritto nel *Capitolo 6: A spasso per il mondo* al paragrafo *3.*

Malattie e veleni. La vittima effettua la normale Prova sulla Tempra per evitare gli effetti del veleno.
Effetti negativi: L'incantatore diventa estremamente sensibile alla luce del Sole: se presa direttamente, infligge 1d4 PV ogni round ad ogni parte del corpo (danni da Fuoco). L'effetto negativo dura per 1 ora.

VENTO DELL'IMPEDIMENTO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 23
- **Raggio d'azione:** Propagazione dall'incantatore di 3 metri per punto nella Prova di Abilità, un bersaglio ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 minuto + 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (16)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: L'incantatore crea un'area spazzata da forti venti che si muovono come se dotati di volontà propria. L'incantatore decide al momento del lancio chi subisce gli effetti (basta che siano in vista, non necessariamente dentro l'area di effetto). I bersagli che si trovano all'interno della zona influenzata subiscono una penalità di -2 a tutte le Prove (di Abilità e non) a causa delle improvvise folate che li colpiscono quando compiono una qualunque azione. Per tutta la durata dell'incantesimo, l'incantatore può decidere di cambiare i bersagli dell'incantesimo: rimuovere un bersaglio o assegnarne un altro sono azioni separate, ognuna delle quali richiede 2 PAz. Chi si trova all'interno della zona ma non è un bersaglio avvertirà un forte vento ma non subirà penalità.
Effetti negativi: L'incantatore subisce gli effetti dell'incantesimo.

VENTO NELLE VELE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 250 metri, fino ad una vela ogni 2 punti nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 5 + 3 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 5 + 3 per ogni intervallo successivo (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore genera sulle vele di una o più navi (entro il raggio d'azione dell'incantesimo) un vento tale da poterle spingere anche se c'è calma piatta. Il vanto generato si crea direttamente sulle vele, può essere controllato nell'intensità e nella direzione, ed è in grado di spingere al massimo della velocità la nave se tutte le vele vengono influenzate dall'incantesimo. Le navi che escono dalla zona d'influenza dell'incantesimo cessano di ricevere il beneficio, e non lo riottengono se rientrano nella zona, a meno che l'incantatore non decida di lanciare nuovamente l'incantesimo.
Effetti negativi: Nessuno.

VERIFICA CONDIZIONI (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 22
- **Raggio d'azione:** 6 metri, un singolo bersaglio
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Verifica condizioni permette all'incantatore di conoscere lo stato di salute di una qualunque creatura, purchè sia viva (ad esempio, non ha effetto sui Senz'anima). L'incantatore sceglie un bersaglio visibile entro il raggio d'azione dell'incantesimo, e viene a sapere se ha malattie, ferite di qualunque tipo, veleni in corpo e così via. Per ogni malattia o veleno viene a sapere quale si tratta di preciso, ma questo non concede la conoscenza sull'eventuale cura. L'incantesimo non permette di conoscere valori numerici (ad esempio quanti PV il personaggio ha subito in un certo punto del corpo).
Effetti negativi: Nessuno.

VESTI ILLUSORIE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia di Gaia [Magia dell'Illusione]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un singolo bersaglio
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di Abilità - 1 ora per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: L'incantatore fa apparire addosso al bersaglio delle vesti di natura illusoria. L'incantesimo può essere lanciato sia su un essere con dei vestiti addosso, sia su un essere completamente nudo. La Resistenza all'incantesimo si applica sia per il soggetto che riceve l'incantesimo (nel cui caso fallisce) sia per coloro che possono interagire con l'illusione stessa (ad esempio toccando il soggetto dell'incantesimo).
Effetti negativi: Nessuno.

VIAGGIO IN SOGNO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 22
- **Raggio d'azione:** Illimitato
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Attraverso la semplice visualizzazione nelle propria mente di un dato luogo, l'incantatore può teleportarsi all'istante da un luogo ad un altro quando si trova in uno dei livelli del Mondo dei Sogni. A differenza della possibilità di viaggiare all'interno del sogno semplicemente "immaginandolo" nella propria mente, questo incantesimo è a prova di errore e permette di muoversi anche in luoghi mai visti dall'incantatore.
Effetti negativi: Nessuno.

VIAGGIO SUL PRIMO MONDO (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia Demoniaca [Magia Dimensionale]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 27
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** 10 metri
- **Durata:** 1 giorno per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 80
- **Energia spesa (Soglia):** 50 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore apre un portale invisibile che conduce al Primo Mondo del Mondo dei Sogni (vedi il manuale dell'Ambientazione di Ethran). Il portale è un passaggio bidirezionale, non ha spessore sul piano materiale ed è completamente invisibile a chiunque, tranne che all'incantatore che l'ha creato. Nessuno può attraversare il portale dal lato del piano materiale, a meno di non essere accompagnati per mano dall'incantatore stesso (più persone possono passare se si tengono per mano a formare una sorta di catena fino all'incantatore); dal Primo Mondo è possibile invece attraversare il portale in qualunque momento. Il portale non ha consistenza fisica sul piano materiale, quindi nessuno potrà mai notarlo nè interagirci.
Una volta aperto, il portale si apre in un punto casuale della riva di fronte all'immenso oceano del Primo Mondo.
Effetti negativi: L'incantatore cade in un profondo stato di sonno, che dura per 1 mese e non può essere risvegliato in alcun modo.

VISIONE DEL FUTURO (EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]

- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 35
- **PAz di lancio:** n.a. (60 ore - 1 ora per punto nella Prova di Abilità, minimo 5 ore)
- **Raggio d'azione:** 5 Km per punto nella Prova di Abilità, fino a 5 anni per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 85
- **Energia spesa (Soglia):** 60 (25)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Unica

Descrizione: L'incantatore è in grado di vedere il futuro. Dal punto in cui si trova è in grado di aprire una finestra sugli eventi che ancora devono accadere intorno a lui, entro il raggio riportato tra le statistiche; in pratica nella sua mente di formano delle immagini avvolte dalla nebbia di alcuni dei possibili futuri che possono crearsi. In altre parole non si ottiene la certezza di quello che potrà accadere, ma un gruppo ristretto degli eventi più probabili che possono accadere. L'incantatore deve quindi essere in grado di interpretare le immagini che si formano nella sua mente, e poi tra quelle che ottiene definire quella che ritiene sarà il vero futuro. Quest'incantesimo può risultare di grande difficoltà da gestire per il Master, sul quale deve avere il maggior controllo possibile.
L'incantesimo non permette di ottenere immagini del futuro prossimo, ovvero gli eventi più vicini che si possono scandagliare non possono essere a meno di 5 anni. Durante il lancio dell'incantesimo, l'incantatore decide di quanto tempo vuole andare avanti nel futuro a vedere (ad esempio 50 anni) e riceve immagini che spaziano in un arco di tempo di 3 anni attorno al tempo prescelto; nel nostro esempio quindi tra 47 e 53 anni nel futuro. Per un dato luogo nel raggio d'azione ed un certo periodo può ottenere più immagini (anche contrastanti tra loro) o nessuna immagine; sta poi all'incantatore, basandosi sulle sue conoscenze e su incongruenze (o collegamenti evidenti) con altre immagini ottenute a determinare quali possono essere le più probabili. Come una sorta di regista dall'alto, l'incantatore può spostare il suo sguardo in qualunque luogo entro il raggio d'azione dell'incantesimo ed in qualunque periodo di tempo compreso nell'arco definito all'inizio dell'incantesimo. Per tutta la durata del lancio rimane cosciente ed è in grado di comunicare verbalmente con chi gli sta attorno, ma non può muoversi né compiere alcun altro tipo di azione, ad esclusione di mangiare e bere.
Le immagini appaiono nelle sua mente come piccole sequenze che possono durare un istante o qualche secondo; può focalizzare la sua attenzione su un dato evento o soggetto, e questo gli consentirà di avere immagini più nette e precise, ma al contempo renderà più nebuloso tutto il resto. L'incantatore può interrompere quando vuole l'incantesimo, e se cerca informazioni specifiche potrebbe ottenerle dopo poche ore oppure dopo diversi lanci di quest'incantesimo.
Effetti negativi: L'incantatore alla fine dell'incantesimo cade in un coma profondo, dal quale si risveglia dopo 1 mese. Non esistono rimedi per risvegliare prima l'incantatore.

VISIONE DEL PASSATO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** 10
- **Raggio d'azione:** Contatto, Tempo passato pari ad un 1 anno per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora per punto nella Prova di abilità - 1 ora per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio (Canalizzazione) (I)
- **Mana/Mente:** 10 + 8 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 8 + 6 per ogni intervallo successivo (20)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: L'incantatore richiama a se gli eventi passati del soggetto e li rivive in terza persona. Per tutta la durata dell'incantesimo, l'incantatore ed il bersaglio cadono in uno stato catatonico dal quale non possono essere ridestati in alcun modo. Mentre al soggetto sembrerà di dormire e sognare eventi del suo passato, l'incantatore vede (come un film alla televisione) un evento passato vissuto dal soggetto dal suo stesso punto d'osservazione. Al momento del lancio viene indicata una data ed un momento specifico della giornata che rappresenta il punto d'inizio della visione; in alternativa può essere definito un evento specifico, e la visione partirà dal suo momento d'inizio. L'incantatore vedrà esattamente quello che ha fatto ed è successo al soggetto, senza poter interferire. Il tempo scorrerà normalmente e non si potrà saltare ad un momento diverso della storia. Questo vuol dire che se l'incantatore vuole un'informazione che verrà rivelata dopo 3 giorni dovrà attendere quel lasso di tempo.
L'incantesimo può in teoria andare avanti indefinitamente (fino a quando Mana ed Energia residue lo permettono), e può essere interrotto in qualunque momento dall'incantatore. Se il soggetto non è consenziente nel subire l'incantesimo, ha diritto ad ogni ora ad una prova sulla Volontà per interrompere l'effetto. L'incantesimo non permette di scoprire informazioni che non poteva cogliere il soggetto: l'incantatore può solo vedere ed ascoltare quello che ha visto ed ascoltato il soggetto. L'unica cosa che può fare l'incantatore è quella di focalizzare l'attenzione su dettagli che non sono stati considerati dal soggetto (ad esempio notare dei particolari segni su un albero che sono stati visti dal soggetto ma sui quali non ha fatto neanche caso).
Effetti negativi: L'incantatore rimane in stato catatonico per 1 settimana dopo il termine dell'incantesimo.

VISTA A RAGGI X (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** 15
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 12 (+3 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (+2 se lanciato su se stessi) (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo rende in grado di vedere attraverso le pareti. L'incantesimo dona la capacità di vedere fino a 30 metri oltre una singola parete, meno 3 metri per ogni 0,25 metri di spessore che è necessario "superare". Ad esempio, vedere attraverso una parete di 1 metro fornisce una distanza visiva fino a 18 metri.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Cieco* per 1 ora al termine dell'incantesimo.

VISTA DI FALCO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia degli Animali], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 6
- **PAz di lancio:** 28
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: La vista del personaggio viene potenziata acquisendo proprietà tipiche di quelle dei grandi predatori. In termini di gioco, si acquista un bonus alle prove di *Deduzione [Osservare]* e di *Deduzione [Cercare]* pari ad un terzo del punteggio ottenuto nella Prova di Abilità (arrotondato per difetto).
Effetti negativi: L'incantatore subisce una forte emicrania, che infligge una penalità di -2 a tutte le Prove di Abilità per lanciare incantesimi per 1 ora.

VISTA NOTTURNA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia dell'Ordine [Magia delle Ombre], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 24
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4 (+1 se lanciato su se stessi)
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (+1 se lanciato su se stessi) (10)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Il personaggio diventa in grado di vedere al buio, esattamente come per l'abilità razziale dei drow che porta lo stesso nome.
Effetti negativi: Il personaggio ha il campo visivo ridotto a 15 metri per 1 ora.

VISTA TRASPOSTA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Divinazione], Magia dell'Ordine [Magia della Vita]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 25 (4 per concentrarsi)
- **Raggio d'azione:** Contatto, 500 metri + 100 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 5 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 4 + 2 ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 2 + 1 ogni intervallo successivo (14)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette all'incantatore di vedere qualunque cosa vede con i propri occhi il bersaglio dell'incantesimo. Una volta lanciato, l'incantatore basta che si concentri per avere un'immagine mentale di quello che vede il bersaglio. Chi subisce l'incantesimo deve essere toccato, ma poi può allontanarsi quanto vuole entro il raggio d'azione dell'incantesimo. L'incantatore entro la durata dell'incantesimo può concentrarsi o meno per ricevere le immagini tutte le volte che vuole, fino al suo scadere, ma in ogni caso è un incantesimo che richiede Canalizzazione. Ogni ora, l'incantatore può decidere di rinnovare l'effetto sul bersaglio, altrimenti termina; rinnovare l'effetto non comporta la necessità di toccare di nuovo il bersaglio, ed il bersaglio non ha diritto ad alcuna prova per resistere all'incantesimo in questo caso.
Effetti negativi: Il personaggio diventa temporaneamente *Cieco* per tutta la durata dell'incantesimo. Questo non impedisce di continuare a sfruttare pienamente l'incantesimo, dato che le immagini che ottiene sono puramente mentali.

VITA E MORTE (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia dell'Ordine [Magia dello Spirito], Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** 20
- **Raggio d'azione:** 30 metri, un singolo bersaglio
- **Durata:** Istantaneo
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 0 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo permette di sapere se un determinato bersaglio (umanoide, animale o mostro) è vivo o morto. Non permette di sapere se è ferito, prossimo alla morte o con effetti negativi, né permette di determinare da quanto tempo è morto o le cause.
Effetti negativi: Nessuno.

VITALITÀ (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 8
- **Raggio d'azione:** Contatto ad esclusione dell'incantatore
- **Durata:** 10 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (6)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Funziona come l'incantesimo *Vitalità minore*, ma i PV temporanei sono 3 + la metà del punteggio ottenuto nella Prova di Abilità arrotondato per difetto. L'incantatore non può usare questo incantesimo su se stesso.
Effetti negativi: L'incantatore perde la metà dei PV forniti dall'incantesimo al Tronco.

VITALITÀ MINORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Vita], Magia di Gaia [Magia del Potere]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 4
- **PAz di lancio:** 8
- **Raggio d'azione:** Contatto ad esclusione dell'incantatore
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (6)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo fornisce al bersaglio 2 Punti Vita temporanei ad una parte del corpo scelta dall'incantatore; si possono distribuire i punti su più parti del corpo. Non ha effetto su chi lancia l'incantesimo. Non si tratta di una cura, questi punti svaniscono al termine dell'incantesimo, e sono i primi che vengono sottratti quando si viene feriti. Se si è completamente sani, quest'incantesimo incrementa i Punti Vita oltre il loro limite massimo. L'incantatore non può usare questo incantesimo su se stesso.
Effetti negativi: L'incantatore perde 1 PV dal Tronco.

VOCE SILENTE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Menestrello Viandante (tutti gli strumenti)
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** 9
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 30 metri
- **Durata:** 5 minuti + 1 minuto per punto nella Prova di Abilità - 1 minuto per punto nella Resistenza al Magico/Psionico del bersaglio
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo annulla le variazioni di pressione nell'aria generate dalla voce del bersaglio: in altre parole, gli impedisce di proferire suono quando cerca di parlare.
Effetti negativi: L'incantatore diventa sordo per la durata dell'incantesimo.

VOLARE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** 30
- **Raggio d'azione:** Contatto
- **Durata:** 10 minuti + 5 minuti per punto nella Prova di Abilità (Canalizzazione)
- **Mana/Mente:** 5 (+1 se lanciato su se stessi) + 2 per ogni intervallo successivo
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (+1 se lanciato su se stessi) + 1 per ogni intervallo successivo (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questo incantesimo permette al bersaglio di muoversi volando con la semplice forza del pensiero. Quando si muove con quest'incantesimo, si considera come privo di carico al fine del calcolo del movimento, ed il suo punteggio di Movimento diventa pari a 25, ma non può correre. Muoversi volando non provoca consumo di Energia (ad esclusione di quella riportata nelle statistiche dell'incantesimo).
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 2 ore.

VOLTO DELLA MORTE

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia della Morte], Magia di Gaia [Magia dell'Illusione], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 2
- **PAz di lancio:** 12
- **Raggio d'azione:** Personale
- **Durata:** 1 minuto per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (6)
- **Resistere all'incantesimo:** Si (chi osserva il volto)
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa illusione fa apparire il volto dell'incantatore scheletrico (in pratica il teschio). Chiunque lo veda entro 5 metri rischia di subire l'Effetto di Stato *Scosso* per 1 round.
Effetti negativi: L'incantatore ha la vista annebbiata, e non vede oltre i 30 metri per la durata dell'incantesimo.

VUOTO DI MEMORIA (Effetto a bersaglio)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia dell'Alterazione], Magia Demoniaca [Magia della Distruzione], Magia di Gaia [Magia della Mente]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** 3
- **Raggio d'azione:** Bersaglio entro 5 metri per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** Istantanea
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo cancella dalla mente della vittima i ricordi dell'ultimo minuto di vita. Non è possibile lanciare quest'incantesimo più di una volta ogni 24 ore su un singolo soggetto.
Effetti negativi: L'incantatore è vittima lui stesso dell'incantesimo.

VUOTO SPINTO (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia di Gaia [Magia della Necromanzia], Magia Runica [Trappole Magiche]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** 25
- **Raggio d'azione:** 10 metri per punto nella Prova di Abilità, Area di raggio di 1 metro per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 16
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questo incantesimo elimina qualunque tipo di gas da una certa zona, compresa l'aria. Finché l'incantesimo rimane attivo, nessuna forma di gas può penetrare la zona influenzata. Qualunque gas generato all'interno della zona si dissolve immediatamente.
Effetti negativi: L'incantatore respira a fatica per 3 ore: in questo lasso di tempo qualunque azione comporta una spesa di Energia doppia rispetto al normale.

ZONA VENTOSA (Effetto a bersaglio, EaA)

- **Abilità:** Magia dell'Ordine [Magia degli Elementi, Aria], Magia dell'Ordine [Magia della Natura], Fede nella Trinità [Elemento legno]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** 50
- **Raggio d'azione:** 1 Km, Area di 25 metri di raggio per punto nella Prova di Abilità
- **Durata:** 1 ora + 10 minuti per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questo incantesimo modifica la forza e la direzione del vento. L'incantatore può decidere di calmare il vento completamente, o generare una burrasca. Quest'incantesimo non è in grado di generare una tromba d'aria od un tornado.
Effetti negativi: Il personaggio si sente *Stremato* per 1 ora di tempo.

III. Descrizione delle Rune Ithildin

ANATEMA COSTRUTTI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 9
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. Il potere, sempre attivo e che non necessita di essere attivato, permette all'utilizzatore dell'arma di godere di un bonus di +4 al LA alle Prove di Abilità e ai danni tutte le volte che la usa per attaccare un costrutto.
Effetti negativi: L'incantatore per 1 settimana subisce una penalità di -3 alla Schivata contro i costrutti che lo attaccano, ed una penalità di -3 al LA di tutte le sue Prove di Abilità e ai danni quando attacca un costrutto.

ANATEMA DEMONI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 33
- **Energia spesa (Soglia):** 25 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. Il potere, sempre attivo e che non necessita di essere attivato, permette all'utilizzatore dell'arma di godere di un bonus di +4 al LA alle Prove di Abilità e ai danni tutte le volte che la usa per attaccare un demone.
Effetti negativi: L'incantatore per 1 settimana subisce una penalità di -3 alla Schivata contro i demoni che lo attaccano, ed una penalità di -3 al LA di tutte le sue Prove di Abilità e ai danni quando attacca un demone.

ANATEMA DRAGHI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 28
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 50
- **Energia spesa (Soglia):** 50 (25)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. Il potere, sempre attivo e che non necessita di essere attivato, permette all'utilizzatore dell'arma di godere di un bonus di +4 al LA alle Prove di Abilità e ai danni tutte le volte che la usa per attaccare un drago.
Effetti negativi: L'incantatore per 1 settimana subisce una penalità di -3 alla Schivata contro i draghi che lo attaccano, ed una penalità di -3 al LA di tutte le sue Prove di Abilità e ai danni quando attacca un drago.

ANATEMA ELEMENTALI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 16
- **Energia spesa (Soglia):** 16 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. Il potere, sempre attivo e che non necessita di essere attivato, permette all'utilizzatore dell'arma di godere di un bonus di +4 al LA alle Prove di Abilità e ai danni tutte le volte che la usa per attaccare un essere di Tipo Elementale.
Effetti negativi: L'incantatore per 1 settimana subisce una penalità di -3 alla Schivata contro esseri di Tipo Elementale che lo attaccano, ed una penalità di -3 al LA di tutte le sue Prove di Abilità e ai danni quando attacca un essere di Tipo Elementale.

ANATEMA LICANTROPI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. Il potere, sempre attivo e che non necessita di essere attivato, permette all'utilizzatore dell'arma di godere di un bonus di +4 al LA alle Prove di Abilità e ai danni tutte le volte che la usa per attaccare un licantropo.
Effetti negativi: L'incantatore per 1 settimana subisce una penalità di -3 alla Schivata contro i licantropi che lo attaccano, ed una penalità di -3 al LA di tutte le sue Prove di Abilità e ai danni quando attacca un licantropo.

ANATEMA NON-MORTI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 16
- **Energia spesa (Soglia):** 16 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. Il potere, sempre attivo e che non necessita di essere attivato, permette all'utilizzatore dell'arma di godere di un bonus di +4 al LA alle Prove di Abilità e ai danni tutte le volte che la usa per attaccare un non-morto (esclusi i Senz'anima).
Effetti negativi: L'incantatore per 1 settimana subisce una penalità di -3 alla Schivata contro i non-morti che lo attaccano, ed una penalità di -3 al LA di tutte le sue Prove di Abilità e ai danni quando attacca un non-morto.

ANATEMA ORCHI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. Il potere, sempre attivo e che non necessita di essere attivato, permette all'utilizzatore dell'arma di godere di un bonus di +4 al LA alle Prove di Abilità e ai danni tutte le volte che la usa per attaccare un orco.
Effetti negativi: L'incantatore per 1 settimana subisce una penalità di -3 alla Schivata contro gli orchi che lo attaccano, ed una penalità di -3 al LA di tutte le sue Prove di Abilità e ai danni quando attacca un orco.

ANATEMA VEGETALI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. Il potere, sempre attivo e che non necessita di essere attivato, permette all'utilizzatore dell'arma di godere di un bonus di +4 al LA alle Prove di Abilità e ai danni tutte le volte che la usa per attaccare un essere di Tipo Vegetale.
Effetti negativi: L'incantatore per 1 settimana subisce una penalità di -3 alla Schivata contro esseri di Tipo Vegetale, ed una penalità di -3 al LA di tutte le sue Prove di Abilità e ai danni quando attacca un essere di Tipo Vegetale.

ANATEMA UMANOIDI (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. Il potere, sempre attivo e che non necessita di essere attivato, permette all'utilizzatore dell'arma di godere di un bonus di +2 al LA alle Prove di Abilità e ai danni tutte le volte che la usa per attaccare un essere la cui razza rientra in quelle giocabili e contro i mezzo-umani.
Effetti negativi: L'incantatore per 1 settimana subisce una penalità di -2 alla Schivata contro esseri la cui razza rientra in quelle giocabili o dei mezzo-umani che lo attaccano, ed una penalità di -2 al LA di tutte le sue Prove di Abilità e ai danni quando attacca un essere la cui razza rientra in quella giocabile o dei mezzo-umani.

ARMA BONUS +1 (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. Conferisce un bonus magico di +1, che si applica sia al punteggio di LA che ai danni inflitti quando viene utilizzata. Si tratta di una capacità sempre attiva sull'arma, che non necessita di alcuna attivazione.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Affaticato* per 1 ora.

ARMA BONUS +2 (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 7
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona come quella di *Arma bonus +1*, ma conferisce un bonus di +2.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Affaticato* per 6 ore.

ARMA BONUS +3 (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 25
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona come quella di *Arma bonus +1*, ma conferisce un bonus di +3.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 12 ore.

ARMA ENERGETICA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 21
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 18
- **Energia spesa (Soglia):** 20 (25)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi creati con la lega Ithildin. Le armi con questa iscrizione sono in grado di ignorare il bonus di Armatura; in altre parole i danni inflitti da quest'arma non sono ridotti dal punteggio dell'Armatura; questa capacità non ha effetto sui mostri e gli esseri che hanno un bonus derivante dalla Qualità dei mostri *Pelle dura* (che continua a fornire i suoi bonus contro quest'arma). Inoltre armi con questa runa considerano pari a 0 tutte le penetrazioni. Le armi con questa runa hanno la parte da danno che produce una forte luminosità biancastra quando impugnata, che però si irradia a non più di 2 metri. Questa runa non può essere tracciata sulle Armi da Tiro.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 1 giorno.

ARMATURA BONUS +1 (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 7
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Armatura o scudo toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armature e scudi creati con la lega Ithildin. Conferisce un bonus magico di +1, che si applica al punteggio di Armatura del pezzo incantato (se un pezzo d'armatura) o a quello di Schivata (se uno scudo); la runa va lanciata su un singolo pezzo d'armatura, quindi per incantare un set completo d'armatura è necessaria usarla 6 volte. Si tratta di una capacità sempre attiva sull'armatura o lo scudo, che non necessita di alcuna attivazione.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Affaticato* per 1 ora.

ARMATURA BONUS +2 (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Armatura o scudo toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 7
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona come quella di *Armatura bonus +1*, ma conferisce un bonus di +2.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Affaticato* per 6 ore.

ARMATURA BONUS +3 (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Armatura o scudo toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 25
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona come quella di *Armatura bonus +1*, ma conferisce un bonus di +3.
Effetti negativi: L'incantatore diventa *Stremato* per 12 ore.

CERCATORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Occhiali o cappello toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin si può lanciare su degli occhiali, su un monocolo oppure su un cappello di paglia o di vimini. L'oggetto fornisce un bonus al punteggio di LA dell'Abilità *Deduzione [Cercare]* di +3.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 alle prove di *Deduzione [Cercare]* per 6 ore.

CERCATORE MINORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Occhiali o cappello toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si può lanciare su degli occhiali, su un monocolo oppure su un cappello di paglia o di vimini. L'oggetto fornisce un bonus al punteggio di LA dell'Abilità *Deduzione [Cercare]* di +1.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -2 alle prove di *Deduzione [Cercare]* per 3 ore.

DANNO ACIDO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. L'arma infligge danni aggiuntivi da Acido ogni volta che colpisce, in punteggio pari a 1 danno +1 danno ogni 4 punti nella Prova di Abilità. Inoltre, con un semplice comando mentale immediato, il personaggio può convertire tutti i danni inflitti in danni da Acido (l'azione non costa PAz, ma deve essere dichiarata prima del suo primo attacco nel suo Turno di gioco, e la scelta deve essere mantenuta per tutto il Round di gioco).
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 al suo punteggio di Resistenza all'Acido per 1 giorno.

DANNO ACIDO MINORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. L'arma infligge danni aggiuntivi da Acido ogni volta che colpisce, in punteggio pari a 1 danno ogni 5 punti nella Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -3 al suo punteggio di Resistenza all'Acido per 3 ore.

DANNO DA FREDDO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. L'arma infligge danni aggiuntivi da Freddo ogni volta che colpisce, in punteggio pari a 1 danno +1 danno ogni 4 punti nella Prova di Abilità. Inoltre, con un semplice comando mentale immediato, il personaggio può convertire tutti i danni inflitti in danni da Freddo (l'azione non costa PAz, ma deve essere dichiarata prima del suo primo attacco nel suo Turno di gioco, e la scelta deve essere mantenuta per tutto il Round di gioco).
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 al suo punteggio di Resistenza al Freddo per 1 giorno.

DANNO DA FREDDO MINORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. L'arma infligge danni aggiuntivi da Freddo ogni volta che colpisce, in punteggio pari a 1 danno ogni 5 punti nella Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -3 al suo punteggio di Resistenza al Freddo per 3 ore.

DANNO DA FUOCO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. L'arma infligge danni aggiuntivi da Fuoco ogni volta che colpisce, in punteggio pari a 1 danno +1 danno ogni 4 punti nella Prova di Abilità. Inoltre, con un semplice comando mentale immediato, il personaggio può convertire tutti i danni inflitti in danni da Fuoco (l'azione non costa PAz, ma deve essere dichiarata prima del suo primo attacco nel suo Turno di gioco, e la scelta deve essere mantenuta per tutto il Round di gioco).
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 al suo punteggio di Resistenza al Fuoco per 1 giorno.

DANNO DA FUOCO MINORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. L'arma infligge danni aggiuntivi da Fuoco ogni volta che colpisce, in punteggio pari a 1 danno ogni 5 punti nella Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -3 al suo punteggio di Resistenza al Fuoco per 3 ore.

DANNO ELEMENTALE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 22
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 30
- **Energia spesa (Soglia):** 26 (20)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. L'arma infligge danni aggiuntivi Elementali, il cui tipo (Fuoco, Freddo, Acido, Elettrico) viene scelto con un comando mentale immediato (l'azione non costa PAz, ma deve essere dichiarata prima del suo primo attacco nel suo Turno di gioco, e la scelta deve essere mantenuta per tutto il Round di gioco); il personaggio può anche decidere di non infliggere danni elementali aggiuntivi.
L'arma infligge un numero di danni aggiuntivi pari a 1 danno +1 danno ogni 4 punti nella Prova di Abilità. Inoltre, con un semplice comando mentale immediato, il personaggio può convertire tutti i danni inflitti in danni Elementali (il funzionamento di questo comando mentale è uguale a quello per la scelta dell'elemento).
Effetti negativi: L'incantatore ha i suoi punteggi di Resistenza agli elementi azzerati per 1 giorno.

DANNO ELETTRICO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 18
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. L'arma infligge danni aggiuntivi da Elettricità ogni volta che colpisce, in punteggio pari a 1 danno +1 danno ogni 4 punti nella Prova di Abilità. Inoltre, con un semplice comando mentale immediato, il personaggio può convertire tutti i danni inflitti in danni Elettrici (l'azione non costa PAz, ma deve essere dichiarata prima del suo primo attacco nel suo Turno di gioco, e la scelta deve essere mantenuta per tutto il Round di gioco).
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 al suo punteggio di Resistenza all'Elettricità per 1 giorno.

DANNO ELETTRICO MINORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. L'arma infligge danni aggiuntivi da Elettricità ogni volta che colpisce, in punteggio pari a 1 danno ogni 5 punti nella Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -3 al suo punteggio di Resistenza all'Elettricità per 3 ore.

DEFLETTENTE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 9
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 4

- **Energia spesa (Soglia):** 3 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi create con la lega Ithildin. Chi impugna un'arma del genere è in grado di deviare i proiettili diretti verso di lui, o che gli passano accanto. In termini di gioco, si può usare la tecnica della Parata anche per gli attacchi a distanza, assegnando un punteggio massimo pari ad 1, +1 per ogni cinque punti nella Prova di Abilità. Se il personaggio assegna al punteggio per la Parata più punti rispetto al bonus concesso dall'arma, si considera per gli attacchi a distanza il punteggio dell'arma, mentre per quelli corpo a corpo il punteggio di Parata assegnato.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -4 alla Schivata per 2 ore.

DISTRAZIONE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 10
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Tiara, collana o diadema toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin è applicabile su tiare, collane o diademi, purché siano fatti con metalli di base preziosi (oro, argento, platino) e con diverse gemme preziose incastonate (diamanti, rubini, smeraldi, zaffiri, ametiste) o una sola gemma purché molto grande. Chiunque si trovi entro 6 metri da chi indossa tale oggetto viene distratto dalla sua bellezza e lucentezza. In termini di gioco, deve superare una Prova sulla Volontà Magica che, se non superata, infligge delle penalità finché si rimane entro tale distanza; da notare che il personaggio non si accorge minimamente di nulla, sia che superi o meno la Prova ed anche dopo che si è allontanato.
L'oggetto infligge una penalità di -4 alle Prove di Abilità di *Socializzazione [Comprendere intenzioni]* verso colui che indossa l'oggetto; inoltre, essendo rapiti dalla visione dell'oggetto si subisce una penalità di -3 a tutte le Prove di Abilità di *Deduzione [Ascoltare]* e *Deduzione [Osservare]*.
Effetti negativi: L'incantatore crede ciecamente a tutto quello che gli viene detto per 1 ora.

IMMUNITÀ MAGICA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 6
- **CD Lancio:** 28
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Cintura toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 74
- **Energia spesa (Soglia):** 50 (25)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin si iscrive sulle cinture fatte per almeno l'80% in Makò (tipo di cotone molto raro e di grande pregio, finissimo a fibra lunga) e con inserti e chiusura in oro. Chiunque indossi l'oggetto diventa immune a qualunque effetto magico, sia esso derivante dall'uso del Mana che della Mente. Questa cintura sopprime anche tutti gli effetti magici determinati da altri oggetti indossati dal personaggio (tornano a funzionare quando si toglie la cintura).
Effetti negativi: L'incantatore diventa incapace di usare la magia o i poteri psionici per 1 mese.

INCORPOREA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 23
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma, Armatura o scudo toccat0
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 34
- **Energia spesa (Soglia):** 20 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin si applica su armi, armature e scudi creati con la lega Ithildin. Un'arma con tale runa è in grado di colpire normalmente esseri che possiedono la capacità Incorporeo, con i quali è normalmente impossibile interagire. Le armature e gli scudi con questa runa invece continuano a fornire i loro bonus (di Armatura e di Schivata) quando si viene attaccati da esseri incorporei.
Effetti negativi: L'incantatore non riesce ad interagire con la materia per 12 ore, come se fosse incorporeo.

INVISIBILE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Anello o mantello toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 4
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin può essere lanciata su un anello d'argento oppure su un mantello di seta. Con un comando mentale (6 PAz) l'oggetto rende invisibile la persona che lo indossa. L'effetto è utilizzabile fino a 3 volte al giorno, ed ha una durata pari ad 1 minuto per punto nella Prova di Abilità dell'incantatore. L'effetto dura fino a quando non si effettua un attacco (un effetto che può produrre danni) o si lancia un incantesimo a bersaglio su qualcuno che non sia l'incantatore stesso.
Effetti negativi: L'incantatore rimane accecato per 1 ora.

LEGGERA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Armatura toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 6 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona su armature prodotte con la lega Ithildin. Le parti di armatura che possiedono questa Runa hanno un peso inferiore rispetto al normale, pari al 5% + 5% per ogni 5 punti nella Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'ING dell'incantatore subisce una penalità di -5 per 3 ore.

LOTTATORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 16
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Armatura toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin può essere incisa su un paio di guanti che non siano di metallo o non contengano parti di metallo. Chiunque li indossi ottiene un bonus al proprio LA su *Capacità fisiche [Lotta]* pari a +1 ogni 5 punti nella Prova di Abilità dell'incantatore.
Effetti negativi: L'incantatore non è in grado di muovere le mani per 4 ore.

LUCE ITHILDIN (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 3
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)

- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona sulle armi prodotte con la lega Ithildin. Le armi con questa capacità producono una tenue luce che si irradia per 6 metri di raggio dall'arma; normalmente la parte che si illumina è quella che produce danno (ad esempio la lama per una spada). La luce si attiva e si spegne tramite un semplice comando mentale di chi impugna l'arma (4 PAz per entrambe le azioni) e si spegne se si lascia l'arma.
La luce prodotta può essere bianca, azzurra, rossa, gialla o verde, scelta durante la forgiatura dall'incantatore. Questa Runa Ithildin ha la particolarità di poter essere usata in combinazione con altre Rune Ithildin; in altre parole non conta per il limite massimo iscrivibili su un'arma (1 o 2, a seconda delle Ricette conosciute).
Effetti negativi: Nessuno

MIMETISMO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Armatura o mantello toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona su armature prodotte con la lega Ithildin e sui mantelli fatti in lino. Le parti di armatura che possiedono questa Runa forniscono un bonus di +1 al punteggio di LA dell'Abilità *Furtività [Nascondersi],* tranne che per la parte del Tronco che fornisce un bonus di +2; il mantello conferisce invece un bonus di +3.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 alle prove di *Furtività [Nascondersi]* per 6 ore.

MIMETISMO MINORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Armatura o mantello toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona su armature prodotte con la lega Ithildin (solo sul tronco) e su mantelli fatti in lino. La Runa fornisce un bonus di +1 al punteggio di LA dell'Abilità *Furtività [Nascondersi]*.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -2 alle prove di *Furtività [Nascondersi]* per 3 ore.

PUNTATORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 0
- **CD Lancio:** 2
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Anello, bacchetta o bastone toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 1
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si può lanciare su un anello di rame o di bronzo che abbia una qualsiasi gemma incastonata, su un bastone sulla cui estremità ci sia incastonata una qualsiasi gemma, oppure su una bacchetta fatta con legno di faggio. A comando (1 PAz) l'oggetto proietta un fascio di luce lineare e molto stretto (come quello di un laser) che si proietta come una sorta di puntino rosso sulla prima superficie opaca che incontra.
Effetti negativi: Nessuno.

RAGGIO DI FUOCO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Anello toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin può essere incisa su un anello d'oro, di rame o di bronzo che abbia incastonato un rubino. Fino a 3 volte al giorno, il possessore può con un comando magico vocale (14 PAz) proiettare un sottile raggio infuocato, che può arrivare alla distanza di 30 metri, e che infligge un numero di PV da Fuoco pari a 2d8+2; per colpire il bersaglio è necessario effettuare una Prova di Abilità di Capacità fisiche [Lotta], oppure usare come base per una prova con un d10 un punteggio pari a un terzo della Prova di Abilità dell'incantatore che ha tracciato la runa (arrotondata per difetto), a seconda di quale punteggio sia maggiore.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2d6 PV al Tronco da Fuoco.

RAGGIO DI GELO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Anello toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin può essere incisa su un anello d'oro, di rame o di bronzo che abbia incastonato uno zaffiro. Fino a 3 volte al giorno, il possessore può con un comando magico vocale (14 PAz) proiettare un sottile raggio infuocato, che può arrivare alla distanza di 30 metri, e che infligge un numero di PV da Freddo pari a 2d8+2; per colpire il bersaglio è necessario effettuare una Prova di Abilità di Capacità fisiche [Lotta], oppure usare come base per una prova con un d10 un punteggio pari a un terzo della Prova di Abilità dell'incantatore che ha tracciato la runa (arrotondata per difetto), a seconda di quale punteggio sia maggiore.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2d6 PV al Tronco da Freddo.

RESISTENTE AL FREDDO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Armatura o vestito toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona su armature prodotte con la lega Ithildin, oppure su vestiti di cotone. La runa riduce i danni da Freddo subiti di un punteggio pari ad 1 ogni 4 punti nella Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2 danni aggiuntivi da Freddo quando subisce attacchi di questo tipo, per 3 ore.

RESISTENTE AL FUOCO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Armatura o vestito toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona su armature prodotte con la lega Ithildin, oppure su vestiti di cotone. La runa riduce i danni da Fuoco subiti di un punteggio pari ad 1 ogni 4 punti nella Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2 danni aggiuntivi da Fuoco quando subisce attacchi di questo tipo, per 3 ore.

RESISTENTE ALL'ACIDO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Armatura o vestito toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona su armature prodotte con la lega Ithildin, oppure su vestiti di cotone. La runa riduce i danni da Acido subiti di un punteggio pari ad 1 ogni 4 punti nella Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2 danni aggiuntivi da Acido quando subisce attacchi di questo tipo, per 3 ore.

RESISTENTE ALL'ELETTRICO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 11
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Armatura o vestito toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona su armature prodotte con la lega Ithildin, oppure su vestiti di cotone. La runa riduce i danni da Elettricità subiti di un punteggio pari ad 1 ogni 4 punti nella Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'incantatore subisce 2 danni aggiuntivi da Elettricità quando subisce attacchi di questo tipo, per 3 ore.

RESISTENTE ALLO PSIONICO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Cintura toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si iscrive sulle cinture. Chiunque indossi l'oggetto riceve un bonus al proprio punteggio di Volontà Psionica pari a +1 ogni 5 punti nella Prova di Abilità dell'incantatore.
Effetti negativi: L'incantatore diventa incapace di resistere agli effetti psionici (non magici) per 1 giorno.

RESISTENTE AL MAGICO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Cintura toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 17
- **Energia spesa (Soglia):** 10 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin si iscrive sulle cinture. Chiunque indossi l'oggetto riceve un bonus al proprio punteggio di Volontà Magica pari a +1 ogni 5 punti nella Prova di Abilità dell'incantatore.
Effetti negativi: L'incantatore diventa incapace di resistere agli effetti magici (non psionici) per 1 giorno.

RESISTENZA CLIMATICA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Vesti toccate
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona un set di vestiti (maglietta o camicia più calzoni) che devono essere indossati nella loro interezza. Tali vesti permettono di non subire gli effetti negativi di climi estremi (molto freddi come in mezzo ad una tormenta di neve o molto caldi come in un deserto). La runa funziona in base al tipo di tessuto del vestito: se tracciata su un vestito di cotone permette di resistere ai climi caldi, mentre su un vestito di lana ai climi freddi. L'effetto magico ha effetto sul clima in se, non su eventi correlati (ad esempio, una tormenta di neve continuerà ad ostacolare l'avanzata del personaggio e la visibilità sarà comunque pessima).
Effetti negativi: Nessuno.

RUNA DEL TELETRASPORTO (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 5
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Bacchetta o bastone toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 28
- **Energia spesa (Soglia):** 16 (13)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin può essere incisa su una bacchetta o un bastone di legno fatti con legno di albero di tasso o di larice. Usando una specifica formula magica (40 PAz) mentre si impugna l'oggetto, permette di far apparire una porta davanti all'utilizzatore, in legno e decorata con disegni astratti, aperta su una specie di vortice che permette il teletrasporto in un altro punto. Di fatto, l'effetto è identico a quello dell'incantesimo *Teletrasporto*. Il portale rimane aperto per 3 round ed è attraversabile da chiunque; il trasferimento è istantaneo e il possessore dell'oggetto può decidere di chiuderlo in anticipo (comando mentale, 3 PAz). L'oggetto è utilizzabile 1 volta al giorno.
Effetti negativi: L'incantatore non può allontanarsi per più di 10 metri dal punto in cui ha iscritto la runa per 1 settimana.

RUNA DI ELUSIONE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 17
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Armatura toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 7
- **Energia spesa (Soglia):** 5 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona sul Tronco delle armature prodotte con la lega Ithildin. La Runa conferisce un bonus alla Schivata pari a 1 ogni 6 punti nella Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -6 alla Schivata per 6 ore.

RUNA DI RAPIDITÀ (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 2
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Gambali o stivali toccati
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin può essere incisa sui gambali di un'armatura prodotti con la lega Ithildin, oppure su un paio di stivali di cuoio fatti con la pelle di un felino. Indossando il paio, si ottiene un bonus

al proprio punteggio di Movimento pari a +1 se si tratta di gambali in lega Ithildin, o di +3 se sono degli stivali.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 al punteggio di Movimento per 12 ore.

RUNA DI VELOCITÀ (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 19
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 9
- **Energia spesa (Soglia):** 7 (18)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona su armi prodotte con la lega Ithildin. La velocità base dell'arma viene ridotta di un punteggio pari ad 1 ogni 6 punti nella Prova di Abilità.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una riduzione di 10 PAz per 6 ore.

RUNE DEL PORTALE ASURA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 4
- **CD Lancio:** 20
- **PAz di lancio:** n.a. (10 minuti)
- **Raggio d'azione:** Anello del Portale Asura toccato
- **Durata:** 1 round per punto nella Prova di Abilità
- **Mana/Mente:** 15
- **Energia spesa (Soglia):** 8 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin incide specifiche rune sull'anello di un Portale Asura, al fine di renderlo perfettamente funzionante. Le rune incise creano specifici riferimenti dimensionali tra i portali che comunicano tra loro per permettere il viaggio extradimensionale. Si tratta di un incantesimo noto solo agli Asura, custodito gelosamente dalla loro razza. Fallire nel lancio di quest'incantesimo comporta la distruzione del lavoro fatto fino a quel momento; in altre parole, l'anello del Portale va ricostruito da zero. L'incantesimo è l'ultima fase per la creazione dell'anello del portale, e va effettuata entro 5 giorni dalla sua conclusione: dopo questo lasso di tempo la roccia dell'anello diventa talmente dura che non può essere neanche scalfita, rendendo impossibile incidervi le rune sopra.
Effetti negativi: Nessuno.

SIGILLO PERSONALE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 15
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma, Armatura o scudo toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 6
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona su armi, armature e scudi prodotti con la lega Ithildin. La runa è tale che al suo interno permette di tracciare un simbolo identificativo del proprietario, o il suo nome completo. Indossare pezzi di armatura con questa runa se non si è il proprietario infligge una penalità di -2 alla Schivata per ognuno di essi, e lo stesso vale se si impugna uno scudo; inoltre tutte le Resistenze elementali e quella Fisica sono ridotte di 2 punti. Impugnare un'arma infligge invece una penalità di -3 al punteggio di LA ed ai danni per il suo utilizzo.
Effetti negativi: Nessuno.

SIGILLO PERSONALE MINORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 8
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Arma, Armatura o scudo toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 3 (0)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona su armi, armature e scudi prodotti con la lega Ithildin. La runa è tale che al suo interno permette di tracciare un simbolo identificativo del proprietario, o il suo nome completo. Indossare pezzi di armatura con questa runa se non si è il proprietario infligge una penalità di -1 alla Schivata per ognuno di essi, e lo stesso vale se si impugna uno scudo. Impugnare un'arma infligge invece una penalità di -1 al punteggio di LA per il suo utilizzo.
Effetti negativi: Nessuno.

SILENZIOSA (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 14
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Armatura o stivale toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 5
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (15)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Rara

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona su armature prodotte con la lega Ithildin, e su stivali di cuoio fatti con pelle di yak. Le parti di armatura che possiedono questa Runa forniscono un bonus di +1 al punteggio di LA dell'Abilità *Furtività [Muoversi silenziosamente],* tranne che per la parte del Tronco che fornisce un bonus di +2; gli stivali di cuoio conferiscono invece un bonus di +3.
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -5 alle prove di *Furtività [Muoversi silenziosamente]* per 6 ore.

SILENZIOSA MINORE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 5
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Armatura o stivale toccato
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 2
- **Energia spesa (Soglia):** 1 (10)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona su armature prodotte con la lega Ithildin (solo sui gambali) e su stivali di cuoio fatti con pelle di yak. La Runa fornisce un bonus di +1 al punteggio di LA dell'Abilità *Furtività [Muoversi silenziosamente],* e deve essere tracciata su entrambi i gambali/stivali per funzionare (ed ovviamente essere indossati entrambi).
Effetti negativi: L'incantatore subisce una penalità di -2 alle prove di *Furtività [Muoversi silenziosamente]* per 3 ore.

STRETTA STORDENTE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]
- **Livello:** 1
- **CD Lancio:** 12
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Guanti od anello toccata
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 3
- **Energia spesa (Soglia):** 2 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** Si
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin funziona su guanti fatti in pelle di daino o di alce, oppure su anelli in ferro o acciaio. Una volta al giorno, quando si stringe la mano ad un altro essere, il personaggio può decidere con un comando mentale (1 PAz) di inviare una scossa elettrica che fa subire l'Effetto di Stato *Stordito* alla vittima per 2 round.
Effetti negativi: L'incantatore subisce l'Effetto di Stato *Stordito* per 1 minuto.

VISIONE DELL'INVISIBILE (Effetto mirato)

- **Abilità:** Magia Runica [Rune Ithildin]

- **Livello:** 3
- **CD Lancio:** 13
- **PAz di lancio:** n.a. (1 minuto)
- **Raggio d'azione:** Elmo, berretto o lenti toccate
- **Durata:** Permanente
- **Mana/Mente:** 8
- **Energia spesa (Soglia):** 4 (12)
- **Resistere all'incantesimo:** No
- **Rarità:** Non comune

Descrizione: Questa Runa Ithildin può essere incisa sugli elmi delle armature in tessuto, su berretti e cappelli fatti di tessuti naturali oppure su occhiali e monocoli. Quando l'oggetto è indossato, permette di vedere l'invisibile nel raggio di un numero di metri pari al doppio del punteggio nella Prova di Abilità dell'incantatore.

Effetti negativi: L'incantatore diventa cieco per 1 ora.

CAPITOLO 8: INVENTIVA E RICETTE DI CREAZIONE

Il regolamento di *Arcana Tales* prevede una struttura ben precisa che permetta ai giocatori di creare qualunque tipo di oggetto, da un semplice oggetto intagliato nel legno, ad un'arma, un composto alchemico fino ad una grande costruzione. Tutte le prove necessarie vengono ovviamente effettuate tramite l'uso di Abilità specifiche, ma per sfruttarle è necessario disporre di tutta una serie di mezzi specifici. Questi elementi vengono descritti in questo capitolo, assieme a tutte le meccaniche necessarie per sviluppare la propria capacità "creativa". Sinteticamente si possono riassumere in 4 categorie:

- Strumenti di lavoro specifici
- Materiali grezzi da lavorare, del tipo e della quantità necessaria
- Tempo da dedicare
- Conoscenza della Ricetta

È necessario disporre di tutti questi elementi per poter effettuare una qualunque creazione, tranne nei casi particolari in cui è specificato diversamente. Alcune delle creazioni più semplici, o nel caso si abbia a che fare con tipi di creazioni molto simili tra loro, richiedono l'uso di Ricette che sono in comune tra loro; in altre parole, conoscere una Ricetta permette di creare più tipi di oggetti. Ad esempio, la maggior parte delle spade e spadoni richiedono un tipo di lavorazione comune, o con meccaniche di lavoro che sono uguali, per cui con una sola Ricetta si acquisisce la possibilità di forgiare diversi tipi di queste armi.
Le Ricette possono essere definite come la "spiegazione teorica" per ottenere un determinato risultato, e si possono ottenere in due modi. Il primo, il più semplice, diretto e più sicuro è quello attraverso l'acquisizione della conoscenza da una fonte, che può essere un documento (un libro, una pergamena) o l'insegnamento da parte di un maestro. Il secondo è più complicato, richiede un certo tempo e può risultare in un fallimento, ma permette al personaggio di ottenere la Ricetta anche senza alcuna fonte: attraverso le Abilità di *Inventiva*. Quale che sia il metodo, una volta scoperta le Ricetta il giocatore dovrà annotarla sulla scheda del personaggio in una sezione dedicata a tutte le Ricette da lui conosciute.

1. PREPARAZIONE ALLA CREAZIONE

MATERIE PRIME

Le Materie Prime sono i componenti grezzi per ottenere un determinato oggetto. Ad esempio, per ottenere una spada servono acciaio, un piccolo quantitativo di cuoio, eventualmente altri metalli preziosi o gemme e pietre per delle decorazioni. Alcune di queste materie prime possono venire considerate tali anche se tecnicamente non lo sono. Ad esempio, l'acciaio è in realtà una lega composta da ferro e carbonio in quantità precise, quindi le Materie Prime sarebbero quest'ultime; ma dato che l'acciaio è di uso comune per la creazione di armi con lama, oltre che di altri oggetti ad uso militare, risultando quindi nei fatti il materiale usato per la forgiatura, si può considerarlo come Materia Prima. In questo caso però si tratta di una situazione "condizionale".
L'acciaio è considerato tale anche perché facilmente reperibile in una città, quindi esiste una condizione per definirlo tale. È molto probabile che in presenza di una fucina sia possibile acquistare l'acciaio direttamente da un fabbro; ma è anche possibile recuperare il materiale riciclandolo, ad esempio recuperandolo da un'armatura per creare una spada. Il Master, partendo dalla descrizione della ricetta, può fornire situazioni in cui anziché partire dai prodotti grezzi di base è possibile utilizzare dei semi-lavorati. Questo non incide di norma sulla CD per la creazione dell'oggetto (di norma la difficoltà nel creare un oggetto non è legata all'ottenimento di materiali intermedi; nel caso della spada, la difficoltà non è nell'ottenere l'acciaio, quanto nel lavorarlo alla forgia e poi all'incudine con il martello per ottenere la lama), ma può ridurre i tempi di creazione necessari. Il personaggio può comunque decidere di partire in ogni caso dai materiali di base, anche se ha accesso a dei semi-lavorati.

Le tabelle nel capitolo sui beni in vendita ne riporta una con i prezzi indicativi di vari materiali acquistabili in lingotti. Vengono indicati sia materiali comuni, reperibili quasi ovunque e facilmente commerciabili, sia quelli più rari. Creare oggetti con materiali particolari (ad esempio il Galvorn) richiede comunque il reperimento di materiali di una tale rarità che è estremamente improbabile ritrovarli da mercanti normali, e generalmente chi ne possiede lo tiene per se o lo rivende a cifre esorbitanti. In alcuni casi è più conveniente cercare di estrarre del materiale piuttosto che andare in cerca di chi possa venderlo, sempre se la cosa sia possibile.
Escludendo il discorso dell'acquisto (o dell'affitto) dell'attrezzatura necessaria per la lavorazione, la maggior parte dei costi per la creazione di un oggetto dipendono dalle materie prime. Fallire la creazione di un oggetto può determinare la perdita di alcune, o tutte, le materie prime; le singole Ricette riportano quali dei materiali è possibile recuperare quando si fallisce la creazione, e in quali quantità.

STRUMENTI E TEMPI DI LAVORO

Ogni tipo di lavorazione richiede l'utilizzo di strumenti adatti per modellare le Materie Prime. Per creare la nostra spada d'acciaio, avremmo bisogno della fucina di un fabbro, e di tutta l'attrezzatura necessaria (lo stampo, un martello, delle pinze, un'incudine e così via). In alcuni casi si tratta di strumenti di piccolo ingombro che non richiedono postazioni fisse, in altri casi può essere necessario ricorrere a strutture adeguate, come nel caso della fucina per la spada.
Per alcuni tipi di lavorazione è possibile ricorrere all'utilizzo di strumenti "improvvisati", in particolare quando non è possibile disporre di quelli normali. Ad esempio, per creare degli impasti con delle erbe, se non si dispone di un pestello ed un contenitore ci si può arrangiare con un sasso ed una noce di cocco. La possibilità di usare strumenti di questo tipo dipende dalla fantasia del giocatore e dalla fattibilità: se non si dispone di una forgia, risulta quasi impossibile creare da zero una spada di metallo pur avendo tutte le materie prime a disposizione.

I tempi necessari per la creazione di un oggetto sono riportati sulle singole Ricette. Alcune Ricette permettono la creazione di più tipologie d'oggetti, nel cui caso vengono riportati valori che possono seguire delle regole precise per le tempistiche, riportate sempre nella descrizione. Ad esempio per le armi vengono riportati tempi che variano in funzione del peso complessivo finale dell'oggetto.

I tempi per le varie creazioni fanno riferimento a giorni di lavoro complessivi nei quali gran parte del tempo si passa per ottenere quello che si vuole. Il personaggio può decidere di sospendere il lavoro e riprenderlo in seguito, ed a meno di lavorazioni che prevedono richieste particolari il tempo di lavorazione torna ad "avanzare" quando riprende. Per ogni due punti nella Prova di Abilità per la creazione dell'oggetto ottenuto in più oltre il valore della CD, i tempi necessari per la creazione dell'oggetto vengono ridotti di un 5% (arrotondato per difetto), fino ad un massimo del 50%, a meno che la Ricetta o il gruppo di Ricette non riporti diversamente.

RICETTE

La Ricetta è la conoscenza necessaria per sapere come produrre un dato oggetto. Imparare una Ricetta richiede un tempo che dipende da come si è ottenuta. La via più rapida e pratica è attraverso l'insegnamento da parte di una persona che è a conoscenza della Ricetta. Questo tipo di apprendimento non comporta alcun tipo di costo, escluso quello del tempo necessario all'apprendimento (da un giorno ad 2 Giri, a seconda della Ricetta, dell'istruttore e della strumentazione a disposizione, in base alle valutazioni del Master; 1 Giro corrisponde a 9 giorni, l'equivalente della nostra settimana), durante il quale l'insegnante non solo spiega il procedimento, ma effettua anche delle prove pratiche.
Un metodo altrettanto pratico è tramite una conoscenza scritta: il personaggio ha accesso ad un libro, od una raccolta di appunti, attraverso i quali apprende la ricetta. I tempi sono poco più lunghi (da 2 a 4 Giri) ed il Master può decidere di applicare dei piccoli costi in denaro nel caso ritenga necessario il reperimento di alcune risorse per delle prove effettuate dal personaggio mentre impara il procedimento. Il personaggio può anche avere accesso a dei documenti parziali su una ricetta; in questo caso può "completarli" attraverso il metodo della Ricerca (vedi sotto), con un tempo per apprenderla dimezzato.
Un altro metodo è attraverso le Professioni: alcune di esse permettono di apprendere delle Ricette necessarie per lo svolgimento del lavoro, generalmente durante i primi mesi che si possono così definire di "apprendistato". Ogni Professione riporta quali tipo di Ricette vengono imparate.

Il quarto metodo è quello più lungo e faticoso, ma ha due vantaggi: quello di non richiedere alcun tipo di aiuto od informazione esterna, e quello di permettere di creare qualcosa di completamente nuovo. Il giocatore può decidere di investire un *Punto Ricerca di Ricetta* per scoprire una nuova Ricetta; a tale scopo può usare sia i cosiddetti *Punti Ricerca di Ricette*, ottenuti quando ottiene un Livello pari di personaggio (2°, 4°…), oppure usare i Punti Ricerca normali che possono essere usati per aumentare il LAM delle Abilità, ottenuti ad ogni Livello. In quest'ultimo caso, i Punti Ricerca usati per questo scopo NON possono essere usati per aumentare il LAM. Il tempo necessario per fare la nuova scoperta dipende dalla specifica Ricetta, e come per quelle ottenute da una conoscenza scritta può essere necessario investire del denaro per l'acquisto di materiali e strumenti per effettuare prove e tentativi; il tutto viene gestito e deciso dal Master. Se si possiedono conoscenze parziali su come raggiungere la scoperta, il Master può decidere di ridurre i tempi previsti inizialmente. Ogni Ricetta riporta un periodo di base necessario per la sua scoperta attraverso questo metodo, ma può variare in base a tutte le possibili circostanze che possono verificarsi (dipendenti dal giocatore o meno), ma solo il Master è a conoscenza dei tempi esatti per raggiungere la scoperta. Ad esempio i tempi possono modificarsi se si possiedono conoscenze parziali sulla Ricetta (come già accennato poco prima), se si effettuano tiri particolarmente elevati nella Prova di Abilità per la scoperta, ma anche in base a particolari condizioni dell'ambientazione e la campagna, o a seguito di specifiche azioni del personaggio o eventi nel mondo di gioco.

L'uso dei Punti Ricerca però non assicura il successo. Per ottenere una Ricetta attraverso questo sistema, il personaggio deve effettuare una Prova di Abilità di Inventiva specifica per l'oggetto che si vuole produrre. Ogni Ricetta riporta una CD da raggiungere per poterla apprendere. Il tiro viene effettuato in segreto dal Master quando il giocatore decide di effettuare la ricerca, ma il risultato diverrà noto solo alla fine. Per ogni due punti nella Prova di Abilità ottenuti in più oltre il valore della CD, i tempi necessari per la ricerca vengono ridotti di un 5% (arrotondato per difetto), fino ad un massimo del 50%. Se la ricerca fallisce, il Punto Ricerca non viene considerato sprecato, ma è possibile riutilizzarlo solo per ritentare di ottenere quella specifica Ricetta che il personaggio non è riuscito ad imparare.

Ove applicabile, le statistiche di base delle Ricette fanno riferimento alla creazione di oggetti dalle proprietà e dalle Materie Prime comuni (ad esempio, per creare una Spada Lunga si utilizza l'acciaio). A meno che non venga riportato diversamente, la creazione dello stesso oggetto con materiali particolari o proprietà fuori dal comune usano la stessa Ricetta per la sua creazione, ma prevede CD di Creazione differenti in base al materiale usato o alle proprietà che si vogliono fornire.
Di seguito vengono descritte le statistiche di base delle Ricette:

- **Materie prime:** Elenco delle Materie Prime necessarie per la creazione, comprese le quantità necessarie; in alcuni casi vengono riportati direttamente i semi-lavorati (come l'acciaio per la maggior parte delle armi che utilizzano questo materiale).
- **Strumentazione:** Tutti gli strumenti necessari per ottenere quel determinato oggetto. Qui vengono anche segnalate strutture specifiche necessarie (come una forgia, ad esempio). Da notare che strumentazione di elevata qualità può fornire dei bonus alla Prova di Artigianato quando si tenta di creare l'oggetto della Ricetta.
- **CD creazione:** La CD di Artigianato necessaria da raggiungere per completare con successo la creazione. Come già spiegato, a meno di indicazioni specifiche diverse per ogni 2 punti ottenuti in più nella Prova di Abilità, il Tempo di Lavoro viene ridotto del 5%, fino ad un massimo del 50%.
- **Tempi di lavoro:** Riporta quanto tempo è necessario di base per la creazione dell'oggetto.
- **Inventiva:** Riporta la specifica Abilità di Inventiva necessaria per la scoperta della Ricerca in autonomia. Oltre all'Abilità, viene riportata la CD da superare ed il tempo necessario per ottenere la nuova conoscenza. Come già spiegato, a meno di indicazioni specifiche diverse per ogni 2 punti ottenuti in più nella Prova di Abilità, il tempo per la scoperta della Ricetta viene ridotto del 5%, fino ad un massimo del 50%
- **Punti Ricerca:** Riporta il numero di Punti Ricerca necessario per la scoperta in autonomia della Ricetta. A parte specifici casi particolari, le Ricette richiedono sempre 1 Punto Ricerca.

REGOLA OPZIONALE: CREAZIONI DI SCARSA QUALITÀ

Ogni Ricetta riporta una CD di creazione, che determina se la prova ha avuto successo o meno. Come regola opzionale, il Master può decidere di permettere la riuscita se si fallisce nella Prova di Abilità di Artigianato specifica di un massimo di 4 punti. In questo caso, la realizzazione finale avrà dei difetti o sarà di qualità inferiore. Ad esempio, nel caso di un'arma potrà infliggere 2 danni in meno rispetto al normale, dare una penalità di -2 al punteggio di LA relativo o rischiare di rompersi dopo un certo numero di usi. Spetta sempre al Master l'ultima parola sui difetti presenti sulla creazione finale.

2. ELENCO DELLE RICETTE DI ARTIGIANATO

La Ricette qui di seguito permettono di ottenere gran parte degli oggetti presenti nel mondo di gioco. Ognuna riporta le Abilità necessarie per poterle utilizzare, l'Abilità di Inventiva per ottenerla tramite la Ricerca e le CD necessarie per la Prova di Inventiva, i tempi di realizzazione, le Materie Prime necessarie. Il titolo di ogni sottoparagrafo indica il nome della specifica Abilità di Artigianato per ottenere l'oggetto con le Ricette elencate di seguito.

I. Forgiare Armi

Le Ricette riportate in questa sezione sono relative alla forgiatura di qualunque tipo di arma. Ogni Ricetta riporta le statistiche per la creazione di un'arma dalle caratteristiche e dai materiali comuni, ma è possibile usare la stessa per creare un'arma con materiali diversi. Ogni Ricetta riporta per ogni materiale esotico utilizzato le CD di Creazione necessaria da superare, ed il Tempo di Creazione viene aumentato di 2 Giorni; ovviamente, è necessario sostituire i materiali comuni con quelli alternativi esotici per la creazione dell'arma, cosa che in genere implica un aumento sostanziale dei prezzi.

Se si utilizzano Materie Prime comuni alternative per assenza di quelle normali (ad esempio il bronzo al posto dell'acciaio, oppure ferro, pietra e ossa) si possono usare le stesse Ricette se il cambio è tra materiali equivalenti (ad esempio, il bronzo viene considerato un metallo ai fini della lavorazione, quindi può essere sostituito al posto dell'acciaio ed usare la stessa ricetta); in caso contrario (ad esempio pietra al posto dell'acciaio per una spada) il Master deve indicare l'uso di una Ricetta diversa più consona, oppure creare una nuova Ricetta. In ogni caso, l'uso di Materie Prime comuni diverse da quelle di base può comportare delle variazioni statistiche; spetta al Master definire quali nello specifico, tranne per alcuni materiali le cui caratteristiche sono descritte di seguito.
Il forgiatore può decidere di inserire elementi estetici nell'arma; ad esempio delle incisioni sul piatto della lama di una spada, pietre preziose sull'impugnatura o l'uso di materiali particolari a ricoprire alcune parti dell'arma. Questi accorgimenti aumentano il tempo di lavorazione di 1 giorno (o più, se il Master lo ritiene opportuno) e la CD di creazione di 5, ma solo per quello che riguarda la decorazione. Ad esempio, creare una spada ha CD 16, decorarla con un'incisione porta la CD a 21. Se il personaggio ottiene un 20 con la prova, ha superato la CD base per la creazione della spada e quindi ottiene un'arma funzionale, ma il non aver superato la CD complessiva vuol dire aver fallito nella sola creazione della decorazione; in questo caso è necessario iniziare una nuova lavorazione se si vuole rimediare all'errore.

Se si supera di almeno 8 punti la CD per la Creazione, si ottiene un oggetto di fattura superiore. Questo vuol dire che l'arma avrà delle statistiche migliori rispetto a quelle di base: bonus di +1 ai danni, peso ridotto fino ad 1 Kg, gittata delle armi da tiro migliore (fino al limite riportato per le singole armi) o bonus di +1 alle prove di Abilità con quell'arma, tra gli esempi più comuni. Il Master decide quali bonus aggiungere ed in quale quantità (fino ad un massimo di +3), in base a quanto la Prova di Creazione supera la CD richiesta.
Il Manuale dell'Ambientazione riporta diversi tipi di materiali esotici, con descritte le specifiche proprietà che forniscono alle armi con i quali vengono costruite. A volte, in sostituzione dei materiali normali e di quelli esotici, possono essere usati materiali alternativi di natura comune per via delle particolari proprietà che possiedono:

- **Argento:** Le armi taglienti e perforanti di metallo costruite con questo materiale al posto dell'acciaio o del ferro, sono meno resistenti e infliggono meno danni: si applica una penalità di -1 ai danni inflitti, e un -1 alla penetrazione delle armature ad anelli e a placche. Inoltre, per via della consistenza dell'argento, tende a deformarsi con l'uso, che si traduce in una riduzione ulteriore di -1 ai danni (a meno che non venga mai usata). Infine, il loro costo è decisamente superiore per via del valore dell'argento stesso. Queste armi vengono prodotte in quantità limitate, perché sono utili per ferire creature che altrimenti sono immune ad altri tipi di armi (l'esempio più comune è quello dei Licantropi).

FORGIARE ARCHI

- **Materie prime:** Legno (pari al del peso dell'arma), filamenti di lino, canapa o budello, colla.
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno.
- **CD creazione:** 16
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno, 2 giorni per gli Archi compositi
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 20); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di creare qualunque tipo di arco. Le materie prime sono relative alla creazione degli archi esclusi quelli compositi, che possono richiedere l'uso di materiali di diverso tipo oltre al listello di legno che compone l'anima dell'arma.
Ricetta con materiali esotici: Forgiare archi con Albero di Sarna (CD 18), Forgiare archi con Legnoscuro (CD 19), Forgiare archi con Wynroot (CD 20)

FORGIARE ARMI ASTATE

- **Materie prime:** Legno (pari a metà del peso dell'arma), Acciaio (pari a metà del peso dell'arma).
- **Strumentazione:** Forgia, martello, incudine, pinze, stampi per le parti in metallo, miscela di acqua ed olio.
- **CD creazione:** 14
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni + 1 giorno per Kg di peso dell'arma
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 18); 4 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di creare sia le armi astate che le asce, compresi i bastoni ferrati. Di norma il manico viene intagliato da tipi di legno particolarmente rigidi e robusti, bilanciati nel peso inserendo delle placche di metallo sulla parte bassa del manico. La parte in metallo è quella che richiede il maggior tempo di lavoro, dovendo prima essere creata e poi lavorata in maniera similare ad una spada se possiede una lama tagliente.
Ricetta con materiali esotici: Forgiare armi astate con Acciaio meteoritico (CD 16), Forgiare armi astate con Galvorn (CD 20), Forgiare armi astate con Ithildin (CD 21 e Ricetta *Forgiare armi Ithildin*), Forgiare armi astate con Mercurio alchemico (CD 19), Forgiare armi astate con Viridium (CD 18), Forgiare armi astate con Argento lunare (CD 17), Forgiare armi astate con Otataral (CD 16), Forgiare armi astate in Albero della Fiamma (CD 15, solo Bastoni Ferrati), Forgiare armi astate in Wynroot (CD 17, solo Bastoni Ferrati)

FORGIARE ARMI CONTUNDENTI IN LEGNO

- **Materie prime:** Legno (pari al peso dell'arma), piccole quantità di metallo generalmente ferro, cuoio 0,3 Kg in striscie.
- **Strumentazione:** Forgia, martello, incudine, miscela di acqua ed olio.
- **CD creazione:** 11
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 18); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Le armi contundenti con la parte di offesa in legno sono tra le più facili da creare; esempi tipici sono il manganello, la tonfa o il randello. Per loro natura, non richiedono particolari lavorazioni, come invece si necessita per un'arma di metallo, ad esempio una spada dotata di lama. Nel caso la creazione fallisse, è possibile recuperare la totalità dei materiali usati.
Ricetta con materiali esotici: Forgiare armi contundenti in legno con l'Albero della Fiamma (CD 12), Forgiare armi contundenti in legno con Wynroot (CD 14)

FORGIARE ARMI CONTUNDENTI IN METALLO

- **Materie prime:** Metallo (pari al peso dell'arma; generalmente ferro o acciaio), cuoio 0,3 Kg in striscie, legno 0,5 Kg (se usato come manico)
- **Strumentazione:** Forgia, martello, incudine, miscela di acqua ed olio.
- **CD creazione:** 13
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno per Kg di peso dell'arma
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 19); 4 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta è analoga a *Forgiare armi contundenti in legno*, ma permette di costruire armi contundenti fatte del tutto o quasi di metallo, e più precisamente con la parte dell'arma di offesa in metallo. Ad esempio è possibile forgiare con questa Ricetta una mazza chiodata, una mazza ferrata o un martello pesante. Nel caso la creazione fallisse, è possibile recuperare la totalità dei materiali usati.
Ricetta con materiali esotici: Forgiare armi contundenti in metallo con Acciaio meteoritico (CD 14), Forgiare armi contundenti in metallo con Ithildin (CD 19 e Ricetta *Forgiare armi Ithildin*), Forgiare armi contundenti in metallo con Mercurio alchemico (CD 17), Forgiare armi contundenti in metallo con Argento lunare (CD 15), Forgiare armi contundenti in metallo con Otataral (CD 14)

FORGIARE ARMI ITHILDIN

- **Materie prime:** n.a.
- **Strumentazione:** n.a.
- **CD creazione:** n.a.
- **Tempi di lavoro:** n.a.
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 24); 9 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta è in realtà propedeutica per la creazione di Armi con la lega Ithildin. In altre parole, per creare un'arma con questa lega, oltre a conoscere la Ricetta specifica (ad esempio *Forgiare spade*) è necessario conoscere anche questa Ricetta, che fornisce le indicazioni necessarie su come modificare la normale procedura di forgiatura per poter poi imprimere la Runa Ithildin sull'arma stessa. Creare un'arma con l'Ithildin senza la conoscenza di questa Ricetta permette di creare l'oggetto, ma non sarà poi possibile infondere alcun potere magico.

FORGIARE ARMI ITHILDIN SUPERIORI

- **Materie prime:** n.a.
- **Strumentazione:** n.a.
- **CD creazione:** n.a.
- **Tempi di lavoro:** n.a.
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 27); 1 anno
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di creare armi Ithildin sulle quali poter imprimere fino a 2 Rune Ithildin. Questa Ricetta non permette di creare armi sulle quali poter imprimere tali rune, è quindi necessario conoscere la Ricetta *Forgiare armi Ithildin*.

FORGIARE KATANE

- **Materie prime:** Acciaio (pari al peso dell'arma), Cuoio 0,3 Kg in strisce, legno (in genere di magnolia, per il fodero).
- **Strumentazione:** Forgia, martello, incudine, pinze, miscela di acqua ed olio.
- **CD creazione:** 21
- **Tempi di lavoro:** 4 giorni ogni 0,5 Kg di peso dell'arma
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 28); 1 anno (15 mesi)
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Le katane e le armi analoghe si distinguono dalle altre spade per il metodo di creazione delle lame. La procedura di lavorazione dell'acciaio tramite piegature e martellature richiede l'uso di tecniche di lavorazioni differenti rispetto alle normali lame. Ciò conferisce qualità uniche all'arma, ma al contempo richiedono conoscenze e manualità superiori. A dispetto del nome, la Ricetta permette la creazione di qualunque arma di fattura giapponese in metallo (ovvero: Wakizashi, Uchigatana, Katana, Nodachi).
A differenza delle normali spade, fallire nella produzione di un'arma di questo tipo comporta la perdita dell'acciaio utilizzato. È possibile produrre katane con altri metalli esotici, ma non con metalli o leghe comuni quali il bronzo o con altri materiali che non siano metalli; questo a causa della particolare lavorazione della lama che non consente di essere effettuata con materiali di qualità troppo bassa o troppo fragili.
Ricetta con materiali esotici: Forgiare katane con Acciaio meteoritico (CD 22), Forgiare katane con Galvorn (CD 26), Forgiare katane con Ithildin (CD 28 e Ricetta *Forgiare armi Ithildin*), Forgiare katane con Otataral (CD 22)

FORGIARE BALESTRE

- **Materie prime:** Legno (pari al 75% del peso dell'arma), Acciaio o ferro (pari al 25% del peso dell'arma), filamenti di lino, canapa o budello, colla.
- **Strumentazione:** Forgia, martello, incudine, pinze, strumenti per la lavorazione del legno.
- **CD creazione:** 19
- **Tempi di lavoro:** 5 giorni
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 24); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di costruire qualunque tipo di balestra, compresi eventuali meccanismi atti al suo caricamento. Concettualmente facile da utilizzare come arma, la sua creazione è più complicata rispetto ad un altro tipo di arma per via dei meccanismi necessari per il suo utilizzo. Di norma il corpo è in legno, mentre l'arco teso dalla corda di metallo, generalmente in acciaio di fattura molto flessibile.

FORGIARE BASTONI FERRATI

- **Materie prime:** Legno (pari al peso dell'arma), piccole quantità metalliche come Acciaio o Ferro.
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno.
- **CD creazione:** 10
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno

- **Inventiva:** Inventare armi o Inventare oggetti in legnop (CD 15) / 1 giorno
- **Punti Ricerca:** 0

Descrizione: Questa ricetta permette di creare un bastone ferrato come arma, ma anche qualunque tipo di bastone. Si tratta della stessa identica Ricetta già descritta nel *Paragrafo V: Lavorare il legno*. In pratica, è utilizzabile sia tramite l'Abilita *Artigianato [Forgiare Armi]*, sia tramite l'Abilità *Artigianato [Lavorare il legno]*.
Ricetta con materiali esotici: Forgiare bastoni ferrati in Albero della Fiamma (CD 12), Forgiare bastoni ferrati in Wynroot (CD 14)

FORGIARE CATENA CHIODATA

- **Materie prime:** Acciaio o ferro (pari al peso dell'arma).
- **Strumentazione:** Forgia, martello, incudine, pinze
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 4 giorni
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 24); 5 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette anche di costruire normali catene, la cui unica differenza è l'assenza degli spuntoni metallici.

FORGIARE FRECCE

- **Materie prime:** Legno 1 Kg, Acciaio 500 g (per 20 frecce)
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno, forgia
- **CD creazione:** 8
- **Tempi di lavoro:** 2 ore
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 15); 1 Giro
- **Punti Ricerca:** 0

Descrizione: Questa ricetta permette di creare qualunque tipo di proiettile per archi e balestre, quindi frecce e quadrelli. Gli oggetti creati sono dotati di punta di metallo, ma è possibile anche creare proiettili solo in legno con un'estremità appuntita; in quest'ultimo caso non serve la forgia ed i metallo, ma in questo caso le frecce avranno una penalità di -1 ai danni ed una penalità di -1 alla penetrazione contro le armature a placche. Le ricette alternative fanno uso di differenti metalli per la punta. Fallire nella creazione permette di recuperare solo l'acciaio.
Ricetta con materiali esotici: Forgiare frecce con Galvorn (CD 15), Forgiare frecce con Mercurio alchemico (CD 14), Forgiare frecce con Viridium (CD 16; si usa Viridium puro), Forgiare frecce con Argento lunare (CD 12)

FORGIARE FRECCE AL VETRIOLO

- **Materie prime:** Legno 0,5 Kg, Olio di vetriolo (per 10 frecce), Fango, Colla di pesce
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno
- **CD creazione:** 13
- **Tempi di lavoro:** 3 ore
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 16); 1 Giro
- **Punti Ricerca:** 0

Descrizione: Questa ricetta permette di creare frecce e quadrelli che al posto della punta hanno una specie di bozzolo di fango essiccato al cui interno è presente una dose di Olio di vetriolo (Acido solforico). Tali proiettili infliggono gli stessi danni di base dell'arma, ma sono tutti da Acido.

FORGIARE FRECCE DI SCINTILLA PIRICA

- **Materie prime:** Legno 0,5 Kg, Scintilla pirica (per 5 frecce), Fango, Colla di pesce
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno
- **CD creazione:** 13
- **Tempi di lavoro:** 3 ore
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 16); 1 Giro
- **Punti Ricerca:** 0

Descrizione: Questa ricetta permette di creare frecce e quadrelli che al posto della punta hanno una specie di bozzolo di fango essiccato al cui interno è presente una dose di Scintilla pirica. Una volta che i proiettili colpiscono (non necessariamente il bersaglio, se mancato) il bozzolo si rompe rilasciando all'aria la Scintilla pirica, che esplode. L'esplosione si irradia per 6 metri di raggio ed infligge 2d10+4 PV al Tronco, 2d8+2 agli Arti (60% di probabilità per ognuno che vengano colpiti) e 2d6 alla testa (30%), tutti danni da Fuoco. Se si viene colpiti dalla freccia, la parte del corpo interessata subisce 3d10+2 PV (sempre da Fuoco).
Queste frecce sono illegali in molti regni e stati. A causa della pericolosità, fallire la Prova di Abilità per la creazione dei proiettili di almeno 5 punti comporta la loro esplosione, con conseguenze uguali a quelle già descritte e con il forgiatore al centro dell'esplosione.

FORGIARE FRUSTE

- **Materie prime:** Materiali per corde o cinghie (pari al peso dell'arma).
- **Strumentazione:** -
- **CD creazione:** 13
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 20); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di creare qualunque tipo di frusta.

FORGIARE MANO ARTIGLIATA

- **Materie prime:** Cuoio 1 Kg, Acciaio o ferro (pari al peso dell'arma).
- **Strumentazione:** Forgia, martello, incudine, pinze, strumenti per la lavorazione dei tessuti.
- **CD creazione:** 21
- **Tempi di lavoro:** 7 giorni
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 26); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La mano artigliata è un'arma concettualmente semplice ma difficile da creare. La difficoltà maggiore risiede nel fissaggio delle lame al guanto che andrà ad avvolgere la mano di chi la utilizza; se mal prodotta, si rischia di avere le lame che escono fuori dalla loro sede, o col rischio che si spezzino.
Ricetta con materiali esotici: Forgiare mano artigliata con Acciaio meteoritico (CD 23), Forgiare mano artigliata con Galvorn (CD 25), Forgiare mano artigliata con Ithildin (CD 28 e Ricetta *Forgiare armi Ithildin*), Forgiare mano artigliata con Mercurio alchemico (CD 25), Forgiare mano artigliata con Viridium (CD 24), Forgiare mano artigliata con Argento lunare (CD 24)

FORGIARE MAZZAFRUSTO

- **Materie prime:** Legno 1 Kg, Acciaio o ferro (pari al peso dell'arma).
- **Strumentazione:** Forgia, martello, incudine, pinze, strumenti per la lavorazione del legno.
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 25); 4 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di creare un mazzafrusto. Gran parte del lavoro riguarda la creazione delle palle chiodate ed il loro fissaggio al manico.
Ricetta con materiali esotici: Forgiare mazzafrusto con Acciaio meteoritico (CD 22), Forgiare mazzafrusto con Ithildin (CD 27 e Ricetta *Forgiare armi Ithildin*), Forgiare mazzafrusto con Mercurio alchemico (CD 25), Forgiare mazzafrusto con Argento lunare (CD 23), Forgiare mazzafrusto con Otataral (CD 22)

FORGIARE SPADE

- **Materie prime:** Acciaio (pari al peso dell'arma), Cuoio 0,3 Kg in strisce
- **Strumentazione:** Forgia, martello, incudine, pinze, stampo per la lama, miscela di acqua ed olio.
- **CD creazione:** 15
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni ogni 0,5 Kg di peso dell'arma
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 20); 7 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di forgiare qualunque arma ricada sotto la categoria Arme Taglienti, ad eccezione delle armi di fattura "giapponese" (ovvero: Wakizashi, Uchigatana, Katana, Nodachi). Si assume che le armi create siano forgiate in acciaio, ma è possibile usare anche altri metalli. Il cuoio serve per l'impugnatura, la miscela di acqua ed olio in proporzioni precise serve durante la fase di tempratura dove la lama viene riscaldata e poi raffreddata. Fallire la Prova permette di recuperare tutto il metallo usato meno 0,5 Kg, e tutto il cuoio.

Ricetta con materiali esotici: Forgiare spade con Acciaio meteoritico (CD 18), Forgiare spade con Galvorn (CD 22), Forgiare spade con Ithildin (CD 23 e Ricetta *Forgiare armi Ithildin*), Forgiare spade con Mercurio alchemico (CD 21), Forgiare spade con Viridium (CD 20), Forgiare spade con Argento lunare (CD 20), Forgiare spade con Otataral (CD 18)

II. Forgiare Armature

Le Ricette riportate in questa sezione sono relative alla forgiatura di qualunque tipo di armatura. Ogni Ricetta riporta le statistiche per la creazione di un'armatura dalle caratteristiche e dai materiali comuni, ma è possibile usare la stessa per creare un'armatura con materiali diversi (come il Mithril al posto dell'acciaio). Ogni Ricetta riporta per ogni materiale esotico utilizzato le CD di Creazione necessaria da superare, ed il Tempo di Creazione viene aumentato di 2 Giorni; ovviamente, è necessario sostituire i materiali comuni con quelli alternativi esotici per la creazione dell'arma, cosa che in genere implica un aumento sostanziale dei prezzi.

Se si utilizzano Materie Prime comuni alternative per assenza di quelle normali (ad esempio il bronzo al posto dell'acciaio, oppure ferro, pietra e ossa) si possono usare le stesse Ricette se il cambio è tra materiali equivalenti (ad esempio, il bronzo viene considerato un metallo ai fini della lavorazione, quindi può essere sostituito al posto dell'acciaio ed usare la stessa ricetta); in caso contrario (ad esempio pietra al posto dell'acciaio per un'armatura a placche) il Master deve indicare l'uso di una ricetta diversa più consona, oppure creare una nuova ricetta. In ogni caso, l'uso di Materie Prime comuni diverse da quelle di base può comportare delle variazioni statistiche; spetta al Master definire quali nello specifico.
Il forgiatore può decidere di inserire elementi estetici nell'armatura; ad esempio delle incisioni sui guanti, pietre preziose incastonate sul petto o l'uso di materiali particolari a ricoprire alcune parti dell'armatura. Questi accorgimenti aumentano il tempo di lavorazione di 2 giorni (o più, se il Master lo ritiene opportuno) e la CD di creazione di 5, ma solo per quello che riguarda la decorazione. Ad esempio, creare un'armatura in tessuto ha CD 17, decorarla con un'incisione porta la CD a 22. Se il personaggio ottiene un 20 con la Prova, ha superato la CD base per la creazione dell'oggetto e quindi ottiene un'armatura funzionale, ma il non aver superato la CD complessiva vuol dire aver fallito nella sola creazione della decorazione; in questo caso è necessario iniziare una nuova lavorazione se si vuole rimediare all'errore.

Se si supera di almeno 8 punti la CD per la creazione, si ottiene un oggetto di fattura superiore. Questo vuol dire che l'armatura avrà delle statistiche migliori rispetto a quelle di base: bonus di +1 all'armatura, peso ridotto fino ad 3 Kg o, penalità ridotte, tra gli esempi più comuni. Il Master decide quali bonus aggiungere ed in quale quantità, in base a quanto la Prova di creazione supera la CD richiesta. La forgiatura comprende un set completo d'armatura. Il personaggio può decidere di fabbricare solo alcune parti (ad esempio solo i gambali), nel qual caso il Master decide di quanto ridurre costi e tempi di produzione.

FORGIARE ARMATURE CON CARBONITE

- **Materie prime:** Come da ricetta base più Mistura di carbonite
- **Strumentazione:** Come da ricetta base
- **CD creazione:** Come da ricetta base +3
- **Tempi di lavoro:** Come da ricetta base più 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 22); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta è in realtà propedeutica per la creazione di Armature con la Carbonite. In altre parole, durante la creazione di un'armatura è possibile inserire la *Mistura di Carbonite* (che si crea tramite una Ricetta di Alchimia) per avere i bonus associati. Quindi, per creare un'armatura con questa Ricetta è necessario conoscere la Ricetta di base per la forgiatura di suddetta armatura.
La Mistura di Carbonite può essere usata per creare qualunque tipo di armatura. Gli oggetti creati con tale composto forniscono un bonus alle Prove di Abilità di *Furtività [Nascondersi]*, che dipende da quanti pezzi di armatura con tale mistura vengono indossati: solo il Tronco bonus di +2, mentre l'aggiunta di una delle altre parti (coppia di bracciali, coppia di gambali, elmo) forniscono ognuno un bonus aggiuntivo di +1. Tali armature acquistano una colorazione più scura rispetto alla base senza mistura, sono opache e tendono ad assorbire la luce.

FORGIARE ARMATURE ITHILDIN

- **Materie prime:** n.a.
- **Strumentazione:** n.a.
- **CD creazione:** n.a.
- **Tempi di lavoro:** n.a.
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 24); 9 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta è in realtà propedeutica per la creazione di Armature con la lega Ithildin. In altre parole, per creare un'armatura con questa lega, oltre a conoscere la Ricetta specifica (ad esempio *Forgiare armature ad anelli*) è necessario conoscere anche questa Ricetta, che fornisce le indicazioni necessarie su come modificare la normale procedura di forgiatura per poter poi imprimere la Runa Ithildin sull'armatura stessa. Creare un'armatura con l'Ithildin senza la conoscenza di questa Ricetta permette di creare l'oggetto, ma non sarà poi possibile infondere alcun potere magico.

FORGIARE ARMATURE ITHILDIN SUPERIORE

- **Materie prime:** n.a.
- **Strumentazione:** n.a.
- **CD creazione:** n.a.
- **Tempi di lavoro:** n.a.
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 26); 1 anno
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di creare armature Ithildin sulle quali poter imprimere fino a 2 Rune Ithildin. Questo vale esclusivamente per la parte del Tronco: elmo, bracciali e gambali non possono contenere più di 1 Runa Ithildin. Questa Ricetta non permette di creare armi sulle quali poter imprimere tali rune, è quindi necessario conoscere la Ricetta *Forgiare armature Ithildin*.

FORGIARE ARMATURE IN TESSUTO

- **Materie prime:** Pelle o cuoio (pari al peso dell'armatura), fili e corde, 2 Kg di acciaio per l'armatura di cuoio borchiata
- **Strumentazione:** Strumenti da cucito specifici per il cuoio e la pelle
- **CD creazione:** 16
- **Tempi di lavoro:** 6 giorni
- **Inventiva:** Inventare armature o Inventare oggetti in tessuto (CD 20); 8 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di costruire un'armatura in tessuto (di Pelle, di Cuoio o di Cuoio borchiata). Normalmente di usano pelli di animali o cuoio bollito (la bollitura è compresa nel tempo di creazione). Fallire la prova comporta la perdita della metà dei materiali utilizzati.
Ricetta con materiali esotici: Forgiare armature in tessuto di Basilisco (CD 21), Forgiare armature in tessuto di Pelle di Drago (CD 25), Forgiare armature in tessuto di Pelle di Viverna (CD 23), Forgiare armature in tessuto di Pelle di Grifone (CD 21)

FORGIARE ARMATURE AD ANELLI

- **Materie prime:** Ferro od acciaio (pari al peso dell'armatura), 2 Kg di cuoio per il Giaco imbottito.
- **Strumentazione:** Forgia, strumenti per lavorare i metalli in anelli e filamenti, martello, pinze
- **CD creazione:** 20
- **Tempi di lavoro:** 3 giri
- **Inventiva:** Inventare armature (CD 24); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di costruire un'armatura ad anelli (Giaco imbottito, Cotta di maglia, Maglia ad anelli). Normalmente si utilizza il ferro o l'acciaio, ma si possono usare altri metalli sempre che non risultino troppo fragili o difficili da lavorare in maglie (come il bronzo). Fallire la prova permette di recuperare tutto il metallo e l'eventuale cuoio.

Ricetta con materiali esotici: Forgiare armature ad anelli in Ithildin (CD 24 e Ricetta *Forgiare armature Ithildin*), Forgiare armature ad anelli in Mithril (CD 22).

FORGIARE ARMATURE A PLACCHE

- **Materie prime:** Acciaio (pari al peso dell'armatura), 2 Kg di cuoio
- **Strumentazione:** Forgia, martello, incudine, pinze, miscela di acqua ed olio, strumenti da sarto per la lavorazione del cuoio.
- **CD creazione:** 23
- **Tempi di lavoro:** 4 giri
- **Inventiva:** Inventare armature (CD 27); 12 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricotta permette di costruire un'armatura a placche (Scaglie, Corazza di piastre, Corazza completa). Con il cuoio si crea un corpetto sul quale poi andranno collocate le varie placche di metallo, normalmente acciaio ma con possibilità di usare altri materiali. Fallire la prova permette di recuperare tutto il metallo ed il cuoio (si assume che il corpetto sia sempre prodotto adeguatamente).
Ricetta con materiali esotici: Forgiare armature a placche in Legnoferro (CD 26), Forgiare armature a placche in Ithildin (CD 27 e Ricetta *Forgiare armature Ithildin*), Forgiare armature a placche in mercurio alchemico (27), Forgiare armature a placche in Mithril (CD 25), Forgiare armature a placche in Scaglie di Drago (CD 26) (solo armatura a scaglie), Forgiare armature a placche in legno di albero di Sarna (CD 25)

FORGIARE CORSETTO DI ORICALCO

- **Materie prime:** 2 Kg di Oricalco
- **Strumentazione:** Forgia, martello, incudine, pinze, miscela di acqua ed olio
- **CD creazione:** 15
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 27); 1 anno
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di creare una veste fatta completamente di Oricalco, create secondo un intreccio ben preciso di fili del metallo in questione. Questo corsetto in realtà non fornisce alcun tipo di protezione (bonus all'Armatura), ma possiede altre proprietà descritte nel *Capitolo 9. Oggetti Magici* ed è talmente sottile e flessuoso che può essere tranquillamente indossato sotto qualunque altro tipo di armatura.

FORGIARE SCUDI

- **Materie prime:** Pelle, legno o acciaio in base al tipo di scudo (pari al peso dello scudo).
- **Strumentazione:** Forgia, incudine, martello, pinze (per scudi in metallo); strumenti per la lavorazione del legno (scudi di legno); strumenti per la lavorazione delle pelli (scudi in pelle).
- **CD creazione:** 11 + Bonus dello scudo
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare armature (CD 15); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricotta permette di creare qualunque tipo di scudo. Si possono usare materiali differenti rispetto a quelli normali, in base al tipo di scudo. Fallire la prova comporta la perdita delle componenti per gli scudi in legno e pelle, mentre è possibile recuperare il metallo per gli scudi in metallo.
Ricetta con materiali esotici: Forgiare scudi in Ithildin (CD 15 + bonus dello scudo e Ricetta *Forgiare armature Ithildin*), Forgiare scudi in Mithril (CD 13 + bonus dello scudo), Forgiare scudi in Pelle di drago (CD 16 + bonus dello scudo), Forgiare scudi in legno di albero di Sarna (CD 14 + bonus dello scudo), Forgiare scudi in pelle di Grifone (CD 13 + bonus dello scudo), Forgiare scudi in Pelle di viverna (CD 14 + bonus dello scudo)

RIPARARE ARMATURE E SCUDI

- **Materie prime:** Materiali dell'oggetto da riparare, in quantità decisa dal Master.
- **Strumentazione:** Strumenti analoghi alla creazione dell'oggetto.
- **CD creazione:** 10 – 20 (scelta dal Master)
- **Tempi di lavoro:** 1 ora – 5 giorni (scelto dal Master)
- **Inventiva:** Inventare armature (CD 18); 5 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di effettuare riparazioni su un'armatura od uno scudo danneggiati. Tempi di lavorazione, materiali e difficoltà del lavoro dipendono dal danno, e sono decisi dal Master. Questa ricetta consente di ripristinare lo stato iniziale dell'oggetto, non di migliorarne le qualità.
Fallire nella prova comporta la perdita dei materiali usati. Se la prova è fallita di almeno 6 punti, si rovina definitivamente l'intero oggetto, che diventa inservibile.

III. Alchimia

I composti alchemici sono preparati di natura chimica, normalmente liquidi ma in alcuni casi solidi o di natura malleabile, che producono effetti normalmente benefici o di potenziamento. I composti liquidi sono conservati in piccole ampolle di vetro, anche se a differenza dei veleni si deteriorano molto più lentamente all'aria, oppure avvolti in piccoli fagotti se di tipo solido.

Escludendo alcuni casi particolari, come l'Impasto di Agopino, per essere efficaci vanno ingeriti. Perché i loro effetti si concretizzino, è necessario esaurire tutto il contenuto di un'ampolla. È possibile assaggiare una piccola porzione del composto alchemico per cercare di riconoscerne il tipo e le proprietà: su uno specifico composto è possibile tentare solo una volta, effettuando una prova di *Artigianato [Alchimia]* superando una CD pari a quella di creazione +5. Se si dispone di un laboratorio alchemico è possibile effettuare la prova contro una CD pari a quella di creazione; in questo caso la prova richiede qualche minuto. La Prova per il riconoscimento è effettuata in segreto dal Master per due motivi. La prima è che se fallita, può decidere se fornire un'informazione sbagliata o meno. La seconda è che anziché di un composto alchemico potrebbe trattarsi di un veleno, nel qual caso si userebbe l'abilità *Artigianato [Creare veleni]* (il giocatore non deve sapere quale abilità viene usata per non fornirgli un'informazione nascosta).
Assumere un composto alchemico ripetutamente non porta benefici, tranne ove scritto diversamente; perché sia efficace una seconda assunzione, deve essere passato almeno 1 minuto (se liquido) od 1 ora (se solido). Applicazioni ripetute dello stesso tipo di composto alchemico a distanze più brevi rendono inefficaci quelle successive, perché l'organismo è saturo di quel composto e deve riuscire ad utilizzare quello già ingerito. Quello in eccesso viene smaltito senza che produca effetti.

Tutti i preparati alchemici vengono normalmente conservati nelle Ampolle Alchemiche (piene pesano 1 Kg), che permettono di conservare per un tempo indefinito il preparato. In caso contrario una sostanza alchemica deperisce nel giro di poco tempo (da pochi minuti a qualche giorno, in base alla decisione del Master anche in relazione al punteggio di Prova di Abilità ottenuto durante la creazione del composto). Conservarlo in un altro tipo di contenitore permette di aumentare la durata, ma mai oltre il doppio del normale deperimento. I Tempi di lavoro sono riferiti alla creazione di un'ampolla di preparato alchemico, o ad 1 Kg se di natura solida.
Se si supera di almeno 6 punti la CD per la Creazione, si ottiene un oggetto di fattura superiore. Questo vuol dire che il preparato alchemico avrà statistiche migliori rispetto a quelle di base: durata dell'effetto maggiore e bonus forniti più elevati tra gli effetti più comuni. Il Master decide quali bonus aggiungere ed in quale quantità, in base a quanto la Prova di creazione supera la CD richiesta, tenendo presente che alcuni preparati non vengono influenzati da un alto punteggio ottenuto (ad esempio l'antidoto per un veleno ha un effetto specifico ed immediato, ottenere punteggi molto elevati nella Prova di Artigianato non comporta alcun tipo di bonus).

ANTIDOTO

- **Materie prime:** Petali di Notturno, Fiori di Pelagea delle Farfalle, Fiori di Biancospino.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 14
- **Tempi di lavoro:** 6 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 16); 1 mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa pozione viene usata come antidoto per qualunque tipo di veleno che non ne richieda uno specifico e che abbia una CD non superiore a 20.

ANTIDOTO AL VELENO DEL NAGA

- **Materie prime:** Polvere di caffè, Pelle di naga maschio, Petali dell'Oro del mattino, Aceto, Succo di papaia.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 16
- **Tempi di lavoro:** 5 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 21); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questo antidoto cura l'avvelenamento provocato dal veleno dei naga con i loro artigli.

ANTIDOTO AL VELENO DEL SERPENTE

- **Materie prime:** Lievito di birra, Foglie di Agopino, Acqua di sorgente, Bacche di Ginepro.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 15
- **Tempi di lavoro:** 4 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 16); 1 mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questo antidoto permette di annullare gli effetti di qualunque tipo di veleno di Serpente, ad eccezione del Crotalo.

ANTIDOTO AL VELENO DELLA VESPA DI MARE

- **Materie prime:** Radice della Regina, Aceto di vino bianco, Foglie di Megillos, Zucchero di canna, Olio di girasole.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 12
- **Tempi di lavoro:** 1 ora
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 19); 1 mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questo antidoto permette di annullare gli effetti del veleno della Vespa di Mare.

ANTIDOTO MAGGIORE

- **Materie prime:** Pane di Palude, Carbone vegetale, Miele di castagno, Fiori di Pelagea delle Farfalle, Estratto di ginseng.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 22); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa pozione molto densa e dal colore rossastro viene usata come antidoto per qualunque tipo di veleno che non ne richieda uno specifico.

ARGENTO LUNARE

- **Materie prime:** Argento, Platino (5%), Foglie di Nimbo di fiume, Carbonato di sodio, Aceto di vino bianco
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico e forgia.
- **CD creazione:** 20
- **Tempi di lavoro:** 1 notte (vedi descrizione)
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 31); 1 anno (15 mesi)
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Si tratta di un materiale molto particolare e raro, la cui costruzione è conosciuta solo dai drow e custodita gelosamente. La sua lavorazione non è estremamente complicata, ma la particolarità che risiede nella creazione lo rende quasi mitologico. L'argento deve infatti essere infuso dei raggi lunari per acquisire le proprietà della lega finale. La lavorazione può essere eseguita solo di notte quando almeno 3 delle 4 lune di Ethran sono sorte, ed almeno 2 di loro devono essere piene. Quest'evento non segue un ciclo regolare, sebbene tramite studi astronomici sia prevedibile: può capitare anche due volte nel giro di pochi giorni, oppure neppure una volta in un anno. Mediamente avviene un paio di volte l'anno.

Inizialmente è necessaria una forgia per fondere assieme l'argento e la piccola quantità di platino necessaria, poi inizia la vera fase di lavorazione alchemica, che va eseguita durante la notte all'aperto sotto i raggi lunari (serve quindi un laboratorio in un luogo adatto) e richiede alcune ore: fallire permette il recupero dei materiali metallici, ma non sarà possibile ritentare fino alla prossima notte propizia.

BORSA DELL'ARTIGIANATO RUNICO

- **Materie prime:** Sidro, Polvere di alluminio, Linfa di Agopino, Nimbo di fiume, Zolfo, Succo di limone, Miele, Lieviti naturali
- **Strumentazione:** Laboratorio Alchemico.
- **CD creazione:** 11
- **Tempi di lavoro:** 3 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 21); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La Borsa dell'artigianato runico prende il nome dall'aspetto con la quale viene fornita: una piccola sacca, normalmente di cuoio, che contiene due componenti, uno liquido ed uno solido (in polvere). La Ricetta è conosciuta esclusivamente alle Depositarie, e viene usata dagli Artigianati Runici per la creazione delle Pietre Runiche che creano; si tratta di sostanze aggreganti che permettono agli altri materiali usati nella creazione di legarsi tra di loro ed attivare le proprietà magiche che rimangono latenti fino a quando una Depositaria non sfrutta la Pietra Runica stessa per potenziare i suoi incantesimi.

CANDELA DELLA NEBBIA

- **Materie prime:** Cera di foglie di Pargen, Incenso, Cenere di legno di abete, Cotone, Fiore di Zampa di Puledro, Succo di mela
- **Strumentazione:** Laboratorio Alchemico.
- **CD creazione:** 13
- **Tempi di lavoro:** 6 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 15); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa particolare candela brucia per 4 ore, e produce un particolare fumo molto denso e compatto, che si espande al ritmo di 3 metri di raggio ogni minuto fino a a raggiungere un raggio di 60 metri. La nebbia blocca la visuale a 2 metri, ed al suo interno si subisce una penalità di -3 alle prove di *Deduzione [Ascoltare]* per via della particolare densità delle particelle rilasciate. La nebbia si disperde in 5 minuti dopo che la candela si è spenta.

CENERE DEI MORTI

- **Materie prime:** Cenere di legno di albero di Magnolia, 10 gocce di sangue drow, Petali di 3 fiori di Notturno, Alcool puro, Bacche di Wynroot, Acido solfidrico
- **Strumentazione:** Laboratorio Alchemico.
- **CD creazione:** 23
- **Tempi di lavoro:** 12 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 25); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La cenere dei morti appare come una sostanza polverosa simile alla cenere, apparentemente prima di qualunque utilità. È una sostanza fondamentale per l'utilizzo dell'incantesimo *Creare non-morto*: senza questo preparato non è possibile animare il cadavere (od il suo spirito) alla fine del processo, e l'incantesimo fallisce. Per un singolo lancio di incantesimo servono 50 g di polvere (con questa ricetta se ne producono circa 200g) che va sprecata a prescindere che l'incantesimo abbia successo o meno.

COLLIRIO ESTATICO

- **Materie prime:** Bacche di Galadria, Amanita gemmata (fungo raro), Luppolo, Acqua di fiume, Latte di cocco, Lievito di birra
- **Strumentazione:** Laboratorio Alchemico.
- **CD creazione:** 17
- **Tempi di lavoro:** 4 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 21); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Il Collirio Estatico è una droga rara e molto ricercata: la difficoltà di reperimento è legata alle sue principali materie prime, in particolare le bacche della pianta della Galadria che sono molto rare da trovare. È anche considerata illegale in molti stati e città.
Questa sostanza viene venduta in fialette molto piccole che contengono poche gocce di composto, che devono essere versate su entrambi gli occhi (da qui la definizione di collirio). L'effetto si presenta dopo circa 10 minuti: il soggetto ha una visione della realtà "rallentata" (in realtà è la reattività e la velocità di pensiero del soggetto che viene spinta oltre i normali limiti umani) e assume tonalità di rosso al posto della varietà di colori che la contraddistingue. In termini di gioco, si subisce una penalità di -4 alle Prove di Abilità di *Deduzione [Osservare]*, ma si guadagna un bonus di +6 al punteggio di Schivata e di +3 a tutte le Prove di Abilità che hanno come Caratteristica Agilità o Riflessi. Il soggetto entra anche in uno stato di euforia, si sente allegro ed esuberante ma al tempo stesso appagato, fino a diventare in taluni casi indifferente al mondo circostante che gli appare come se fosse un immenso teatro pieno di attori. L'effetto dura per 6 ore, terminate le quali si cade in preda a forti dolori addominali, vomito e convulsioni che perdurano per altre 6 ore: in questo stato il punteggio di Movimento cala a 2 e ci si muove solo strisciando o su 4 zampe, e non si è in grado di compiere alcun tipo di azione fisica. Si subisce inoltre una penalità di -10 a tutte le Prove di Abilità usate per lanciare incantesimi. Ma la cosa più pericolosa è che, una volta terminato l'effetto, è necessario compiere una Prova sulla Tempra contro CD 14, o si subisce un arresto cardiaco (con conseguente morte, a meno che qualcuno non riesca a far ripartire il cuore).

CORONA PURIFICATRICE

- **Materie prime:** Corona di fuoco polverizzata, Foglie di Megillos, Semi di girasole, Foglie di rosmarino, Infuso di bacche di montagna, Succo di pompelmo
- **Strumentazione:** Laboratorio Alchemico.
- **CD creazione:** 20
- **Tempi di lavoro:** 5 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 24); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questo liquido bronzeo dal sapore aspro ed amaro viene usato per contrastare gli effetti dell'avvelenamento da Arsenico. Il preparato agisce nell'arco di 30 minuti, durante i quali gli effetti dell'avvelenamento si dissipano gradualmente. Si tratta di un composto molto raro, per il semplice fatto che l'avvelenamento da Arsenico è scarsamente noto, così come le cause e le conseguenze.

CYCARINA

- **Materie prime:** Foglie di Cycar, Infuso di tè, Gabina, Sangue di orco, Olio di colza
- **Strumentazione:** Laboratorio Alchemico.
- **CD creazione:** 13
- **Tempi di lavoro:** 3 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 20); 4 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Si tratta di una sostanza molto viscosa, che prende il nome dalla sua principale materia prima. La Cycarina permette di sfruttare oltre i suoi limiti il proprio corpo, con conseguenze dopo che il suo effetto è svanito. Se ingerita, per 1 ora il personaggio non soffre degli Effetti di Stato Affaticato o Stremato (se aveva già questi effetti, le loro penalità si annullano per tutta la durata del preparato) e ottiene diversi bonus: +5 PAz, +3 al Movimento, +2 a tutte le Prove di Abilità che hanno come Caratteristica la Forza, l'Agilità e i Riflessi, un bonus di +5 alla Tempra, un bonus di +2 a tutte le Resistenze di tipo elementali e alla Resistenza fisica, e un bonus di +2 a tutti i danni inferti con i propri attacchi (ad esclusione delle balestre o di armi simili con meccanismi di attivazione indipendenti dalla Forza applicata dal personaggio). Terminato l'effetto, il corpo soffre di questo sfruttamento delle sue risorse: il personaggio perde 20 punti di Energia, e subisce una penalità di -4 a tutte le Prove (di Abilità e non) finché non riesce a dormire per almeno 6 ore continuate.

DECANTROPIA

- **Materie prime:** Linfa dell'Albero Bianco, Nimbo di fiume, Fungo leblodo, Una goccia di sangue umano, Ala di pipistrello, Miele, Infuso di tè
- **Strumentazione:** Laboratorio Alchemico.
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 4 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 30); 10 mesi. Richiede la conoscenza specifica dell'Albero Bianco e la possibilità di accedervi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Si tratta di una ricetta nota solo a non più di 4-5 persone (tutti drow) e tenuta in segreto. Si tratta dell'unico rimedio, ad esclusione dell'incantesimo *Cura Licantropia*, che permette di curare la licantropia, e addirittura rende immuni per sempre dalla malattia. Basta ingerirla, non importa se la vittima è in forma animale o normale.

DECRISTALLIZZANTE

- **Materie prime:** Soda caustica, Nimbo di fiume, Grasso animale, Assenzio, Latte di capra
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 17
- **Tempi di lavoro:** 2 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 20); 5 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa sostanza liquida molto densa, altrimenti innocua, inverte l'effetto della *Polvere cristallizzante*, dissolvendosi con essa. Un'ampolla copre una superficie di 3m².

DISTILLATO DI AGODORO

- **Materie prime:** Foglie di Agodoro, Idromele, Cenere, Foglie di Pelagea della Farfalle
- **Strumentazione:** Laboratorio Alchemico.
- **CD creazione:** 19
- **Tempi di lavoro:** 15 minuti
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 20); 1 mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa sostanza ha utilizzi abbastanza specifici, ma per via delle sue proprietà è molto ricercata. Ha la principale capacità di contrastare gli effetti di alcuni specifici tipi di veleni, tra i più pericolosi conosciuti: la *Polvere di Calista Rossa*, il veleno del Crotalo (un serpente), il *Veleno di Lossiren*, il *Veleno del Loto del Deserto*.

ESTRATTO DI AKALIA

- **Materie prime:** Radice di Akalia, Nimbo di Fiume, Segale, Fiori di camomilla, Linfa di salice.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 13
- **Tempi di lavoro:** 1 ora
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 16); 3 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Si tratta di un liquido molto vischioso dal caratteristico colore brumastro. Se ingerito quando si è preda di un avvelenamento, è in grado di aumentarne il tempo di azione, ritardandone in pratica gli effetti. Il tempo viene triplicato, e l'estratto ha effetto sui seguenti veleni: *Digitale liquida*, *Polvere di Calista rossa*, *Sogno di Lothiren*, *Veleno di Lossiren*, *Terrore dell'Incantatore* e tutti i veleni dei serpenti comuni. La radice di Akalia mangiata direttamente ha la stessa efficacia, ma perde le sue proprietà dopo 1 ora che è stata raccolta.

IMPASTO DI AGOPINO

- **Materie prime:** Foglie di Agopino, acqua, chiodi di garofano, Fiori di malva
- **Strumentazione:** Mortaio e pestello, fiamma.
- **CD creazione:** 7
- **Tempi di lavoro:** 20 minuti
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 12); 3 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Si tratta di uno degli impasti più comuni ed usati in campo medico per via delle sue molteplici proprietà. La consistenza è tale che

viene tenuto sotto forma di piccoli panetti che si conservano per lunghi periodi, e sono molto apprezzati dagli avventurieri. Applicato su una ferita annulla gli effetti di una Ferita Emorragica e tutti gli effetti secondari derivanti dai danni da acido. Applicato su una ferita aperta cura 1d6+2 ferite, e se viene mangiato funziona contro i veleni che non necessitano di antidoti specifici con una CD massima di 17. È l'unica sostanza in grado di contrastare gli effetti del veleno *Bacio della Vetusia*.
L'impasto si prepara pestando i componenti in un mortaio ed un poco d'acqua, e quando raggiunge la giusta consistenza viene scaldato sul fuoco per pochi minuti, fino a quando non è evaporate tutta la parte liquida.

INDURENTE DI LEGNOSCURO

- **Materie prime:** Arlan, Bacche di Wynroot, Spina dorata (spine e bacche), Foglie di Legnoscuro, Colla di pesce.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico.
- **CD creazione:** 19
- **Tempi di lavoro:** 1 ora
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 22); 5 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa sostanza viene usata nella lavorazione del Legnoscuro. Versata sull'albero prima di essere tagliato, permette agli strati filamentosi dell'albero di rimanere flessibili ma al contempo compatti e robusti, permettendo di creare armature ad anelli con questo materiale.

KALISTINA

- **Materie prime:** Pane di Palude, Fiori di Agopino, Succo di Limone, Luppolo, Sidro.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico.
- **CD creazione:** 9
- **Tempi di lavoro:** 1 ora
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 15); 2 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questo composto liquido di facile preparazione si basa sull'uso del Pane di Palude e le sue proprietà curative. Si tratta di un composto blando ma capace di contrastare tutti i tipi di malattia che hanno origine batterica (cosa che viene riportata nelle singole descrizioni delle malattie). Assunto una volta al giorno per 3 giorni permette di ridurre di 2 punti le CD delle malattie, e se assunta per ulteriori 5 giorni di ridurle di un ulteriore punto. Gli effetti di questa sostanza si sommano a quelle di altre che hanno efficacia su specifiche malattie.

MERCURIO ALCHEMICO

- **Materie prime:** Mercurio, Acido cloridrico, Catrame, Sali di calcio, Zolfo, Linfa di Wynroot
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 21
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 25); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Il Mercurio alchemico viene prodotto per essere usato in forgia per creare armi ed armature. La lavorazione particolarmente complicata ed i rischi connessi al materiale fanno si che in pochi si arrischiano nella sua produzione, rendendolo di conseguenza estremamente raro e costoso. Fallire nella preparazione comporta l'evaporazione del composto, subendo le conseguenze descritte nella descrizione del metallo (la stessa che subisce un fabbro che lavora il materiale ma fallisce nella prova di abilità).

MISCELA GIALLA

- **Materie prime:** Zolfo, Linfa di Wynroot, Aceto di mele, Petali di Loto del deserto, Polvere di carbone (Composto 1). Vinuk, Salnitro, Mercurio, Succo di limone, Vino bianco (Composto 2)
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 20
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 24); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Si tratta in realtà di due composti liquidi. Presi separatamente non sono nocivi e non producono effetti degni di nota, ma se miscelati tra loro formano un composto giallo (da cui il nome) che dopo 1-2 secondi esplode. La quantià prodotta con una singola preparazione produce un'esplosione nel raggio di 6 metri, che infligge 2d12+6 PV al Tronco, 2d8+4 agli arti (50% di probabilità di essere colpiti, ognuno) e 2d6+2 alla Testa (25%). Preparare tale composto è pericoloso: fallire di almeno 4 punti nella prova comporta un'esplosione, sempre di 6 metri ma con danni dimezzati. Tutti i danni sono da Fuoco.

MISTURA DI CARBONITE

- **Materie prime:** Carbonite, Polvere di zaffiro, Linfa di quercia, Alghe marine, Gocce di mercurio, Sangue di orso
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 22
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 25); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa sostanza colloidale (una sospensione di polvere di carbonite opportunamente trattata in una sostanza dalla consistenza melmosa) viene usata dagli armaioli nella produzione di armature per fornire dei bonus alle loro creazioni. Gli oggetti risultanti forniscono un bonus alle Prove di Abilità di *Furtività [Nascondersi]*, che dipende da quanti pezzi di armatura con tale mistura vengono indossati: solo il Tronco bonus di +2, mentre l'aggiunta di una delle altre parti (coppia di bracciali, coppia di gambali, elmo) forniscono ognuno un bonus aggiuntivo di +1.

MISTURA DI ORICALCO

- **Materie prime:** 1 Kg di Oricalco, Nimbo di fiume, Succo di Melograno, Melassa, Salnitro, Zucchero caramellato
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 21); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Si tratta di una mistura molto vischiosa della consistenza simile all'olio, trasparente nella quale è disperso l'oricalco polverizzato, fornita con un pennellino sul tappo di chiusura dell'ampolla. Viene applicata su armi (di tipo tagliente o perforante) oppure su armature di qualunque tipo; per le armi si possono effettuare fino a 5 applicazioni, per le armature si possono coprire fino a 6 pezzi complessivi.
Usata su un'arma permette di infliggere, per ogni colpo andato a segno, 3 danni aggiuntivi da fulmine, e la mistura finisce dopo 12 colpi andati a segno. Sui pezzi d'armatura riduce 3 danni da fulmine per un periodo di 48 ore, oltre il quale la mistura si dissolve completamente. Applicare la mistura su un'arma richiede 3 round, su un pezzo d'armatura 6 round (9 round se è indossato).

OLIO DI LINO NERO

- **Materie prime:** Semi di Lino nero del Sole, Foglie di Nimbo di fiume, Olio di colza, Acqua di mare, Zucchero di canna
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 10
- **Tempi di lavoro:** 3 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 16); 1 mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Sostanza molto apprezzata dai ladri, appare di colore nero e di consistenza melmosa. Applicata sugli stivali (o i piedi) permette di ottenere una presa maggiore sulle pareti quando si stanno scalando. In termini di gioco, fornisce un bonus alle prove di *Capacità fisiche [Scalare]* sulle pareti lisce (o comunque prive di numerose irregolarità) non ricoperte da ghiaia o simile, pari a +5. L'effetto dura per 3 ore prima di svanire, e un'applicazione permette di fare fino a 200 passi; uno dei maggiori pregi di questa sostanza è che evapora all'aria nel giro di 6 ore, senza lasciare alcuna traccia.

OLIO DI VETRIOLO

- **Materie prime:** Zolfo, Sali di ferro o rame solfato, acqua.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico

- **CD creazione:** 14
- **Tempi di lavoro:** 12 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 18); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Olio di vetriolo è il nome con cui è conosciuto l'acido solforico da chi pratica l'alchimia. Si usa in diversi tipi di lavorazioni di artigianato. Viene anche usato come arma, in questo caso viene conservato in ampolle più fragili che si rompono facilmente all'impatto, usate sia per essere lanciate direttamente che al posto delle normali punte su frecce e quadrelli. L'ampolla infligge all'impatto su un essere 2d8+2 Danni da Acido. L'olio di vetriolo è altamente corrosivo; scioglie con facilità molti materiali e può intaccare diversi metalli.

PASTA ESPLOSIVA

- **Materie prime:** Zolfo, Carbone, Gomma arabica, Petali del Fiore del Lamento, Linfa di Albero della Fiamma, Midollo di lupo, Cotone
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 16
- **Tempi di lavoro:** 1 ora
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 16); 1 mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questo impasto malleabile simile al pongo permette di ottenere piccole esplosioni di raggio molto limitato e poco rumorose. È molto apprezzata dai ladri, perché permette di rompere serrature e lucchetti producendo un suono appena percettibile. Si piazza sulla parte che si vuole far esplodere, poi si innesca con una piccola fiamma. Viene fornita con una miccia fatta in cotone e trattata durante la creazione dell'oggetto, che attiva la pasta in 1 o 2 round (dipende da quanto è lunga la miccia). La pasta distrugge serrature, lucchetti, piccoli oggetti di metallo e qualunque oggetto con il quale è a contatto.
L'uso di questo composto è pericoloso: rimanere nei pressi della pasta quando esplode infligge 2d8 PV da Fuoco alla parte del corpo più adiacente. L'esplosione ha comunque un raggio estremamente ridotto (non più di 20 cm da dove si trova la pasta esplosiva).

POLVERE CRISTALLIZZANTE

- **Materie prime:** Polvere d'argento, Legno di Cycar, Vinuk, Colla di pesce, Foglie di ambrosia, Polvere di granito
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 17
- **Tempi di lavoro:** 7 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 20); 5 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa particolare polvere di colore argentata funziona su un qualunque tipo di oggetto inanimato (non produce effetti sugli esseri viventi; ha comunque effetti su creature quali i non-morti) irrigidendolo. Ad esempio, applicandolo su una corda le fa acquistare la rigidità dell'acciaio bloccandola nella forma e posizione che ha in quel momento. Un'altra applicazione tipica è il suo utilizzo su una superficie liquida o fangosa, rendendola una lastra solida sulla quale poterci camminare. La polvere non modifica la resistenza dell'oggetto o sostanza sulla quale viene applicata: una lama taglierà senza problemi la corda irrigidita, perché comunque rimane una corda (di canapa o di seta). Un, ampolla di questa sostanza permette di agire su una superficie di 3 m². L'effetto è permanente, e si può invertire solamente tramite la pozione *Decristallizzante*.

POLVERE DELLA VISTA

- **Materie prime:** Fiori di Albero Bianco, Pinoli, Succo di arancia, Sale marino, Kalistina
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 14
- **Tempi di lavoro:** 12 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 30); 5 mesi. Richiede la conoscenza specifica dell'Albero Bianco e la possibilità di accedervi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Applicata sugli occhi della vittima, questa polvere viene assorbita ed è in grado di ridare la vista a chiunque l'abbia persa. Questo non solo a causa di malattie o ferite, ma è in grado di rigenerare gli occhi stessi qualora abbiano subito degli eventi potenzialmente irreversibili (ad esempio se sono stati asportati oppure bruciati). La polvere ha bisogno di 6 ore per agire, durante le quali la vittima non può svolgere alcun tipo di azione.

POZIONE CURATIVA

- **Materie prime:** Fiori di Dolcespina, Foglie di Pelagea delle Farfalle, Acqua di fiume, Melissa, Gocce di olio di girasole
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 15
- **Tempi di lavoro:** 1 ora
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 15); 1 mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Pozione molto richiesta dagli avventurieri, se ingerita permette di recuperare Punti Vita. Vengono curati 2d10 punti al Tronco, 2d8 agli Arti (un tiro per ogni arto) e 2d6 alla Testa. La pozione ha efficacia immediata.

POZIONE DELL'ALBERO BIANCO

- **Materie prime:** Fiori di Albero Bianco, Olio d'oliva, Semi di papavero, Vino rosso, Farina di grano, Fiori di ginestra
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 20
- **Tempi di lavoro:** 3 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 30); 8 mesi. Richiede la conoscenza specifica dell'Albero Bianco e la possibilità di accedervi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questo preparato, dall'aspetto lattiginoso, permette di rigenerate al massimo i punteggi di Energia, Mana e Spirito, cura tutte le Ferite Emorragiche e tutti i PV subiti dalla vittima. Si può bere solo metà del contenuto dell'ampolla, nel qual caso i punteggi vengono curati/rigenerati di un valore pari alla metà del loro massimo, e le Ferite Emorragiche non vengono curate.

POZIONE DELL'ESSENZA EMPATICA

- **Materie prime:** Foglie di Wynroot, Idromele, Occhi di sirena, Petali di Rosa nera, Nimbo di fiume, Acqua di sorgente
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 21); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa pozione è in grado di far recuperare 3d10+10 punti di Mente. Mantiene sapore e consistenza dell'idromele usato come base liquida.

POZIONE DELL'ESSENZA SPIRITUALE

- **Materie prime:** Bacche di Ginepro del Sottosuolo, Vino bianco, Ceneri di ossa, Alloro polverizzato, Sangue di mezzo-demone.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 21); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa pozione è in grado di far recuperare 3d10+10 punti di Mana. Mantiene sapore e consistenza del vino usato come base liquida.

POZIONE DELLA FORZA

- **Materie prime:** Fegato di Grifone, Sangue di orso, Nimbo di fiume, Foglie di Arlan, Vino rosso, Olio d'oliva.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 17
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 22); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa pozione incrementa in maniera innaturale la Forza di una creatura; tutte le Prove di Abilità e non che riguardano questa caratteristica hanno un bonus di +4, e i danni inflitti con tutti gli attacchi che ricevono un bonus ai danni dalla Forza aumentano di +2. L'effetto dura per 2 ore, dopo le quali si subisce lo stato *Stremato* per 1 ora.

POZIONE DELLA RAPIDITÀ

- **Materie prime:** Fiori di seta fantasma, Nimbo di fiume, Succo di mele, Succo di limone, Sangue di mannaro
- **Strumentazione:** Strumenti
- **CD creazione:** 16
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 20); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa pozione aumenta le capacità atletiche del personaggio, fornendo un bonus di +3 alla Schivata, aumentando il movimento di 4 punti e fornendo un bonus di +3 a tutte le Prove di Abilità di *Capacità fisiche*. L'effetto dura 3 ore.

POZIONE RIGENERANTE

- **Materie prime:** Linfa di Silvano, Fiori di Pelagea delle Farfalle, Petali di Notturno, Farina di ossa animale, Vino rosso
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 16
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 19); 1 mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa pozione è in grado di far recuperare 2d10+6 punti di Energia. Mantiene sapore e consistenza del vino usato come base liquida.

PREPARATO DI ZAGÀRIA

- **Materie prime:** Zagària, Foglie di Nimbo di Fiume, Foglie di Pelagea delle Farfalle, Idromele, Pepe nero polverizzato, Succo di mela
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 15
- **Tempi di lavoro:** 6 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 20); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Pozione liquida dal sapore molto forte, per 4 ore permette a chiunque la ingerisce di ridurre di 1 PV qualunque tipo di danno di natura Elementale (Fuoco, Freddo, Acido, Elettrico).

PULEDRINA

- **Materie prime:** Foglie o petali di Zampa di puledro, Miele, Foglie di Nimbo di fiume, Alcune gocce di sidro.
- **Strumentazione:** Pestello e mortaio.
- **CD creazione:** 8
- **Tempi di lavoro:** 30 minuti
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 14); 1 Giro
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Composto di consistenza di un cataplasma che si applica, possibilmente a caldo, su delle ferite infette per combattere l'infezione. Prende il nome dal componente principale, ed è un rimedio eccellente contro le irritazioni provocate dalla piante di Arlan, che le riduce nel giro di 15 minuti dall'applicazione. Il suo sapore ed odore fortemente dolciastro sono tipici.

PULISCIBUDELLA

- **Materie prime:** Radice di Elecampale, Aceto di vino bianco, Succo di limone, Linfa di abete, Petali di Pelagea delle Farfalle.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico.
- **CD creazione:** 14
- **Tempi di lavoro:** 3 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 18); 3 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questo composto viene utilizzato per indurre il vomito in maniera immediata e violenta. Trova applicazione in particolare in quei soggetti che hanno ingerito dei veleni, se presa entro 10 minuti dall'assunzione (o prima, se gli effetti del veleno si palesano prima di questo lasso di tempo). La sua efficacia in tal senso è assoluta, ma l'uso indebolisce l'organismo. Il soggetto subisce una penalità a tutte le Prove (di Abilità e non) correlate alle caratteristiche di Forza, Agilità, Riflessi e Manualità di -2. Dopo 2 ore la penalità scende a -1, e scompare dopo 12 ore.

RESISTENZA AL FREDDO

- **Materie prime:** Boka (stato solido), Foglie di Oro del mattino, Foglie di tè, Agrifoglio, Nocino
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 17
- **Tempi di lavoro:** 4 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 22); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Pozione liquida densa dal colore azzurro, permette di aumentare per 6 ore la Resistenza al Freddo di 5 punti.

RESISTENZA AL FUOCO

- **Materie prime:** Roccia magmatica polverizzata, Foglie di Oro del mattino, Foglie di tè, Citronella, Nocino
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 17
- **Tempi di lavoro:** 4 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 22); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Pozione liquida densa dal colore rossastro, permette di aumentare per 6 ore la Resistenza al Fuoco di 5 punti.

RESISTENZA ALL'ACIDO

- **Materie prime:** Olio di vetriolo, Foglie di Oro del mattino, Foglie di tè, foglie di salice, Nocino
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 17
- **Tempi di lavoro:** 4 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 22); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Pozione liquida densa dal colore verde, permette di aumentare per 6 ore la Resistenza all'Acido di 5 punti.

RESISTENZA ALL'ELETTRICO

- **Materie prime:** Acqua satura di sale, Foglie di Oro del mattino, Foglie di tè, Alghe brune, Nocino
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 17
- **Tempi di lavoro:** 4 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 22); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Pozione liquida densa dal colore giallo, permette di aumentare per 6 ore la Resistenza all'Elettrico di 5 punti.

SALDAOSSA

- **Materie prime:** Polvere di corteccia di Teriko, Carbonato di calcio, Latte di capra, Foglie di Agopino, Sangue di viverna
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 21
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 25); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Il Saldaossa è un impacco malleabile (della consistenza del pongo) molto raro ma estremamente utile. Posto su una parte del corpo con delle fratture, permette la risaldatura delle ossa nella metà del tempo. L'impacco va tenuto sulla parte interessata per un intero giorno prima di toglierlo, ed è necessario un singolo trattamento (trattamenti ulteriori non portano effetti). Data la rarità dei componenti per crearlo e della difficoltà realizzativa, ha costi molto elevati e generalmente il suo utilizzo è riservato alle persone più benestanti.

SCINTILLA PIRICA

- **Materie prime:** Soda caustica, Foglie di Vinuk, Nimbo di fiume, Salnitro, Zinco, Gladiolo di Lothiren
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 22

- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 27); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La scintilla pirica venne scoperta due volte, prima di diventare nota: il primo che la sintetizzò, infatti, morì pochi secondi dopo a causa della violenta esplosione generata. Si tratta di una sostanza polverosa, simile alla cenere, che ha il pericoloso inconveniente di esplodere all'aria dopo circa 20 secondi (ma dipende dalla quantità). A causa della sua difficoltà di creazione e pericolosità, è una sostanza molto rara e bandita in molti stati. Un pugno di questa polvere è in grado di far esplodere e mandare in frantumi un'abitazione grande quanto una villa di discrete dimensioni e due piani. A causa della pericolosità, fallire la Prova di Abilità per la creazione della Scintilla Pirica di almeno 5 punti comporta la sua esplosione: l'alchimista e chi si trova entro 6 metri da lui viene investito, subendo 2d10+4 PV al Tronco, 2d8+2 agli Arti (60% di probabilità per ognuno che vengano colpiti) e 2d6 alla testa (30%), tutti danni da Fuoco.

SODA CAUSTICA

- **Materie prime:** Carbone, Mirabilite (Solfato di sodio), acqua.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 14
- **Tempi di lavoro:** 12 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 18); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La soda caustica è una sostanza corrosiva allo stato solido, usata in diversi tipi di preparazione alchemica.

SOFFIO DI VITA

- **Materie prime:** Bacche di Ginepro del Sottosuolo, Foglie di Pelagea delle Farfalle, Acqua di fiume.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 19
- **Tempi di lavoro:** 5 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 22); 1 mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa pozione liquida agisce specificatamente per contrastare gli effetti del veleno *Respiro di dolce morte*.

SONNO SENZIENTE

- **Materie prime:** Boka allo stato liquido, Foglie di Pelagea delle farfalle, Petali di Notturno, Carote, Acqua di sorgente, Caffè macinato
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 12 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 25); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa particolare pozione, se ingerita poco prima di andare a dormire, permette di dormire mantenendo gli occhi aperti. A livello inconscio il personaggio è in grado di vedere qualunque cosa avviene mentre dorme senza che il suo sonno sia disturbato, e riesce a reagire a quello che vede come se fosse sveglio. L'effetto dura 6 ore. L'uso di questa pozione è comunque pericoloso, perché al risveglio il personaggio soffrirà di una penalità di -3 a tutte le sue Prove di Abilità, all'Indice di Ingombro ed a tutte le prove di Schivata e di Tempra per 12 ore, a causa dello stress subito dall'organismo.

TECHFISS

- **Materie prime:** Foglie di Dente del Sangue, Zucchero di canna, Fiori di papavero, Alcool
- **Strumentazione:** Mortaio e pestello, Fuoco, Recipiente alto e stretto
- **CD creazione:** 11
- **Tempi di lavoro:** 2 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 20); 5 Girii
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Il Techfiss è una droga in forma di polvere gialla. Il componente principale si estrae dalle foglie del Dente del Sangue, dopo aver polverizzato i componenti, e poi scaldati immersi in una sostanza alcolica (che sia almeno al 40%). Si prende ispirandola col naso, e si tratta di un potente allucinogeno: per circa 6 ore, si hanno sensazione visive, sonore ed olfattive del tutto immaginarie, che si sovrappongono o sostituiscono alla realtà. Il soggetto vive situazioni assurde, ma consapevole che tutto quanto è vero.
Prendere più dosi in tempi ravvicinati non causa effetti collaterali, ma può portare alla morte: in termini di gioco, prendere una seconda dose entro 12 ore dalla prima, richiede una Prova di Caratteristica sulla Costituzione con Difficoltà 10. Fallire questa Prova porta ad un arresto cardiaco (se altri sono presenti, è possibile provare a far ripartire il cuore).

UNGUENTO DELL'AFFILATURA

- **Materie prime:** Polvere d'argento, Petali del Fiore del Lamento, Lievito di birra, Ambra, Linfa di Agopino, Polvere di ferro
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 13
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 22); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questo unguento viene fornito con un piccolo pennellino (riutilizzabile), e viene spalmato su armi di tipo tagliente. L'unguento dura 3 ore e fornisce un bonus di +2 ai danni inflitti.

UNGUENTO LENITIVO

- **Materie prime:** Radici e foglie della Campanella dei Venti, Farina di grano, Alcune gocce d'acqua
- **Strumentazione:** Pestello e mortaio
- **CD creazione:** 10
- **Tempi di lavoro:** 5 minuti
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 14); 20 giorni
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: A dispetto della difficoltà di raccolta della Campanella dei Venti, si tratta di uno dei composti più facili da preparare. È un impasto morbido, normalmente conservato in piccoli panetti od anche preparato al volo quando occorre. Agisce unicamente sulle ferite aperte (quindi niente emorragie interne o danni quali fratture a meno che non siano esposte) ed è in grado di curare 1d8+2 danni; l'impasto impiega 5 minuti per fornire i suoi effetti curativi. Non è in grado di curare un arto che ha raggiunto i 0 Punti vita.

UNGUENTO DEL FUOCO

- **Materie prime:** Foglie di Albero della Fiamma, Cenere, Olio di mandorle, cera d'api, Polvere di manganese
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 16
- **Tempi di lavoro:** 4 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 19); 6 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questo unguento si può spalmare sulla parte da danno delle armi, purché sia in metallo (il legno lo assorbe e lo rende inutile). La sostanza, di colore rossastro, prima di disperdersi dopo 3 ore permette di infliggere 1d4 danni da Fuoco aggiuntivi ad ogni colpo inflitto.

VAPORI DI BIANCOSPINO

- **Materie prime:** Bacche di Biancospino, Pane di Palude, Farina di segale, Olio di girasole, Foglie di menta.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 17
- **Tempi di lavoro:** 6 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 21); 5 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa pozione, una volta completata evapora con estrema facilità. Funge da rimedio specifico contro la malattia *Febbre Delirante*; il malato deve semplicemente aspirarne i vapori, possibilmente dopo aver avvolto in uno spazio chiuso la testa (generalmente con un panno). L'operazione richiede circa 15 minuti.

VISTA NOTTURNA

- **Materie prime:** Boka non ancora liquefatto, Nimbo di fiume, Carote, Linfa di Wynroot, Olio extravergine di oliva
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico

- **CD creazione:** 24
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 28); 4 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa pozione è molto ricercata da chi si avventura in zone selvagge. Permette a chi la beve di vedere al buio, od in condizioni di scarsa luminosità, esattamente come un Elfo Scuro. L'effetto dura per ben 2 giorni. Ingerita da un Elfo Scuro non ha effetti, ma induce uno stato di nausea per 6 ore perché altera la chimica delle strutture degli occhi. Ciò comporta una penalità di -2 a tutte le Prove (di Abilità e non) per la durata dell'effetto.

VIVERNINA

- **Materie prime:** Ghiandole velenosa di Viverna, Nimbo di Fiume, Succo di pesca, Sangue di Viverna, Olio di Cocco, Alcool.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 19
- **Tempi di lavoro:** 6 ore
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 22); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La vivernina è l'antidoto usato per contrastare gli effetti del veleno della Viverna, sia quello naturale della creatura che quello sintetizzato in laboratorio. Cosa curiosa, anch'esso viene prodotto dalla ghiandole velenose della creatura. Siccome l'effetto del veleno non è immediato, chiunque venga colpito da questo veleno ha tempo materiale per utilizzare l'antidoto, prima che sia troppo tardi.

IV. Creare veleni

I veleni sono sostanze in grado di colpire specifici organi e funzioni degli esseri viventi, inducendo effetti dei tipi più disparati fino alla possibilità di procurare la morte. Vengono conservati in piccole ampolle per evitare il loro deterioramento a contatto con l'aria (normalmente sono liquidi) e possono essere sia di origine naturale che prodotti alchemicamente. Un veleno può agire per contatto cutaneo, per ingestione o per inalazione; quelli per contatto hanno effetto anche per ingestione, ed alcuni sono abbastanza potenti da essere intinti sulle armi per produrre i loro letali effetti ad ogni loro colpo. Se usati in questo modo, ogni ampolla è abbastanza per trattare fino a 3 armi (o 10 proiettili) ed il veleno mantiene la sua efficacia per 1 ora o fino al primo colpo messo a segno, a seconda dell'evento che si verifica per primo.
Preparare un veleno è pericoloso: durante la fase di creazione o di invenzione, se si effettua una Prova ottenendo un valore inferiore di almeno 6 punti rispetto alla CD richiesta, il personaggio rimane avvelenato con tutte le conseguenze del caso.

È possibile riconoscere un veleno utilizzando un laboratorio alchemico: su uno specifico veleno è possibile tentare solo una volta, effettuando una prova di *Artigianato [Creare veleni]* superando una CD pari a quella di creazione; la prova richiede pochi minuti. La prova per il riconoscimento è effettuata in segreto dal Master per due motivi. La prima è che se fallita, può decidere se fornire un'informazione sbagliata o meno. La seconda è che anziché di un veleno potrebbe trattarsi di un composto alchemico, nel qual caso si userebbe l'Abilità *Artigianato [Alchimia]* (il giocatore non deve sapere quale Abilità viene usata per non fornirgli un'informazione nascosta). Riconoscere un veleno assaggiandolo può essere pericoloso, perché alcuni di essi sono efficaci, se non letali, in bassissime quantità; in tal caso, la CD per riconoscere la sostanza è comunque pari alla CD di creazione del veleno +5.

Tutti i veleni vengono normalmente conservati nelle Ampolle Alchemiche, che permettono di conservare per un tempo indefinito il preparato. In caso contrario un veleno deperisce nel giro di poco tempo (da pochi minuti a qualche giorno, in base alla decisione del Master anche in relazione al punteggio di Prova di Abilità ottenuto durante la creazione del composto). Conservarlo in un altro tipo di contenitore permette di aumentarne la durata, ma mai oltre il doppio del normale deperimento. I Tempi di lavoro sono riferiti alla creazione di un'ampolla di preparato alchemico, o ad 1 Kg se di natura solida.

Se si supera di almeno 6 punti la CD per la Creazione, si ottiene un oggetto di fattura superiore. Questo vuol dire che il veleno avrà statistiche migliori rispetto a quelle di base: durata dell'effetto maggiore, CD più elevate, Tempi di azione ridotti e penalità fornite più elevate tra gli effetti più comuni. Il Master decide quali bonus aggiungere ed in quale quantità, in base a quanto la Prova di creazione supera la CD richiesta.

Il funzionamento dei veleni è descritto nel *Capitolo 6: A spasso per il mondo* al *Paragrafo 3: Malattie e veleni*.

BACIO DI VETUSIA

- **Materie prime:** Fiori di Vetusia, Foglie di Nimbo di Fiume, Semi di girasole, Linfa di albero, Latte di cocco, Cicuta.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 19
- **Tempi di lavoro:** 3 ore
- **Inventiva:** Inventare veleni (CD 25); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Si tratta di un potente veleno che agisce per ingestione, chiamato così perché usato un tempo da assassine che vi cospargevano le labbra per poi uccidere le loro vittime baciandole. Ne basta una piccola quantità per portare alla morte, la vittima inizia a soffocare dopo qualche secondo a causa dei polmoni che si rattrappiscono, fino a quando il cuore smette di battere. Durante l'agonia non si è in grado di compiere alcuna azione, se non quella di parlare con voce bassa e rotta.
Statistiche: *CD:* 22 - *Tempo di azione:* 1 minuto - *Effetti:* Morte. - *Durata:* n.a.. - *Antidoto:* Impasto di Agopino.

DIGITALE LIQUIDA

- **Materie prime:** Fiori di Digitale, Foglie di Nimbo di Fiume, Carbone vegetale, Alcool distillato, Sangue di troll
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 15
- **Tempi di lavoro:** 3 ore
- **Inventiva:** Inventare veleni (CD 20); 5 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Basata sulla pianta di digitale, i cui effetti sono amplificati dai componenti secondari, agisce direttamente sul cuore creando un'aritmia ed un aumento improvviso del battito cardiaco. Il personaggio si sente affaticato e respira con molta fatica, fino a quando il cuore non si ferma e si muore. La pozione è un liquido incolore, ma dal caratteristico odore di alcool pungente dalle note leggermente agrumate. Agisce per contatto.
Statistiche: *CD:* 19 - *Tempo di azione:* 1 minuto - *Effetti:* Morte. - *Durata:* n.a.. - *Antidoto:* Generico.

IMPASTO DI GABINA

- **Materie prime:** Gabina, Foglie di Nimbo di Fiume, Alcune gocce d'acqua.
- **Strumentazione:** Pestello e mortaio, fiamma
- **CD creazione:** 13
- **Tempi di lavoro:** 2 ore
- **Inventiva:** Inventare veleni (CD 15); 2 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questo impasto conservato in panetti si scioglie in una sostanza melmosa applicando una piccola quantità di calore e ci vogliono alcune ore perché si ricompatti. Si confonde con *l'Impasto di Agopino*. Applicato su una ferita (agisce per contatto ma solo sulle ferite aperte) infligge i suoi danni, normalmente moderati e mai mortali.
Statistiche: *CD:* 20 - *Tempo di azione:* 5 minuti - *Effetti:* 1d6 danni sulla parte interessata, Impedisce su quella ferita l'azione dell'Impasto di Agopino per 24 ore, -3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate su Forza Riflessi Intelligenza e Costituzione. - *Durata:* 2 ore. - *Antidoto:* Generico.

LINFA DI WYNROOT

- **Materie prime:** Linfa di Wynroot.
- **Strumentazione:** Nessuna (strumento per incidere l'albero)
- **CD creazione:** 7
- **Tempi di lavoro:** 2 minuti

- **Inventiva:** Nessuna (Richiesta *Conoscenza [Natura]* per conoscerne le proprietà, CD 18)
- **Punti Ricerca:** 0

Descrizione: La linfa dell'albero di Wynroot è naturalmente velenosa, ed una volta estratta si conserva molto bene. Ha consistenza liquida leggermente vischiosa ed agisce per ingestione.
Statistiche: *CD:* 18 - *Tempo di azione:* 1d4 minuti - *Effetti:* 2d10 punti di Energia persi, 2d6 PV danni al Tronco, -4 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate su Intelligenza Spirito ed Empatia. - *Durata:* 2d6+10 ore - *Antidoto:* Generico.

POLVERE DI CALISTA ROSSA

- **Materie prime:** Radici di Calista Rossa, Fiori di gelsomino, Foglie di Nimbo di Fiume, Aceto di vino bianco
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 20
- **Tempi di lavoro:** 12 ore
- **Inventiva:** Inventare veleni (CD 22); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Si tratta di un veleno molto raro, difficile da preparare ma molto ricercato per le sue proprietà uniche. A dispetto del nome che deriva dal principale ingrediente, è una sostanza in polvere bianca molto fine, che agisce per contatto. A meno di non rendersi conto di essere stati infettati, non mostra traccia della sua presenza dell'organismo fino a quando non è terminato il Tempo di Azione. A quel punto il personaggio è preda di improvvise convulsioni e cade a terra impossibilitato a compiere azioni per 5 minuti tra dolori atroci all'addome. Dopo questo lasso di tempo i dolori spariranno, ma per un giorno subirà gli effetti del veleno. Oltre alle penalità, il personaggio risulterà arrendevole, estremamente condizionabile e manipolabile. In altre parole, sarà molto propenso a rispondere con correttezza alle domande durante un interrogatorio, non si porrà domande ed agirà al meglio di fronte a qualunque richiesta gli venga data, si farà facilmente ingannare da chiunque (ad esempio, durante uno scontro smetterà di combattere se il nemico gli prometterà che non lo attaccherà più).
Statistiche: *CD:* 23 - *Tempo di azione:* 10 minuti - *Effetti:* Mentalmente arrendevole, -7 a tutte le prove (di abilità e non) basate sui Riflessi ed Intuito. - *Durata:* 1 giorno - *Antidoto:* Distillato di Agodoro.

RESPIRO DI DOLCE MORTE

- **Materie prime:** Radice di Ginepro del Sottosuolo, Fiori di Pelagea delle Farfalle, Foglie di Nimbo di Fiume, Alcool distillato, sale
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 25
- **Tempi di lavoro:** 1 ora
- **Inventiva:** Inventare veleni (CD 22); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Appena distillato viene conservato in forma liquida in ampolle chiuse ermeticamente. A contatto con l'aria evapora quasi istantaneamente disperdendosi e rimanendo attivo per 1 minuto; agisce ovviamente per inalazione ed i vapori si espandono nel raggio di 6 metri da dove viene lasciato il liquido. Deve il suo nome agli effetti che produce: la vittima cade in un sonno profondo dal quale non è possibile rianimarsi (tranne che con l'uso dell'Antidoto), e muore per soffocamento, dato che la respirazione rallenta piano piano fino a quando non si arresta.
Statistiche: *CD:* 22 - *Tempo di azione:* Istantaneo - *Effetti:* Addormenta, poi morte per soffocamento. - *Durata:* 1d6+4 minuti - *Antidoto:* Soffio di Vita.

SANGUE BLU

- **Materie prime:** Petali di Dente del Sangue, Succo di cedro, Pelle di lucertola, Gomma artabica, Propoli
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 19
- **Tempi di lavoro:** 18 ore
- **Inventiva:** Inventare veleni (CD 25); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questo veleno prende il nome dalla particolare colorazione blu che fa assumere al sangue, con il quale interagisce direttamente. Rende il sangue molto denso e vischioso, aumentando notevolmente la pressione sanguigna. Per tutta la durata si ha una penalità di -4 alle Prove (di Abilità e non) basate su Forza, Agilità e Riflessi. Inoltre, ogni volta il costo di Energia per le azioni fatte è il doppio rispetto al normale.
Oltre a questo, questo veleno può portare alla morte. Se il personaggio non compie alcuna azione faticosa (può parlare, scrivere o camminare per qualche minuto intervallati da lunghe pause) non rischia nulla, ma in caso contrario il battito cardiaco, già notevolmente accelerato, rischia di salire fino a fa scoppiare il cuore. In termini di gioco, ogni 20 minuti durante i quali ha consumato anche 1 solo punti di Energia o compie azioni più faticose di quelle appena descritte, il personaggio deve effettuare una Prova di Caratteristica sulla Costituzione con una Difficoltà di 11. Se fallisce la prova, o non è in grado di farla, muore.
Statistiche: *CD:* 24 - *Tempo di azione:* 5 minuti - *Effetti:* Aumento della pressione sanguigna. - *Durata:* 1d4+6 ore - *Antidoto:* Generico.

SOGNO DI LOTHIREN

- **Materie prime:** Foglie di Colobrina Maculata, Fiori di Pelagea delle Farfalle, Fiori di Rododendro
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 17
- **Tempi di lavoro:** 6 ore
- **Inventiva:** Inventare veleni (CD 21); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Il nome deriva dal componente principale che fiorisce durante la Stagione dei Fiori. Si tratta di una polvere azzurrina, dal sapore leggermente dolciastro che si scoglie facilmente in bevande comuni come l'acqua, il vino o la birra ed agisce per ingestione. Chi la ingerisce subisce degli effetti allucinogeni, in maniera molto simile all'LSD (che ovviamente non esiste nel mondo di Ethran). La vittima vede la realtà completamente distorta, gli amici appaiono come nemici e viceversa, si perde il senso della profondità, si vedono cose che non esistono di ogni tipo alle quali il personaggio crede ciecamente; fisicamente si hanno pupille dilatate, sbalzi di temperatura, insonnia, tremori. Terminati gli effetti il personaggio crolla stremato e continua a soffrire per altre due ore della penalità di -2 a tutte le prove di abilità (queste non sono eliminabili con l'uso dell'antidoto).
Statistiche: *CD:* 19 - *Tempo di azione:* 20 secondi (2 round) - *Effetti:* Allucinazioni, diversi effetti sul fisico, -2 a tutte le prove di abilità. - *Durata:* 6 ore - *Antidoto:* Generico.

SPINA DEL CUORE

- **Materie prime:** Fiori di Dolcespina, Foglie di Nimbo di Fiume, Bacche di Wynroot, Cicuta acquatica, Farina di grano, Acqua salata
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 20
- **Tempi di lavoro:** 4 ore
- **Inventiva:** Inventare veleni (CD 24); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Veleno non molto comune, sia per la relativa difficoltà di preparazione che per i suoi effetti moderati. Si tratta di un liquido leggermente verdastro, inodore e dal sapore leggermente salato, che agisce per contatto. Colpisce il cuore aumentandone il battito e rendendo affaticato il personaggio. Tali effetti permangono per 6 ore, nelle restanti 6 della durata si crolla a terra svenuti.
Statistiche: *CD:* 16 - *Tempo di azione:* 30 secondi (3 round) - *Effetti:* -3 a tutte le Prove (di Abilità e non) basate su Forza Manualità Riflessi Costituzione Agilità, dopo 6 ore il personaggio perde i sensi. - *Durata:* 12 ore - *Antidoto:* Generico.

TERRORE DELL'INCANTATORE

- **Materie prime:** Bacche di dulcamara giovane, Foglie di Nimbo di Fiume, Corteccia di Legnoscuro triturata, Pelle di Senz'anima
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 21
- **Tempi di lavoro:** 6 ore
- **Inventiva:** Inventare veleni (CD 25); 7 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Si tratta di una polvere dalla caratteristica colorazione purpurea e dall'odore di rancido, che si scioglie facilmente in qualunque liquido senza lasciare alcuna traccia. Una volta ingerita richiede tempo per agire (senza che la vittima ne abbia alcun sintomo tangibile) alterando le onde cerebrali in maniera impercettibile. Questo veleno annulla del tutto

la capacità di lanciare incantesimi, di qualunque natura ad esclusione della Magia Demoniaca.
Statistiche: *CD:* 22 - *Tempo di azione:* 1 ora - *Effetti:* Annulla le capacità magiche. - *Durata:* 2 giorni - *Antidoto:* Nessuno conosciuto.

TOCCO DEL VAMPIRO

- **Materie prime:** Foglie o radici di Elleboro, Alcool distillato, Foglie di Nimbo di Fiume, Gabina
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 23
- **Tempi di lavoro:** 3 ore
- **Inventiva:** Inventare veleni (CD 20); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Chiamata così perché inventata inizialmente dai vampiri, sfrutta le capacità velenose dell'elleboro. Agisce sulla muscolatura bloccandola. I suoi effetti non durano a lungo, ma spesso è sufficienti per indurre la morte nella vittima per asfissia. Durante la durata dell'effetto il personaggio non può fare nulla che implichi anche il più piccolo movimento, eventuali antidoti vanno somministrati da altre persone. Agisce per ingestione, ed è molto pericoloso anche perché sembra essere in tutto e per tutto un vino bianco (odore, colore, aspetto).
Statistiche: *CD:* 24 - *Tempo di azione:* 1 round - *Effetti:* Blocco della muscolatura. - *Durata:* 2 minuti (12 round) - *Antidoto:* Generico.

VELENO DEL LOTO DEL DESERTO

- **Materie prime:** Fiori del Loto del Deserto, Alcool distillato.
- **Strumentazione:** Nessuna
- **CD creazione:** 10
- **Tempi di lavoro:** 1 minuto
- **Inventiva:** Inventare veleni (CD 15); Pochi minuti
- **Punti Ricerca:** 0

Descrizione: Il veleno di questo fiore si genera autonomamente sui petali durante la notte e basta estrarlo per poterlo utilizzare. Il principale problema è che il veleno sui petali perde efficacia dopo pochi minuti. Normalmente viene estratto tramite alcool distillato (con il quale si miscela) che ha anche la funzione di mantenerlo efficace per molto tempo. Il veleno così estratto ha una forza minore, ed impiega più tempo ad agire (qualunque vittima tocchi i petali direttamente sul fiore muore all'istante). Agisce per contatto.
Statistiche: *CD:* 21 - *Tempo di azione:* 1 minuto - *Effetti:* Morte. - *Durata:* n.a. - *Antidoto:* Distillato di Agodoro.

VELENO DI LOSSIREN

- **Materie prime:** Fiori di Gemma di Lossiren, Radici di elleboro, Radice di rabarbaro, Bacche di Wynroot.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 21
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare veleni (CD 23); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Sostanza liquida incolore che agisce per contatto, è un veleno estremamente efficace che paralizza completamente la vittima per tutta la sua durata. La vittima è in grado di respirare, vedere quello che gli capita attorno e sentire qualunque cosa, ma rimane completamente immobile e non può neanche parlare.
Statistiche: *CD:* 25 - *Tempo di azione:* 20 secondi (2 round) - *Effetti:* Paralizza. - *Durata:* 1 ora - *Antidoto:* Distillato di Agodoro.

VELENO DI SERPENTE COMUNE

- **Materie prime:** Serpente vivo o ghiandole di serpente
- **Strumentazione:** Nessuna (ampolla dove raccogliere il veleno)
- **CD creazione:** 14
- **Tempi di lavoro:** 5 minuti
- **Inventiva:** Inventare veleni (CD 20); 15 giorni
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di ottenere il veleno prodotto dai serpenti velenosi. Il personaggio può agire in due modi: usando un serpente vivo ed estraendo il veleno senza ucciderlo, oppure prelevando le ghiandole contenenti la sostanza dopo averlo ucciso. Nel primo caso si riesce ad estrarre una quantità minore di veleno (1 ampolla alchemica), ma è possibile rifarlo più volte entro il tempo necessario all'animale per rigenerare la sostanza; nel secondo caso il prelievo è possibile solo una volta, ma in quantità maggiori (5 ampolle alchemiche). Il veleno così ottenuto va conservato in un'ampolla chiusa, se lasciato all'aria perde le sue proprietà nel giro di una settimana. Fallire nella prova di creazione comporta la necessità di aspettare che il serpente rigeneri il veleno. Di seguito vengono riportati effetti e statistiche di alcuni dei serpenti più comuni; il Master è libero di inserire nuovi tipi di serpenti.
I veleni qui descritti non necessariamente ricalcano la realtà, sebbene ne prendano spunto. Questo rimane il regolamento di un gioco di ruolo, non un numero del National Geographic.

- **Aspide:** Il suo veleno generalmente non è mortale, ma causa diversi tipi di effetti: nausea, dolori addominali, cefalea, depressione cardiocircolatoria. *CD:* 17 - *Tempo di azione:* 12 secondi (2 round) - *Tempo rigenerazione veleno nelle ghiandole:* 2 giri - *Effetti:* Movimento dimezzato, -5 a tutte le prove (di abilità e non) basate su Costituzione Forza Agilità e Riflessi, perdita temporanea di 2d8+2 punti vita sul tronco. - *Durata:* 1 giorno. - *Antidoto:* Generico o Antidoto da Veleno di Serpente.
- **Cobra:** Il suo veleno è altamente tossico ed agisce nel giro di pochissimo tempo. Agisce sul cuore, bloccandone il battito. *CD:* 20 - *Tempo di azione:* 12 secondi (2 round) - *Tempo rigenerazione veleno nelle ghiandole:* 2 giri - *Effetti:* Morte. - *Durata:* n.a. - *Antidoto:* Antidoto da Veleno di Serpente.
- **Mamba nero:** Il suo veleno agisce sul sistema nervosa, provocando la paralisi degli organi interni. *CD:* 22 - *Tempo di azione:* 5d4 minuti - *Tempo rigenerazione veleno nelle ghiandole:* 10 giorni - *Effetti:* Morte. - *Durata:* n.a.. - *Antidoto:* Generico o Antidoto da Veleno di Serpente.
- **Serpente tigre comune:** Il suo veleno causa danni muscolari ed al sistema nervoso centrale. *CD:* 19 - *Tempo di azione:* 5d4 minuti - *Tempo rigenerazione veleno nelle ghiandole:* 10 giorni - *Effetti:* -6 a tutte le prove, velocità di movimento dimezzata, perdita temporanea di 2d10+5 punti vita sul tronco. - *Durata:* 3d10 ore - *Antidoto:* Antidoto da Veleno di Serpente.
- **Crotalo:** Il suo veleno agisce sul cervello ed il sistema nervosa periferico, normalmente non è mortale; causa nausea, disorientamento, confusione mentale. *CD:* 23 - *Tempo di azione:* 5d10+10 minuti - *Tempo rigenerazione veleno nelle ghiandole:* 3 giri - *Effetti:* -6 a tutte le prove (di abilità e non) basate su Intelligenza Memoria ed Intuito, perdita temporanea di 2d4 punti vita alla testa. - *Durata:* 3d10 ore - *Antidoto:* Distillato di Agodoro.

VELENO DI VIVERNA

- **Materie prime:** Ghiandole velenosa di Viverna, Radici di Pino Silvestre, Polvere di Zolfo, Fiori di Pelagea delle Farfalle, Estratto di Camomilla, Olio di Palma, Polpa di Granchio.
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 24
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare veleni (CD 27); 5 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Il veleno del pungiglione della Viverna perde la sua efficiacia dopo pochi secondi di esposizione all'aria, ma se si riescono a recuperare le ghiandole che secernono il veleno è possibile riprodurlo in laboratorio, in una forma più stabile. Questa forma sintetica ha gli stessi effetti del veleno della Viverna naturale, ed agisce per ingestione; normalmente viene applicato su armi da taglio o più frequentemente su punte di frecce e quadrelli. Nonostante la sua pericolosità, finchè non viene inghiottito o applicato su una ferita aperta, può essere toccato senza incorrere in alcun effetto negativo. Ha un aspetto liquido molto vischioso, di colore verde molto scuro.
Statistiche: *CD:* 23 (Penalità alle Prove e Paralisi) & 22 (Morte) - *Tempo di azione:* 2 round - *Effetti:* Penalità a tutte le Prove di Abilità per 5 round, in seguito Paralisi per 5d4 round, in seguito Morte. - *Durata: 5 Round + 5d4 Round* - *Antidoto:* Vivernina - *Note:* Sull'avvelenamento si effettua la Prova sulla Tempra con CD 23; terminato l'effetto di Paralisi si effettua una Prova sulla Tempre con CD 22 che, se superata, evita di morire.

V. Lavorare il legno

Tutte le ricette in questa sezione permettono di creare oggetti fatti principalmente in legno, attraverso l'uso di tipi comuni di questa categoria

di materiali. Ogni Ricetta riporta le statistiche per la creazione di un oggetto dalle caratteristiche e dai materiali comuni, ma è possibile usare la stessa per creare un oggetto con legni di tipo diversi. Ogni Ricetta riporta per ogni materiale esotico utilizzato le CD di Creazione necessaria da superare, ed il Tempo di Creazione viene aumentato di un minimo di 2 Giorni (tempi maggiori vengono decisi dal Master, per oggetti che di base richiedono molto tempo, come per esempio la costruzione di un ponte in legno); ovviamente, è necessario sostituire i materiali comuni con quelli alternativi esotici per la creazione dell'oggetto, cosa che in genere implica un aumento sostanziale dei prezzi.

Alcune delle Ricette riportate sono di natura generica, ovvero è possibile usarle per costruire più tipi di oggetti, purchè rientrino nella categoria riportata nella descrizione della Ricetta stessa. In altri casi permettono di costruire strutture di grandi dimensioni che normalmente richiede della manodopera per la sua realizzazione, ad esempio un ponte di legno; in questo caso basta che solo una persona conosca la Ricetta. In queste situazioni, spetta al Master definire tutti gli aspetti per la realizzazione dell'opera, che può richiedere ben più di una semplice prova (e prove richieste per più lavoratori), dove il risultato della Prova del personaggio per la creazione può influenzare (negativamente o positivamente) sia il lavoro degli altri che quello complessivo.

CHITARRA MISTICA

- **Materie prime:** Legno di albicocco (per la cassa armonica), Legno di cedro (per il manico), Acciaio cromato (per le corde), Avorio (per il ponte), Succo di melograno, Olio di arachidi, Ottone, Argento, Oricalco
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno, banco di lavoro per il legno
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in legno (CD 24); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La Chitarra Mistica è uno degli strumenti musicali usati dai Menestrelli Viandanti (vedi il Manuale dell'Ambientazione di Ethran) per usare i loro incantesimi. Di per se non è un oggetto magico, ma permette di incanalare il potere generato dalla melodia suonata per dare vita ad uno specifico incantesimo. Gran parte dello strumento e fatto in legno, con alcune parti di metallo quasi tutte fondamentali per l'incanalamento della magia generata dalla melodia. Il legno viene trattato con sostanze con sostanze che sono sciolte e poi vaporizzate. Le parti in metallo si considerano già lavorate a parte (altrimenti richiedono 2 ore di lavoro usando la Ricetta *Forgiare oggetti piccoli* con l'Abilità *Artigianato [Lavorare i metalli]*).

COSTRUIRE ABITAZIONE IN LEGNO

- **Materie prime:** Legno in quantità necessaria per la realizzazione dell'opera, colla per legno, chiodi, resine di vario tipo, vetro (per le finestre)
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno e da carpentiere
- **CD creazione:** 20
- **Tempi di lavoro:** 6 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in legno (CD 23) / 6 Mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di costruire un'abitazione di dimensioni normali ad un piano con 4 ambienti distinti, quadrata di lato di 12 metri. I tempi di lavoro sono riferiti se vengono portati avanti esclusivamente da una persona. L'aiuto di altre persone può ridurre i tempi di lavoro, ed in alcuni casi anche della CD di creazione se hanno modo di occuparsi di aspetti specifici della costruzione particolarmente problematici. La Ricetta permette di costruire solo la struttura di base, ma nessun altro tipo di oggetto (mobilio incluso). Il Master può decidere di modificare CD di creazione e Tempi di lavoro se si cerca di realizzare una struttura con dimensioni e numero di ambienti diversi, o per la presenza di particolari non comuni nella struttura.

COSTRUIRE PONTI

- **Materie prime:** Legno, corde, chiodi (le quantità sono decise dal Master)
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno e da carpentiere
- **CD creazione:** 20 + 1 ogni 5 metri di ponte
- **Tempi di lavoro:** 1 Giro + 1 Giro ogni 3 metri di ponte
- **Inventiva:** Inventare oggetti in legno (CD 27); 7 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di costruire ponti di legno. Le CD e i tempi di lavoro sono riferiti ad un ponte costruito entro i 6 metri di altezza rispetto al suolo. Per altezze superiori, o per la costruzione in zone impervie (sopra un fiume o un terreno estremamente molle o ricco di asperità) il Master può assegnare delle penalità alla Prova. Questo tipo di costruzione può essere realizzata in solo o tramite l'aiuto di altre persone (sia a livello gestionale che di manovalanza). Nel primo caso si seguono le normali regole di creazione, tenendo a mente che in questo caso è possibile costruire ponti lunghi solo 6 metri, mentre nel secondo caso la CD di creazione è riferita anche alla capacità di dirigere i lavori e di permettere agli altri di farlo al meglio. Nello specifico, le singole operazioni fatte dai lavoratori (che a termine di regolamento sono prove di Artigianato specifiche) possono godere di un bonus per punteggi particolarmente elevati nella Prova di Abilità del personaggio. Il Master, all'opposto, può concedere di riuscire a terminare con successo il ponte anche se viene fallita, di poco, la prova, ma concedendo delle penalità alle prove dei singoli lavoratori.
Le statistiche riportate fanno riferimento ad un ponte largo 3 metri e senza corrimano. Per ponti più larghi e con l'aggiunta di ulteriori elementi, il Master decide se aumentare la CD complessiva e di quanto, oltre che per la presenza; la durata è invece riferita al lavoro effettuato da una sola persona in presenza di normali condizioni di lavoro, e il Master può decidere di diminuire o aumentare le tempistiche in base al numero dei lavoratori, dei problemi costruttivi e via dicendo. Infine, fallire nella prova può comportare incidenti, più o meno gravi, sempre in base alla discrezione del Master.

CREARE OGGETTI IN LEGNO

- **Materie prime:** Legno in quantità necessaria per la realizzazione dell'opera, colla per legno, chiodi
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno.
- **CD creazione:** 10 - 25
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno - 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in legno (CD 16) / 2 Mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta è una versione superiore *Intagliare il legno*, perché permette di creare oggetti in legno di vario tipo di piccole/medie dimensioni non necessariamente derivati da un unico blocco di legno. È possibile costruire armadi, comodini, sedie, mensole, steccati (a blocchi di 1 metro di lunghezza l'uno) e altri oggetti di dimensioni analoghe. Le CD possono variare in base alla complessità, le rifiniture ed il numero di elementi, ma a titolo d'esempio una mensola molto semplice possiede una CD di 10, un secchio che possa contenere un liquido 13 e un armadio con diversi scaffali e cassetti può arrivare a 19.

FLAUTO DRITTO MISTICO

- **Materie prime:** Legno d'ebano, Legno di Abete, Legno di Palissandro, Polpa di granchio, Soda caustica, Succo di pompelmo, Mirra, Ottone, Oro, Oricalco
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno, banco di lavoro per il legno
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in legno (CD 24); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Il Flauto Dritto (o Dolce) Mistico è uno degli strumenti musicali usati dai Menestrelli Viandanti (vedi il Manuale dell'Ambientazione di Ethran) per usare i loro incantesimi. Di per se non è un oggetto magico, ma permette di incanalare il potere generato dalla melodia suonata per dare vita ad uno specifico incantesimo. Gran parte dello strumento e fatto in legno, con alcune parti di metallo quasi tutte fondamentali per l'incanalamento della magia generata dalla melodia. Il legno viene trattato con sostanze che sono sciolte e poi vaporizzate. Le parti in metallo si considerano già lavorate a parte (altrimenti richiedono

2 ore di lavoro usando la Ricetta *Forgiare oggetti piccoli* con l'Abilità *Artigianato [Lavorare i metalli]*).

FORGIARE ARMATURE DI LEGNOFERRO

- **Materie prime:** Legnoferro (peso pari a quello dell'armatura da creare), Salnitro, miscela di acqua e olio
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno, banco di lavoro per il legno
- **CD creazione:** 27
- **Tempi di lavoro:** 3 Giri
- **Inventiva:** Inventare armature o Inventare oggetti in legno (CD 30); 9 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di creare armature a placche fatte con legnoferro. Si tratta di una lavorazione complicata che non permette errori per essere completata, ma che permette di ottenere un'armatura che rispetto alla sua controparte in metallo pesa la metà (arrotondato per difetto) ed una penalità alla magia ridotta di 2, ma un punteggio di Armatura ridotto di 1. Creare un'armatura di questo tipo segue tutte le regole generiche descritte nelle ricette di *Artigianato [Forgiare Armature]*, tranne la modifica alla CD per la creazione con un materiale esotico (già compresa nella CD di creazione di questa Ricetta).
Se si supera di almeno 8 punti la CD per la creazione, si ottiene un oggetto di fattura superiore. Questo vuol dire che l'armatura avrà delle statistiche migliori rispetto a quelle di base: bonus di +1 all'armatura, peso ridotto fino ad 3 Kg o penalità ridotte, tra gli esempi più comuni. Il Master decide quali bonus aggiungere ed in quale quantità, in base a quanto la prova di creazione supera la CD richiesta. La forgiatura comprende un set completo d'armatura. Il personaggio può decidere di fabbricare solo alcune parti (ad esempio solo i gambali), nel qual caso il Master decide di quanto ridurre costi e tempi di produzione.

FORGIARE ARMATURE IN LEGNOSCURO

- **Materie prime:** Corteccia di Legnoscuro (peso pari a quello dell'armatura da creare), Indurente di legnoscuro, Olio di vetriolo
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno, banco di lavoro per il legno
- **CD creazione:** 23
- **Tempi di lavoro:** 6 Giri
- **Inventiva:** Inventare armature o Inventare oggetti in legno (CD 25); 8 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di creare armature ad anelli fatte con legnoscuro. La corteccia del legnoscuro, una volta trattata adeguatamente ed asportata dall'albero, mantiene un aspetto filamentoso ma compatto ed estremamente flessibile per un certo lasso di tempo. La ricetta permette di conoscere come è possibile separare i vari filamenti e come lavorarli per ottenere le maglie della futura armatura. Una volta completata la lavorazione bisogna attendere che le fibre perdano la flessibilità guadagnata con il trattamento con l'Indurente (richiede un mese di tempo), dopo di che la struttura diventerà rigida e resistente. Armature di questo tipo sono tipiche di alcune culture, hanno un aspetto molto particolare e sono più leggere e facili da indossare della loro controparte in metallo, sebbene forniscano meno protezione.
Rispetto alla sua controparte ad anelli, fornisce una penalità alle Prove ed al Movimento inferiore di 2 punti, un punteggio di Armatura inferiore di 1 punto e pesano la metà (arrotondato per difetto). Creare un'armatura di questo tipo segue tutte le regole generiche descritte nelle ricette di *Artigianato [Forgiare Armature]*, tranne la modifica alla CD per la creazione con un materiale esotico (già compresa nella CD di creazione di questa Ricetta).
Se si supera di almeno 8 punti la CD per la creazione, si ottiene un oggetto di fattura superiore. Questo vuol dire che l'armatura avrà delle statistiche migliori rispetto a quelle di base: bonus di +1 all'armatura, peso ridotto fino ad 3 Kg o penalità ridotte, tra gli esempi più comuni. Il Master decide quali bonus aggiungere ed in quale quantità, in base a quanto la prova di creazione supera la CD richiesta. La forgiatura comprende un set completo d'armatura. Il personaggio può decidere di fabbricare solo alcune parti (ad esempio solo i gambali), nel qual caso il Master decide di quanto ridurre costi e tempi di produzione.

FORGIARE BASTONI FERRATI

- **Materie prime:** Legno (pari al peso dell'arma), piccole quantità metalliche come Acciaio o Ferro.
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno.
- **CD creazione:** 10
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare oggetti in legno (CD 15) / 1 giorno
- **Punti Ricerca:** 0

Descrizione: Questa ricetta permette di creare un bastone ferrato come arma, ma anche qualunque tipo di bastone. Gli inserti delle punte in metallo sono di piccola entità e non richiedono una lavorazione particolare. Si tratta di una ricetta molto semplice, che può essere scoperta senza il bisogno di alcun istruttore e senza costi in Punti Ricerca. Creare un bastone ferrato segue tutte le regole generiche descritte nelle ricette di *Artigianato [Forgiare Armi].*
Se si supera di almeno 8 punti la CD per la Creazione, si ottiene un oggetto di fattura superiore. Questo vuol dire che l'arma avrà delle statistiche migliori rispetto a quelle di base: bonus di +1 ai danni, peso ridotto fino ad 1 Kg o bonus di +1 alle Prove di Abilità con quell'arma, tra gli esempi più comuni. Il Master decide quali bonus aggiungere ed in quale quantità, in base a quanto la prova di creazione supera la CD richiesta.
Ricetta con materiali esotici: Forgiare bastoni ferrati in Albero della Fiamma (CD 12), Forgiare bastoni ferrati in Wynroot (CD 14)

INTAGLIARE IL LEGNO

- **Materie prime:** Legno in quantità necessaria per la realizzazione dell'opera
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno.
- **CD creazione:** 10 - 20
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno - 1 Giro
- **Inventiva:** Inventare oggetti in legno (CD 14) / 1 Giro
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di lavorare dei pezzi di legno per ottenere dei piccoli oggetti, semplicemente intagliandolo: una tazza, un animale intagliato, un mestolo e così via. Si tratta di una Ricetta di natura generica, che permette di ottenere dei risultati da blocchi di legno non più grandi di un cubo di 50 cm di lato. I tempi di lavoro e la CD di creazione sono decisi dal Master di volta in volta, in base a quello che si intende creare; normalmente le CD più elevate sono assegnate ai lavori più fini (come l'esempio dell'intaglio di un animale).

LIRA MISTICA

- **Materie prime:** Legno di Arancio, Legno di bosso, Corde di budello di stambecco, Latte di mucca, Sangue di picchio, Sabbia di mare, Nichel, Piombo, Oricalco
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno, banco di lavoro per il legno
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in legno (CD 24); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La Lira Mistica è uno degli strumenti musicali usati dai Menestrelli Viandanti (vedi il Manuale dell'Ambientazione di Ethran) per usare i loro incantesimi. Di per se non è un oggetto magico, ma permette di incanalare il potere generato dalla melodia suonata per dare vita ad uno specifico incantesimo. Gran parte dello strumento e fatto in legno, con alcune parti di metallo quasi tutte fondamentali per l'incanalamento della magia generata dalla melodia. Il legno viene trattato con sostanze con sostanze che sono sciolte e poi vaporizzate. Le parti in metallo si considerano già lavorate a parte (altrimenti richiedono 2 ore di lavoro usando la Ricetta *Forgiare oggetti piccoli* con l'Abilità *Artigianato [Lavorare i metalli]*).

LIUTO MISTICO

- **Materie prime:** Legno di susino (per la cassa armonica), Legno di acero (per il manico), Corde di budello di capra, Cera d'api, Succo di avocado, Sidro, Rame, Oro, Oricalco

- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno, banco di lavoro per il legno
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in legno (CD 24); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Il Liuto Mistico è uno degli strumenti musicali usati dai Menestrelli Viandanti (vedi il Manuale dell'Ambientazione di Ethran) per usare i loro incantesimi. Di per se non è un oggetto magico, ma permette di incanalare il potere generato dalla melodia suonata per dare vita ad uno specifico incantesimo. Gran parte dello strumento e fatto in legno, con alcune parti di metallo quasi tutte fondamentali per l'incanalamento della magia generata dalla melodia. Il legno viene trattato con sostanze con sostanze che sono sciolte e poi vaporizzate. Le parti in metallo si considerano già lavorate a parte (altrimenti richiedono 2 ore di lavoro usando la Ricetta *Forgiare oggetti piccoli* con l'Abilità *Artigianato [Lavorare i metalli]*).

OBOE MISTICO

- **Materie prime:** Legno d'ebano, Legno Grenadilla, Legno di Sequoia, Canna Palustre (per l'oncia), Incenso, Alloro, Sake, Argento, Platino, Piombo, Oricalco
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno, banco di lavoro per il legno
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in legno (CD 24); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: L'Oboe Mistico è uno degli strumenti musicali usati dai Menestrelli Viandanti (vedi il Manuale dell'Ambientazione di Ethran) per usare i loro incantesimi. Di per se non è un oggetto magico, ma permette di incanalare il potere generato dalla melodia suonata per dare vita ad uno specifico incantesimo. Gran parte dello strumento e fatto in legno, con alcune parti di metallo quasi tutte fondamentali per l'incanalamento della magia generata dalla melodia. Il legno viene trattato con sostanze con sostanze che sono sciolte e poi vaporizzate. Le parti in metallo si considerano già lavorate a parte (altrimenti richiedono 2 ore di lavoro usando la Ricetta *Forgiare oggetti piccoli* con l'Abilità *Artigianato [Lavorare i metalli]*).

TIORBA MISTICA

- **Materie prime:** Legno di ciliegio (per la cassa armonica), Legno di bosso (per il manico), Corde di budello di montone, Aceto di vino, Polvere di Zolfo, Succo di Bergamotto, Ferro, Oro bianco, Oricalco
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno, banco di lavoro per il legno
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in legno (CD 24); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La Tiorba Mistica è uno degli strumenti musicali usati dai Menestrelli Viandanti (vedi il Manuale dell'Ambientazione di Ethran) per usare i loro incantesimi. Di per se non è un oggetto magico, ma permette di incanalare il potere generato dalla melodia suonata per dare vita ad uno specifico incantesimo. Gran parte dello strumento e fatto in legno, con alcune parti di metallo quasi tutte fondamentali per l'incanalamento della magia generata dalla melodia. Il legno viene trattato con sostanze con sostanze che sono sciolte e poi vaporizzate. Le parti in metallo si considerano già lavorate a parte (altrimenti richiedono 2 ore di lavoro usando la Ricetta *Forgiare oggetti piccoli* con l'Abilità *Artigianato [Lavorare i metalli]*).

VIOLINO MISTICO

- **Materie prime:** Legno di pero (per la cassa armonica), Legno di abete rosso (per il manico), Legno di palissandro (per l'archetto), Corde di budello di pecora e seta, Cenere vulcanica, Resina di pino, Acqua termale sulfurea, Stagno, Platino, Oricalco
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione del legno, banco di lavoro per il legno
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in legno (CD 24); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Il Violino Mistico è uno degli strumenti musicali usati dai Menestrelli Viandanti (vedi il Manuale dell'Ambientazione di Ethran) per usare i loro incantesimi. Di per se non è un oggetto magico, ma permette di incanalare il potere generato dalla melodia suonata per dare vita ad uno specifico incantesimo. Gran parte dello strumento e fatto in legno, con alcune parti di metallo quasi tutte fondamentali per l'incanalamento della magia generata dalla melodia. Il legno viene trattato con sostanze con sostanze che sono sciolte e poi vaporizzate. Le parti in metallo si considerano già lavorate a parte (altrimenti richiedono 2 ore di lavoro usando la Ricetta *Forgiare oggetti piccoli* con l'Abilità *Artigianato [Lavorare i metalli]*).

VI. Lavorare i metalli

Tutte le ricette in questa sezione permettono di creare oggetti fatti principalmente in metallo, attraverso l'uso di tipi comuni di questa categoria di materiali. Ogni Ricetta riporta le statistiche per la creazione di un oggetto dalle caratteristiche e dai materiali comuni, ma è possibile usare la stessa per creare un oggetto con metalli di tipo diversi. Ogni Ricetta riporta per ogni materiale esotico utilizzato le CD di Creazione necessaria da superare, ed il Tempo di Creazione viene aumentato di un minimo di 2 Giorni (tempi maggiori vengono decisi dal Master, per oggetti che di base richiedono molto tempo e particolarmente complessi); ovviamente, è necessario sostituire i materiali comuni con quelli alternativi esotici per la creazione dell'oggetto, cosa che in genere implica un aumento sostanziale dei prezzi. Quest'Abilità non permette in alcun modo di fabbricare armi, armature o scudi (a meno di specifiche ricette riportate di seguito).

Alcune delle Ricette riportate sono di natura generica, ovvero è possibile usarle per costruire più tipi di oggetti, purché rientrino nella categoria riportata nella descrizione della Ricetta stessa. In altri casi permettono di costruire strutture di grandi dimensioni che normalmente richiedono della manodopera per la sua realizzazione; in questo caso basta che solo una persona conosca la Ricetta. In queste situazioni, spetta al Master definire tutti gli aspetti per la realizzazione dell'opera, che può richiedere ben più di una semplice prova (e prove richieste per più lavoratori), dove il risultato della Prova del personaggio per la creazione può influenzare (negativamente o positivamente) sia il lavoro degli altri che quello complessivo.

ANELLO ACCUMULA INCANTESIMI

- **Materie prime:** 500 g di Oricalco, 2 Ametiste.
- **Strumentazione:** Forgia, Strumenti per la lavorazione dei metalli
- **CD creazione:** 15
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 25); 8 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di creare un particolare anello che ha la capacità di assorbire al suo interno gli incantesimi. Sebbene sia un oggetto magico, le sue proprietà derivano direttamente dal metallo con il quale è forgiato e dalla particolare forma data all'oggetto (un serpente ritorto su se stesso che si morde la coda, con due piccole ametiste al posto degli occhi).

BASTONE DELL'AFFINITÀ ELETTRICA

- **Materie prime:** 2,5 Kg di Oricalco, 1 Topazio.
- **Strumentazione:** Forgia, Strumenti per la lavorazione dei metalli
- **CD creazione:** 14
- **Tempi di lavoro:** 6 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 25); 7 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di creare un bastone fatto completamente di Oricalco, che possiede la capacità di manipolare le fonti di energia elettrica, grazie alla proprietà magiche intrinseche possedute dal materiale.

CREARE PRIGIONE

- **Materie prime:** 50 Kg di Metallo (ferro o acciaio normalmente)
- **Strumentazione:** Forgia, Strumenti per la lavorazione dei metalli
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 20); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di creare una gabbia fatta di sbarre di ferro verticali, quadrata di 3 metri di lato e alta altrettanto (ad esclusione della serratura, per cui serve una ricetta specifica). Questa stessa ricetta permette anche di creare una sola parete a sbarre di metallo, nel caso sia usata per chiudere una cella fatta per il resto di solida pietra (in questo caso la CD di creazione cala a 15 e il tempo di lavorazione a 3 giorni). Creare gabbie di dimensioni diverse o con una struttura modificata (ad esempio con sbarre sia verticali che orizzontali incrociate) comporta una modifica della CD di creazione e del Tempo di lavoro, in base alla discrezione del Master.

CREARE SERRATURE

- **Materie prime:** 2 Kg di Metallo (ferro o acciaio normalmente)
- **Strumentazione:** Forgia, Strumenti fini per la lavorazione dei metalli
- **CD creazione:** 10
- **Tempi di lavoro:** 1 Giro
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 16); 4 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di creare una serratura, partendo dalla creazione di tutte le sue componenti strutturali e la chiave stessa. La CD di creazione risultante rappresenta la CD che è necessario superate da coloro che tentano di scassinarla tramite l'Abilità *Furtività [Scassinare]*. Chi crea la serratura, nel momento della creazione, può decidere volontariamente di ridurre tale CD, in base alle sue esigenze, anche al di sotto della CD di creazione minima richiesta. Ad esempio, dopo aver ottenuto un 22 sulla Prova di Artigianato, il creatore decide che sta creando una serratura la cui fattura è tale che basta un 15 per essere scassinata.

FLAUTO TRAVERSO MISTICO

- **Materie prime:** Argento, Ottone, Oro, Platino, Polvere di Carbone, Succo di cicuta, Lucciole bruciate, Aghi di pino, Olio di vetriolo, Oricalco
- **Strumentazione:** Forgia, Strumenti per la lavorazione dei metalli
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in legno (CD 24); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Il Flauto Traverso Mistico è uno degli strumenti musicali usati dai Menestrelli Viandanti (vedi il Manuale dell'Ambientazione di Ethran) per usare i loro incantesimi. Di per se non è un oggetto magico, ma permette di incanalare il potere generato dalla melodia suonata per dare vita ad uno specifico incantesimo. L'intero strumento è in metallo, con alcune parti fondamentali per l'incanalamento della magia generata dalla melodia. I metalli vengono trattati con sostanze che sono sciolte e poi vaporizzate.

FORGIARE OGGETTI PICCOLI

- **Materie prime:** 1 Kg di metallo (ferro o acciaio normalmente)
- **Strumentazione:** Forgia, Strumenti per la lavorazione dei metalli
- **CD creazione:** 12-20
- **Tempi di lavoro:** 3 Giorni - 1 Giro
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 16); 1 mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di creare piccoli oggetti fatti in metallo. Ad esempio è possibile creare dei chiodi (normali o da rocciatore), fili di ferro, anelli di vario tipo (sia ornamentali che usati per creare altri oggetti, come delle catene), medaglioni e così via. La CD di creazione dipende dalla complessità della lavorazione richiesta.

FORGIARE OGGETTI MEDI

- **Materie prime:** Fino a 10 Kg di metallo (ferro o acciaio normalmente)
- **Strumentazione:** Forgia, Strumenti per la lavorazione dei metalli
- **CD creazione:** 15-25
- **Tempi di lavoro:** 5 Giorni - 2 Giro
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 17); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta funziona come *Forgiare oggetti piccoli*, ma si applica a prodotti finiti di maggiori dimensioni e peso. Ad esempio è possibile creare oggetti come delle carrucole, oppure delle catene per imprigionare degli esseri di taglia 4, oppure oggetti di pregio come candelabri o corone. La CD di creazione dipende dalla complessità della lavorazione richiesta.

ITHILDIN

- **Materie prime:** Mithril (80%), Ossidiana (18%) e Viridium (2%); Acido nitrico, Linfa di Wynroot
- **Strumentazione:** Forgia
- **CD creazione:** 25
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti di metallo (CD 35); 2 anni
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: L'Ithildin è un materiale di natura mitologica, la cui Ricetta di creazione è andata quasi del tutto perduta. In pochi ritengono che esista ancora una conoscenza del genere. Questo metallo era noto ai nani, che lo utilizzavano per infondere poteri magici permanenti nelle armi, scudi ed armature che vi venivano forgiate. Per questo motivo, molti avventurieri ed esploratori vanno alla ricerca di oggetti forgiati un tempo con questo materiale.

Questa Ricetta permette di creare 1 lingotto del peso di 1 Kg di Ithildin. Il materiale possiede poi la consistenza dell'acciaio alla forgia, ma deve essere lavorato con estrema cura ed usando particolari temperature durante tutta lavorazione, altrimenti i componenti che lo formano si dissociano pur rimanendo legati tra loro, annullando di conseguenza la proprietà di assorbire potere magico dalle rune create con gli incantesimi di *Magia Runica [Rune Ithildin]*. Questa lega non è necessaria per creare oggetti magici di altro tipo utilizzando le Rune Ithildin.

PANNELLO DEL PORTALE ASURA

- **Materie prime:** 3 Kg di Acciaio, 1 Kg di Rame, Cristalli Teleportanti.
- **Strumentazione:** Forgia, Strumenti per la lavorazione dei metalli
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 25); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Il Pannello del Portale Asura è lo specifico apparecchio che permette di controllare il portale. Permette di controllare il Portale Asura, tramite leve e pulsanti posti su di esso. Ogni pannello funziona uno specifico Portale Asura; si tratta di un elemento indipendente, ma non può essere posizionato a più di 15 metri di distanza per poter comunicare con esso. Il collegamento si realizza grazie al Cristallo Teleportante che si trova fissato sull'anello del Portale.

La maggior parte del lavoro consiste nel creare gli alloggiamenti per i cristalli, collegati tra loro tramite particolari connessioni fatte con il rame. Durante la sua creazione viene usato anche l'incantesimo *Mimetizza pannello*, un'illusione che nasconde a chi guarda le sequenze di tasti e leve utilizzati per eseguire i vari comandi. Fallire nel lancio dell'incantesimo non compromette la costruzione, ed è possibile lanciarlo fino a quando non si riesce.

SFERE ESPLOSIVE DI ORICALCO

- **Materie prime:** 1 Kg di Oricalco, Soda caustica.
- **Strumentazione:** Forgia, Strumenti per la lavorazione dei metalli
- **CD creazione:** 11
- **Tempi di lavoro:** 6 ore
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 23); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di creare 6 sfere di Oricalco con incise particolari simboli privi di significato apparente e di un diametro ben

preciso. Queste sfere esplodono creando una carica elettrostatica in un raggio di 6 metri se subiscono un forte impatto (come essere lanciate contro una parete solida o il pavimento) infliggendo danni di tipo elettrico nella zona interessata. Chiunque si trova nel campo dell'esplosione subisce 2d10+6 PV al Tronco, 1d12+3 PV ad ogni arto (60% di probabilità di colpirli) e 1d8+2 PV alla testa (30% di probabilità di colpirla).

TIARA DEL POTERE DI ORICALCO

- **Materie prime:** 1 Kg di Oricalco, 1 gioiello (a scelta tra: Rubino, Smeraldo, Zaffiro), Olio di vetriolo.
- **Strumentazione:** Forgia, Strumenti per la lavorazione dei metalli
- **CD creazione:** 13
- **Tempi di lavoro:** 5 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 23); 8 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa particolare tiara viene lavorata secondo una forma ben definita ed è fatta completamente in oricalco. A seconda del gioiello scelto da incastonare al centro della tiara, l'oggetto accumula durante la sua creazione un certo tipo di energia (Energia, Mana o Mente), che può essere usata da chi indossa la tiara. La quantità di energia immagazzinata è pari al doppio del punteggio ottenuto nella Prova di Abilità di Artigianato. La creazione della tiara non richiede grandi doti di artigianato, ma necessita di una forma ben precisa perché sia possibile sfruttare le capacità dell'oricalco, motivo per cui la scoperta della sua Ricetta è molto difficile.

VERGA DISSOLUTRICE DI ORICALCO

- **Materie prime:** 1 Kg di Oricalco, 1 Onice.
- **Strumentazione:** Forgia, Strumenti per la lavorazione dei metalli
- **CD creazione:** 11
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 22); 7 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di creare una verga lunga 45 cm fatta interamente di oricalco, con una pietra d'onice incastonata in cima, composta da 2 spire intrecciate tra loro e dei simboli incisi che sembrano delle rune ma che in realtà non hanno alcun significato. Come per tutti gli oggetti magici fatti in oricalco, la difficoltà non risiede tanto nella creazione dell'oggetto, quanto nella scoperta della Ricetta di Creazione.

VII. Lavorare la pietra

Tutte le ricette in questa sezione permettono di creare oggetti fatti principalmente in pietra, attraverso l'uso di tipi comuni di questa categoria di materiali. Ogni Ricetta riporta le statistiche per la creazione di un oggetto dalle caratteristiche e dai materiali comuni, ma è possibile usare la stessa per creare un oggetto con pietre di tipo diversi. Ogni Ricetta riporta per ogni materiale esotico utilizzato le CD di Creazione necessaria da superare, ed il Tempo di Creazione viene aumentato di un minimo di 2 Giorni (tempi maggiori vengono decisi dal Master, per oggetti che di base richiedono molto tempo e particolarmente complessi, come un ponte di pietra); ovviamente, è necessario sostituire i materiali comuni con quelli alternativi esotici per la creazione dell'oggetto, cosa che in genere implica un aumento sostanziale dei prezzi.

Alcune delle Ricette riportate sono di natura generica, ovvero è possibile usarle per costruire più tipi di oggetti, purché rientrino nella categoria riportata nella descrizione della Ricetta stessa. In altri casi permettono di costruire strutture di grandi dimensioni che normalmente richiedono della manodopera per la sua realizzazione; in questo caso basta che solo una persona conosca la Ricetta. In queste situazioni, spetta al Master definire tutti gli aspetti per la realizzazione dell'opera, che può richiedere ben più di una semplice prova (e prove richieste per più lavoratori), dove il risultato della Prova del personaggio per la creazione può influenzare (negativamente o positivamente) sia il lavoro degli altri che quello complessivo.

COSTRUIRE ABITAZIONE IN PIETRA

- **Materie prime:** Pietra in quantità necessaria per la realizzazione dell'opera, resine di vario tipo, vetro (per le finestre)
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione della pietra e da carpentiere
- **CD creazione:** 22
- **Tempi di lavoro:** 8 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 25) / 6 Mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di costruire un'abitazione di dimensioni normali ad un piano con 4 ambienti distinti, quadrata di lato di 12 metri. I tempi di lavoro sono riferiti se vengono portati avanti esclusivamente da una persona. L'aiuto di altre persone può ridurre i tempi di lavoro, ed in alcuni casi anche della CD di creazione se hanno modo di occuparsi di aspetti specifici della costruzione particolarmente problematici. La Ricetta permette di costruire solo la struttura di base, ma nessun altro tipo di oggetto (mobilio incluso). Il Master può decidere di modificare CD di creazione e Tempi di lavoro se si cerca di realizzare una struttura con dimensioni e numero di ambienti diversi, o per la presenza di particolari non comuni nella struttura.

COSTRUIRE PINNACOLO MAGICO

- **Materie prime:** Gemma specifica per l'incantesimo relativo, Metallo in filamenti specifico per l'incantesimo relativo, Granito, Polvere di Piombo.
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione della pietra
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 1 Mese
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 23); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: I Pinnacoli magici sono particolari strutture a forma di obelisco di forma quadrata alla base, di lato 50 cm e alti in base allo specifico Pinnacolo. Una volta creati sono privi di poteri, e devono poi essere incantati attraverso specifici incantesimi di Magia Runica. Al loro interno è inserita una gemma avvolta in filamenti metallici secondo una forma ben precisa che, quando si lancia l'incantesimo specifico, viene incantata e si carica di energia magica. Ogni Pinnacolo ha uno specifico effetto, che agisce automaticamente ogni volta che si verificano specifiche condizioni. Quest'effetto consuma l'energia magica contenuta all'interno della gemma fino al suo esaurimento, ma può essere ricaricata attraverso l'uso degli incantesimi.
La quantità di energia magica massima che può contenere un Pinnacolo è pari a 4 volte il punteggio nella Prova di *Abilità di Artigianato [Lavorare la Pietra]* ottenuta per la creazione del Pinnacolo, ed è carico al massimo dopo il lancio dell'incantesimo per incantarlo. Per ricaricare un Pinnacolo Magico, è necessario lanciare un qualunque incantesimo con Effetto Mirato diretto sul Pinnacolo stesso (che è necessario toccarlo); in questo caso, l'incantesimo non ha effetto ma rigenera un numero di punti di energia magica pari al livello dell'incantesimo lanciato (che non ha altri effetti). L'energia magica viene contenuta all'interno del Pinnacolo per un tempo indefinito.
Questa Ricetta non permette di creare i filamenti di metallo usati per avvolgere la gemma che poi viene inserita all'interno del Pinnacolo. Ogni singolo incantesimo riporta il tipo di gemma e metallo necessari per ogni specifico Pinnacolo. I Pinnacoli magici non vengono influenzati da poteri ed incantesimi che annullano gli effetti magici.

CRISTALLI TELEPORTANTI

- **Materie prime:** Cristallo Sigil (Cristallo di Quarzo Rosa Sigil, Cristallo di Zaffiro Sigil, Cristallo di Topazio Sigil, Cristallo di Rubino Sigil, Cristallo di Smeraldo Sigil), Resina di Pino, Olio di Vetriolo, Aceto di mele, Sangue di orso, Salnitro.
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione della pietra
- **CD creazione:** 22
- **Tempi di lavoro:** 1 Giro
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 28); 1 anno
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: I Cristalli Teleportanti sono particolari cristalli usati dagli Asura come uno dei principali componenti dei Portali Asura. Mentre la creazione dei Portali è un segreto custodito gelosamente dagli Asura (ed usato a fini di lucro), la conoscenza dei Cristalli Teleportanti è stata insegnata anche al di fuori; l'elevato numero di Cristalli necessari per un

singolo portale e la sempre maggior richiesta di Portali ha reso necessario aumentarne la produzione ben oltre le possibilità degli Asura.
Esistono diversi tipi di Cristalli Teleportanti, ma escludendo il cristallo specifico usato la lavorazione necessaria è sempre la stessa, quindi basta conoscere un'unica Ricetta. La principale differenza tra i vari cristalli riguarda il tipo di minerale usato per crearli (nelle Materie Prime vengono riportati tutti quelli usati per ogni tipo di Cristallo).

LAVORARE LA PIETRA

- **Materie prime:** Pietra in quantità necessaria per la realizzazione dell'opera
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione della pietra.
- **CD creazione:** 11 - 25
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni - 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 15) / 1 Giro
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di lavorare un blocco di pietra per ottenere dei piccoli oggetti, semplicemente intagliandolo: una tazza, una statuina, un blocco per la costruzione di altre opere e così via. Si tratta di una Ricetta di natura generica, che permette di ottenere dei risultati da blocchi di pietra non più grandi di un cubo di 80 cm di lato. I tempi di lavoro e la CD di creazione sono decisi dal Master di volta in volta, in base a quello che si intende creare; normalmente le CD più elevate sono assegnate ai lavori più fini (come l'esempio della statuina).

SCOLPIRE STATUE

- **Materie prime:** Pietra in quantità necessaria per la realizzazione dell'opera
- **Strumentazione:** Strumenti per la lavorazione della pietra
- **CD creazione:** 10-30
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri - 6 Mesi
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 15) / 1 Mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta è una forma avanzata della Ricetta *Lavorare la pietra*. Permette di ottenere delle statue di medio/grandi dimensioni (alte fino a 9 metri), partendo da un unico blocco di pietra. La difficoltà, e quindi la CD di creazione, dipendono principalmente dall'accuratezza ricercata nei particolari e nella difficoltà di rappresentazione del soggetto. Fallire la prova generalmente comporta la creazione di una statua, ma diversa dalla figura che si voleva ottenere e/o con degli elementi mancanti e non più ottenibili.

PIETRA RUNICA DI LIVELLO 0

- **Materie prime:** Pietra di calcite trasparente, Acqua, Radice di agopino, Olio essenziale di palissandro
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare la pietra
- **CD creazione:** 7
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 13); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Le Pietre Runiche per gli incantesimi di Magia Runica di livello 0 vengono lavorate fino ad assumere la forma di ottaedro di 3 cm di spigolo. Una volta lanciato l'incantesimo, una runa di colore nero appare su uno dei lati del cubo. La pietra ancora da intagliare va immersa per diverse ore in una soluzione formata dalle altre materie prime, che le fa assumere una colorazione opaca. Tale stato lo mantiene per alcune ore, durante le quali gli va data la forma di ottaedro. Fallire la prova vuol dire perdere tutte le materie prime.

PIETRA RUNICA DI LIVELLO 1

- **Materie prime:** Pietra di alabastro bianco, Vino bianco, Fiori di notturno, Propoli.
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare la pietra
- **CD creazione:** 9
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 15); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Le Pietre Runiche per gli incantesimi di Magia Runica di livello 1 vengono lavorate fino ad assumere la forma sferica di 3 cm di diametro. Una volta lanciato l'incantesimo, una runa di colore rosso appare sulla pietra. La pietra ancora da intagliare va immersa per diverse ore in una soluzione formata dalle altre materie prime, che le fa assumere una colorazione nerastra. Tale stato lo mantiene per alcune ore, durante le quali gli va data la forma sferica. Fallire la prova vuol dire perdere tutte le materie prime.

PIETRA RUNICA DI LIVELLO 2

- **Materie prime:** Pietra di ardesia, Olio essenziale di Wynroot, Propoli, Vino rosso.
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare la pietra
- **CD creazione:** 11
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 17); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Le Pietre Runiche per gli incantesimi di Magia Runica di livello 2 vengono lavorate fino ad assumere la forma di cubo di 3 cm di spigolo. Una volta lanciato l'incantesimo, una runa di colore giallo appare sulla pietra. La pietra ancora da intagliare va immersa per diverse ore in una soluzione formata dalle altre materie prime, che le fa assumere una colorazione giallastra. Tale stato lo mantiene per alcune ore, durante le quali gli va data la forma cubica. Fallire la prova vuol dire perdere tutte le materie prime.

PIETRA RUNICA DI LIVELLO 3

- **Materie prime:** Pietra di quarzo blu, Gemma di Lossiren (raccolta in Estate), Aceto, Succo di arancio.
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare la pietra
- **CD creazione:** 13
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 19); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Le Pietre Runiche per gli incantesimi di Magia Runica di livello 3 vengono lavorate fino ad assumere la forma di dodecaedro di 3 cm di spigolo. Una volta lanciato l'incantesimo, una runa di colore verde appare sulla pietra. La pietra ancora da intagliare va immersa per diverse ore in una soluzione formata dalle altre materie prime, che le fa assumere una colorazione rosata e la rende malleabile per la lavorazione. Tale stato lo mantiene per alcune ore, durante le quali gli va data la forma dodecaedrica. Fallire la prova vuol dire perdere tutte le materie prime.

PIETRA RUNICA DI LIVELLO 4

- **Materie prime:** Ambra solida, Gabina, Idromele, Linfa di sequoia.
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare la pietra
- **CD creazione:** 15
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 21); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Le Pietre Runiche per gli incantesimi di Magia Runica di livello 4 vengono lavorate fino ad assumere la forma sferica di 3 cm di spigolo. Una volta lanciato l'incantesimo, una runa di colore blu appare sulla pietra. La pietra ancora da intagliare va immersa per diverse ore in una soluzione formata dalle altre materie prime, che le fa assumere una colorazione verdastra. Tale stato lo mantiene per alcune ore, durante le quali gli va data la forma sferica. Fallire la prova vuol dire perdere tutte le materie prime.

PIETRA RUNICA DI LIVELLO 5

- **Materie prime:** Rubino, Foglie di Calista rossa (quando ancora gialle), Alcool distillato, Corteccia di pino.
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare la pietra
- **CD creazione:** 17
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 23); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Le Pietre Runiche per gli incantesimi di Magia Runica di livello 5 vengono lavorate fino ad assumere la forma di isocaedro di 2 cm di spigolo. Una volta lanciato l'incantesimo, una runa di colore bianco appare

sulla pietra. La pietra ancora da intagliare va immersa per diverse ore in una soluzione formata dalle altre materie prime, che le fa assumere una colorazione marrone e la rende malleabile per la lavorazione. Tale stato lo mantiene per alcune ore, durante le quali gli va data la forma isocaedrica. Fallire la prova vuol dire perdere tutte le materie prime.

PIETRA RUNICA DI LIVELLO 6

- **Materie prime:** Diamate grezzo, Linfa di Legnoscuro, Acqua di mare, Foglie di tè.
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare la pietra
- **CD creazione:** 20
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 26); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Le Pietre Runiche per gli incantesimi di Magia Runica di livello 6 vengono lavorate fino ad assumere la forma di tetraedro di 2 cm di spigolo. Una volta lanciato l'incantesimo, una runa di colore rosso appare sulla pietra. La pietra ancora da intagliare va immersa per diverse ore in una soluzione formata dalle altre materie prime, che le fa assumere una colorazione grigiastra e la rende malleabile per la lavorazione. Tale stato lo mantiene per alcune ore, durante le quali gli va data la forma tetraedrica. Fallire la prova vuol dire perdere tutte le materie prime.

PIETRE DEL SANGUE

- **Materie prime:** Dente del Sangue, Polvere di pirite, Acqua termale, Soda caustica
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare la pietra
- **CD creazione:** Come da ricetta base +2
- **Tempi di lavoro:** Come da ricetta base +1 giorno
- **Inventiva:** Inventare oggetti di pietra (CD 25); 1 anno
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta crea una sostanza che può essere usata nella fabbricazione delle Pietre Runiche. In altre parole, durante la creazione di una Pietra Runica (di qualunque Livello) è possibile usare la mistura creata con questa Ricetta; da notare che la sua creazione non richiede una preparazione a parte, ma è parte integrante della normale fase di creazione di una Pietra Runica; la differenza sostanziale è che le CD di creazione sono aumentate di 2 punti.
Le Pietre Runiche create utilizzando questa Ricetta aggiuntiva forniscono un bonus di +2 alla Prova di Abilità di *Magia Runica* quando vi si iscrive sopra un incantesimo.

PORTALE ASURA

- **Materie prime:** Pietre di varia natura in quantità diverse (Marmo, Bachelite, Basalto, Ardesia, Granito, Pomice, Ossidiana, Tufo, Carbone), Olio di vetriolo (Acido Solforico), Acido citrico, Soda caustica, Salnitro, Zolfo.
- **Strumentazione:** Forgia, strumenti per lavorare la pietra, una decina di apprendisti aiutanti.
- **CD creazione:** 25
- **Tempi di lavoro:** 6 mesi
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 35); 10 anni
- **Punti Ricerca:** 2

Descrizione: Questa ricetta permette la costruzione dell'elemento principale di un Portale Asura, ovvero l'anello che viene poi attraversato da chi lo utilizza e la base sul quale poggia. Nota solo agli Asura, la Ricetta richiede l'uso coadiuvato di un particolare incantesimo durante la creazione (*Creare anello del Portale Asura*), il cui scopo è quello di fondere le pietre utilizzate. Ogni specifica pietra viene lavorata tramite calore e componenti chimici secondo un procedimento ben specifico, ed in seguito vengono fuse una ad una tra loro con gli incantesimi. Le quantità richieste di pietra dipendono dalle dimensioni finali del portale, ma il peso è sempre di svariate tonnellate, motivo per cui viene creato direttamente sul luogo nel quale viene posizionato.
Una volta formato, lungo l'anello vengono incise particolari rune di Magia Runica (con l'incantesimo *Rune del Portale Asura*): tali incisioni vanno fatto entro 5 giorni da quando è stata fusa l'ultima pietra nella composizione finale; dopo questo lasso di tempo, il portale diviene così duro e resistente che non può essere scalfito in alcun modo, neanche con la magia.

Da notare che anche la conoscenza delle singole fasi di lavoro per la creazione del Portale Asura sono gelosamente custodite dalla razza: quando ci si appresta alla costruzione di uno di essi, la zona nella quale si effettuano i lavoro vengono chiusi a chiunque non faccia parte del gruppo di lavoro (ovviamente tutti Asura) e viene protetta sia magicamente che tramite l'uso di guardie armate, sempre Asura. La Ricetta non deve essere nota agli aiutanti che partecipano alla costruzione, i quali si limitano ad alcuni lavori di manovalanza controllati direttamente da chi conosce la ricetta ed effettua le vere lavorazioni sulle pietre.
Affinché il Portale Asura funzioni, è necessario anche costruire il Pannello del Portale Asura, tramite l'apposita ricetta.

VIII. Lavorare i tessuti

Tutte le ricette in questa sezione permettono di creare oggetti fatti principalmente in tessuto, attraverso l'uso di tipi comuni di questa categoria di materiali. Ogni Ricetta riporta le statistiche per la creazione di un oggetto dalle caratteristiche e dai materiali comuni, ma è possibile usare la stessa per creare un oggetto con tessuti di tipo diversi. Ogni Ricetta riporta per ogni materiale esotico utilizzato le CD di Creazione necessaria da superare, ed il Tempo di Creazione viene aumentato di un minimo di 2 Giorni; ovviamente, è necessario sostituire i materiali comuni con quelli alternativi esotici per la creazione dell'oggetto, cosa che in genere implica un aumento sostanziale dei prezzi.

BAMBOLA VOODOO

- **Materie prime:** Ciocca di capelli della vittima o frammento di pelle, gocce di sangue della vittima, cotone o tela, paglia, listelli di legno
- **Strumentazione:** Ago, filo
- **CD creazione:** 12
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare oggetti in tessuto (CD 16); 1 mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di creare una bambola voodoo da usare con l'omonimo incantesimo. La creazione non è particolarmente complessa: si crea una forma stilizzata con dei listelli di legno, attorno ai quali si avvolge della paglia imbevuta del sangue della vittima e poi ricoperta con del tessuto, usando la ciocca di capelli sulla testa (il frammento di pelle si usa in sostituzione se la vittima è calva). L'aspetto della bambola deve vagamente ricordare quello della vittima, altrimenti la creazione si considera fallita.
Per il funzionamento di quest'oggetto, fare riferimento all'incantesimo. La bambola è alta circa 25 cm.

FILARE SETA ARGENTATA

- **Materie prime:** Bachi di seta argentata, Vapori di infuso di menta, Aceto diluito con acqua
- **Strumentazione:** Strumenti da cucito specifici per filare
- **CD creazione:** 19
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri (per una quantità per la produzione di un normale vestito)
- **Inventiva:** Inventare oggetti in tessuto (CD 24); 9 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La Seta Argentata è un materiale molto difficile da filare dal baco, è questa Ricetta spiega come fare per ottenere un materiale lavorabile per poi ottenere dei prodotti finiti. La Seta Argentata è molto fragile e fina, e quindi è richiesta una notevole manualità. Inoltre, durante questa lavorazione è necessario trattare il bozzolo con una soluzione diluita di aceto, e poi fornire una continua fonte di vapore di infuso alla menta mentre si lavora sul baco stesso. Questi passaggi permettono di lavorare il baco e di rendere resistente il prodotto finito, che altrimenti si frantumerebbe molto facilmente.

FORGIARE ARMATURE IN TESSUTO

- **Materie prime:** Pelle o cuoio (pari al peso dell'armatura), fili e corde, 2 Kg di acciaio per l'armatura di cuoio borchiata
- **Strumentazione:** Strumenti da cucito specifici per il cuoio e la pelle
- **CD creazione:** 16
- **Tempi di lavoro:** 6 giorni

- **Inventiva:** Inventare armature o Inventare oggetti in tessuto (CD 20); 8 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Si tratta della stessa identica Ricetta già descritta nel paragrafo relativo alla Armature. In pratica, è utilizzabile sia tramite l'Abilita *Artigianato [Forgiare Armature]*, sia tramite l'Abilità *Artigianato [Lavorare i tessuti]*, con la differenza che chi utilizza quest'ultima Abilità di Artigianato non può ottenere armature di Cuoio borchiato, o analoghe contenenti un quantitativo rilevante di metallo.
Ricetta con materiali esotici: Forgiare armature in tessuto di Basilisco (CD 21), Forgiare armature in tessuto di Pelle di Drago (CD 25), Forgiare armature in tessuto di Pelle di Viverna (CD 23), Forgiare armature in tessuto di Pelle di Grifone (CD 21)

INSERIRE SETA ARGENTATA

- **Materie prime:** Seta Argentata, Armatura in tessuto o corpetto di cuoio delle armature di metallo.
- **Strumentazione:** Strumenti da cucito
- **CD creazione:** 14
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare armature (CD 17); 1 mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di inserire, attraverso un lavoro molto preciso e lungo, quantità importanti di Seta argentata su un'armatura in tessuto, oppure sul corpetto di cuoio delle armature di metallo. Si tratta quindi di una lavorazione aggiuntiva: viene fatta perché la Seta Argentata protegge dagli attacchi dei Licantropi, che semplicemente hanno una repulsione istintiva per questo materiale appena lo sfiorano.
È possibile inserire tale materiale su un oggetto già completo per via del filo, che è molto sottile e facile da utilizzare. Non si usa solo questo materiale perché è molto fragile, ed andrebbe distrutto al primo colpo ricevuto dal personaggio. Fallire nella creazione non rovina l'oggetto, ma non permette di riprovare ad inserire la Seta Fantasma sullo stesso oggetto.

SERICOLTURA

- **Materie prime:** Bachi da seta, Foglie dei gelsi, Acqua
- **Strumentazione:** Stanze per la conservazione dei bachi, Intelaiature per ospitare i bachi, strumenti per la filatura
- **CD creazione:** 10
- **Tempi di lavoro:** 4 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in tessuto (CD 20); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La Sericoltura è la tecnica per l'allevamento dei bachi da seta, al fine di produrre la seta. La Ricetta spiega quali bachi specifici usare, come farli crescere, in che periodo avviare la coltivazione, come recuperare e filare la seta ottenuta. Non è un procedimento complesso, più che altro richiede del tempo (tra l'apertura delle uova, la muta del baco e la creazione del bozzolo passa più di 1 mese). Di norma la sericoltura viene lasciata a contadini specializzati, che poi vendono il prodotto ottenuto. Sebbene non sia una ricetta complicata, non e nota a molti e questo contribuisce a far salire il prezzo di un tessuto già di per se di alto valore.

TESSERE RETE

- **Materie prime:** Lino, cotone od altro materiale a fili (in peso pari a quello della rete).
- **Strumentazione:** Ago, forbici.
- **CD creazione:** 17
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in tessuto (CD 20); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di creare una rete. Le reti da pesca sono equivalenti a quelle descritte nel capitolo delle armi, e possono essere di diverse dimensioni. Per reti molto grandi il Master può decidere di aumentare il tempo di lavoro.

TINTURA DI SANGUE

- **Materie prime:** Petali di Dente del Sangue, Gabina, Petali di Pelagea della Farfalle, Olio di girasole, Succo di limone
- **Strumentazione:** Come da ricetta base più fuoco e recipiente di metallo
- **CD creazione:** Come da ricetta base +3
- **Tempi di lavoro:** Come da ricetta base +1 giorno
- **Inventiva:** Inventare oggetti in tessuto (CD 24); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di integrare una fase lavorativa durante la creazione di Armature in tessuto, aggiungendo la cosiddetta Tintura di Sangue. In altre parole, durante la creazione di un'armatura in tessuto è possibile inserire questa sostanza liquida colorante ottenuta tramite tale Ricetta, per avere i bonus associati; da notare che la sua creazione non richiede una preparazione a parte, ma è parte integrante della normale fase di creazione di un'Armatura in tessuto; la differenza sostanziale è che la CD di creazione è aumentate di 3 punti.
Le armature imbevute di questa sostanza acquistano una particolare colorazione rosso sangue, con leggere variazioni di gradazioni in base allo specifico tessuto. Chi combatte usando quest'armatura (basta indossare la parte del Tronco, oppure Gambali e Bracciali) consuma la metà dell'Energia richiesta durante i combattimenti, in pratica 1 punto ogni 2 round. Fornisce inoltre un bonus di +3 a tutte le Prove di *Abilità di Furtività [Muoversi Silenziosamente]* (vale il discorso appena fatto sulle parti indossate). Indossare il set completo ad esclusione dell'elmo fornisce inoltre un bonus di +1 al punteggio di Schivata.

IX. Creare trappole

Le trappole sono dispositivi atti a generare uno specifico effetto (generalmente l'attivazione di un dispositivo dannoso o letale, oppure di un allarme) a seguito di un azione compiuta su una zona o un dispositivo, studiate in modo tale da non attivarsi se utilizzate in una determinata maniera. A differenza di altre Abilità di Artigianato, Creare trappole non ha un corrispettivo nel GA di Inventiva, ma analogamente agli oggetti magici ogni singola Ricetta fa riferimento ad una di quelle utilizzate per altri tipi di lavorazione, normalmente ad una delle 4 Abilità di tipo generico (Inventare oggetti in metallo, legno, tessuto, pietra).

Le trappole sono costituite da 2 parti ben distinte, ognuna delle quali comprende numerose Ricette: combinando gli elementi presenti in entrambi questi insiemi uno ad uno si ottiene un dispositivo completo, e potenzialmente si possono dar vita a un numero di trappole di molto superiore al numero delle singole Ricette. Il primo elemento di una trappola è l'*Attivatore*, cioè il meccanismo che fa scattare la trappola al verificarsi di determinate condizioni: la pressione di un tasto, il passaggio in un dato punto, l'applicazione di un peso, lo specifico uso di una maniglia, il tirare una corda e così via. Questo evento attiva il meccanismo, che può essere molto semplice o estremamente complesso, che poi fa scattare la trappola vera e propria. Il secondo elemento è il *Finalizzatore*, cioè l'effetto prodotto dalla trappola: può essere una balestra che viene fatta scattare, una botola che si apre all'improvviso, il crollo di una parete, lo spargimento di un liquido o di un gas, delle campanelle che suonano e così via.
In generale, ma non sempre, quando un personaggio cerca di individuare la presenza di una trappola (tramite l'Abilità *Deduzione [Cercare trappole]*, o anche *Deduzione [Cercare]* per quelle più semplici, come riportato nella descrizione) cerca di trovare l'Attivatore. Questo perché il finalizzatore il più delle volte è oltre la portata dell'attivatore stesso, o nascosto in maniera tale da non essere individuabile. Non è però una regola scritta, e molto dipende da come la trappola viene costruita; ad esempio, se in un bosco troviamo una corda tesa (attivatore) che fa scattare una balestra se tirata (finalizzatore), è possibile che un personaggio individui la balestra stessa, in base al punto relativo in cui si trova, o anche se l'arma è posizionata in modo tale da poter essere individuata anche con una prova di *Deduzione [Osservare]*.

Le Ricette di Attivatori e Finalizzatori delle trappole riportano statistiche supplementari rispetto ad altre Ricette. Tutte le trappole hanno la *CD Ricerca*, cioè la CD da superare per un personaggio che sta cercando di

trovare la trappola, e la *CD Disattivazione*, cioè la CD da superare per un personaggio che vuole disattivarla e renderla inoffensiva. Entrambe queste CD dispongono di un punteggio di base e uno che dipende dalla Prova di Abilità per la creazione della trappola (ad esempio: 10 + 3 punti nella Prova di Abilità): quando si decide di creare una trappola, il fabbricante può decidere di fornirla con queste CD pari al solo punteggio fisso, escludendo dal punteggio finale la parte variabile. Normalmente queste CD aggiuntive sono presenti per le Ricette degli Attivatori, e non dei Finalizzatori: questo perché disattivare una trappola vuol dire inibire l'Attivatore stesso, mentre la difficoltà nel trovare un Finalizzatore non è quasi mai specificatamente al tipo di trappola in se e per se, ma anche da altri parametri (dove viene piazzata e la conformazione dell'ambiente, tra i principali).
La ricerca delle specifiche componenti per la creazione di una trappola non è sempre facile. Per alcuni elementi comuni (quali corde, lance, balestre, pulegge e via dicendo) la reperibilità può essere abbastanza semplice, ma per meccanismi più complessi, e specialmente per quelli di precisione e/o di minute dimensioni (si pensi ad esempio agli ingranaggi che possono essere contenuti in una serratura con un Attivatore particolare) spesso e volentieri è necessario fabbricarli in proprio, o rivolgersi ai pochi e rari specialisti del campo… e non tutti propriamente nell'ambito della legalità.

Gli effetti prodotti dalle trappole vengono descritti di volta in volta nelle varie Ricette, pur considerando che esistono delle linee guida per le situazioni più comuni. Quando una trappola fa scattare un meccanismo che lancia un proiettile o un'arma da lancio (o comunque scaglia qualcosa in direzione di un bersaglio) si effettua una Prova di Attacco per la trappola (1d10 + CD Creazione) contrapposta a una Prova di Schivata (1d10 + Schivata) del bersaglio. Per gli EaA si usano le regole già descritte nel *Capitolo 5: Sistema di combattimento*, considerando che generalmente il punto centrale è quello in cui si trova il personaggio che ha fatto scattare la trappola.
Non tutti i Finalizzatori si possono abbinare a degli Attivatori: sulle loro statistiche vengono riportati gli Attivatori che normalmente si possono utilizzare. A meno di dove sia scritto diversamente, fallire di almeno 4 punti la disattivazione di una trappola comporta la sua attivazione (come già scritto nella descrizione dell'Abilità *Furtività [Manomettere congegni]*).
Di norma, i Finalizzatori non hanno CD per ricercarli e per molti di essi si fa riferimento a Ricette già descritte nei paragrafi precedenti.

A. Ricette degli Attivatori

FILO TESO

- **Materie prime:** Filo di seta fino o corda, eventuali elementi in metallo
- **Strumentazione:** Nessuno in particolare, eventuale mazzuolo o martello per piazzare elementi in metallo
- **CD creazione:** 4
- **CD ricerca:** 10 + 1 ogni 4 punti nella Prova di Abilità
- **CD disattivazione:** 4 + 1 ogni *5* punti nella Prova di Abilità
- **Tempi di lavoro:** 10 minuti minimo
- **Inventiva:** Inventare oggetti in tessuto (CD 5); 3 ore
- **Punti Ricerca:** 0

Descrizione: Si tratta del classico filo (o corda) quasi a livello del terreno o a mezz'altezza, piazzato in modo tale da essere nascosto. Di solito in un ambiente esterno (come un bosco o una foresta) viene usata una piccola corda a circa 1 metro di altezza (in genere mai sotto il mezzo metro) per evitare che venga tirata da animali di piccole dimensioni e nascosta tra la vegetazione, mentre all'interno di una costruzione si usa un filo di seta molto sottile piazzato a pochi centimetri dal terreno. Di norma la corda (o il filo) è legata a un piccolo palo o similare che, una volta rimosso, fa scattare la trappola. In caso di trappole più articolate, la corda è collegata ad un meccanismo che attiva una trappola più articolata e complessa (in questi casi il Master può decidere di alzare la CD di creazione). Per trovare questa trappola è sufficiente una Prova di Abilità di *Deduzione [Cercare]*.
Di solito si tratta di una trappola che è facilmente aggirabile, ma può essere disattivata semplicemente tagliando la corda.

FILO TESO CON MECCANISMO DI PROTEZIONE

- **Materie prime:** Filo di seta fino o corda, pesi ed ingranaggi di metallo
- **Strumentazione:** Strumenti fini per lavorare il metallo
- **CD creazione:** 11
- **CD ricerca:** 10 + 1 ogni 4 punti nella Prova di Abilità
- **CD disattivazione:** 8 + 1 ogni 4 punti nella Prova di Abilità
- **Tempi di lavoro:** 2 ore minimo
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 14); 2 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Per imparare questa Ricetta è necessario prima conoscere *Filo teso*. Si tratta della stessa trappola, ma dotata di una serie di ingranaggi e pesi che fanno sì che il semplice taglio della corda fanno scattare in ogni caso la trappola. Per disattivarla in questo caso è necessario agire prima di tutto su questo sistema di protezione (la prova di disattivazione rimane sempre una sola). Per trovare questa trappola è sufficiente una Prova di Abilità di *Deduzione [Cercare]*.

MOLLA A PRESSIONE

- **Materie prime:** Molla di metallo, elementi di metallo
- **Strumentazione:** Strumenti fini per lavorare il metallo
- **CD creazione:** 10
- **CD ricerca:** 9 + 1 ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **CD disattivazione:** 10 + 1 ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Tempi di lavoro:** 4 ore
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 13); 1 mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Una *Molla a pressione* è una versione semplificata di una Piastra a pressione: è costituita da un sistema in tensione per mezzo di una molla (anche se in alcune varianti si usano delle barra di metallo flesse) in equilibrio precario, che scatta quando si esercita una minima pressione su un punto ben specifico che rilascia il blocco che tiene il sistema stabile. Un esempio tipico di queste trappole è quello delle tagliole usate dai cacciatori per catturare gli animali. L'uso della semplice Abilità *Deduzione [Cercare]* per trovare questo attivatore dipende dalla situazione; in generale è possibile perchè è un attivatore usato per trappole relativamente semplici (come l'esempio della tagliola), ma in alcune specifiche situazioni può non essere sufficiente. L'ultima parola spetta sempre al Master.

PERNO DI ROTAZIONE

- **Materie prime:** Ingranaggi di metallo
- **Strumentazione:** Strumenti fini per lavorare il metallo
- **CD creazione:** 17
- **CD ricerca:** 13 + 1 ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **CD disattivazione:** 10 + 1 ogni 2 punti nella Prova di Abilità
- **Tempi di lavoro:** 9 ore
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 19); 4 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Un Perno di rotazione è un sistema ruotante attorno ad un perno fisso; un tipico esempio è costituito dai cardini di una porta. Concettualmente è simile ad una Serratura a doppio giro, ma si basa su un meccanismo completamente diverso, e a differenza di quest'ultima è un Attivatore che può essere applicato in molte situazioni. Può essere costruita in modo tale da far scattare la trappola ruotando il sistema su uno dei due sensi di rotazione, oppure come sistema che ruota in un unico senso ma che scatta quando raggiunge un certo angolo di rotazione. La sua particolarità è di essere difficilmente scassinabile.

PIASTRA A PRESSIONE

- **Materie prime:** Ingranaggi di metallo, pulegge, argani e corde, piastra di metallo o pietra
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare il metallo
- **CD creazione:** 16
- **CD ricerca:** 9 + 1 ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **CD disattivazione:** 14 + 1 ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Tempi di lavoro:** 2 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 18); 4 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Una *Piastra a pressione* è in pratica un pulsante: può essere di piccole dimensioni e posto su una parete, oppure sul pavimento. A seconda di come vuole essere realizzato può essere visibile, oppure nascosta (un tipico esempio è una piastra a pressione sotto forma di mattonella o pietra su un pavimento lastricato); ovviamente, la CD di ricerca si applica in questo secondo caso, nel caso di una piastra non

nascosta spetta al Master decidere eventuali CD per notarla. Di norma la pressione attiva un meccanismo che può essere di piccole dimensioni e molto fine (nel caso di trappole con effetti di piccole dimensioni e dagli effetti apparentemente limitati) oppure di dimensioni ragguardevoli per attivare un sistema di grandi dimensioni; per meccanismi particolarmente complessi il Master può aumentare la CD di creazione. La disattivazione di questa trappola è normalmente complicata, perché tutti i meccanismi sono di solito nascosti e non raggiungibili; in questi casi può essere possibile agire nell'intercapedine tra la piastra e il piano nel quale è posizionata, oppure rimuovere in qualche modo la piastra; il Master decide di volta in volta se la trappola è disattivabile o meno, a seconda di come è stata costruita nello specifico.

SERRATURA A DOPPIO GIRO

- **Materie prime:** Ingranaggi di metallo di piccole dimensioni, fili di ferro
- **Strumentazione:** Strumenti fini per lavorare il metallo
- **CD creazione:** 12
- **CD ricerca:** 12 + 1 ogni 4 punti nella Prova di Abilità
- **CD disattivazione:** 11 + 1 ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 12); 2 Giri
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Una *Serratura a doppio giro* è una serratura la cui chiave può essere girata in entrambi i sensi nella toppa: girata in un senso apre la porta, mentre nell'altro fa scattare l'Attivatore. Normalmente, sfondare la porta non determina lo scatto dell'Attivatore, ed anzi si può arrivare alla rottura del meccanismo interno. Di norma questo Attivatore è tale da non produrre effetti di grandi dimensioni, limitandosi ad effetti all'apparenza piccoli che agiscono esclusivamente su chi ha cercato di scassinare la serratura, o con l'attivazione di allarmi nelle immediate vicinanze e di portata molto limitata.
Sebbene la trappola sia disattivabile, normalmente non è necessario una volta che è stata individuata (lo scassinatore in quel caso si limita ad aprire la porta facendo girare il meccanismo nel giusto senso di rotazione della serratura).

SERRATURA COMPLESSA

- **Materie prime:** Ingranaggi di metallo di piccole dimensioni, fili di ferro
- **Strumentazione:** Strumenti fini per lavorare il metallo
- **CD creazione:** 19
- **CD ricerca:** 12 + 1 ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **CD disattivazione:** 15 + 1 ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 20); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Una *Serratura complessa* è una serratura che ha al suo interno sia il meccanismo di una Serratura modificata che quello di una Serratura a doppio giro. Si tratta di una Ricetta a se stante perché estremamente complicata e con alcuni accorgimenti tecnici specifici sui normali meccanismi delle due trappole separate, per farle coesistere; complessivamente è più difficile da realizzare e da scassinare delle altre due. Normalmente, sfondare la porta non determina lo scatto dell'Attivatore, ed anzi si può arrivare alla rottura del meccanismo interno. Di norma questo Attivatore è tale da non produrre effetti di grandi dimensioni, limitandosi ad effetti all'apparenza piccoli che agiscono esclusivamente su chi ha cercato di scassinare la serratura, o con l'attivazione di allarmi nelle immediate vicinanze e di portata molto limitata. Questo tipo di serratura è di realizzazione molto difficile e costoso.

SERRATURA MODIFICATA

- **Materie prime:** Ingranaggi di metallo di piccole dimensioni, fili di ferro
- **Strumentazione:** Strumenti fini per lavorare il metallo
- **CD creazione:** 17
- **CD ricerca:** 9 + 1 ogni 2 punti nella Prova di Abilità
- **CD disattivazione:** 13 + 1 ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 20); 2 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Una *Serratura modificata* è una serratura che al suo interno ha degli ingranaggi che fanno scattare una trappola (un Finalizzatore per la precisione) se non viene aperta con la sua chiave, cioè quando qualcuno prova a scassinarla. Normalmente, sfondare la porta non determina lo scatto dell'Attivatore, ed anzi si può arrivare alla rottura del meccanismo interno. Di norma questo Attivatore è tale da non produrre effetti di grandi dimensioni, limitandosi ad effetti all'apparenza piccoli che agiscono esclusivamente su chi ha cercato di scassinare la serratura, o con l'attivazione di allarmi nelle immediate vicinanze e di portata molto limitata. Questo tipo di serratura è di realizzazione molto difficile e costoso.

TERRENO NATURALE CEDEVOLE

- **Materie prime:** Aste di legno o canne di bambù (o similari), foglie e terriccio
- **Strumentazione:** Nessuno in particolare
- **CD creazione:** 5
- **CD ricerca:** 11 + 1 ogni 3 punti nella Prova di Abilità
- **CD disattivazione:** Non applicabile
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in legno (CD 7); 1 ora
- **Punti Ricerca:** 0

Descrizione: Questo Attivatore è una sezione di terreno naturale che cede appena subisce la pressione di un peso superiore a qualche chilo (generalmente 5-6 chilogrammi); di norma viene usato per nascondere una buca nel terreno (il Finalizzatore). Si tratta del più semplice Attivatore, facilmente realizzabile anche da chi non ha manualità con la costruzione delle trappole, e può essere individuato anche con una Prova di Abilità di *Deduzione [Cercare]*. Di fatto non è disattivabile, è semplicemente un qualcosa che nasconde alla vista una buca, e le componenti di cui è costituito sono facilmente rimuovibili senza la necessità di effettuare alcun tipo di prova.

B. Ricette dei Finalizzatori

AGO CON MOLLA

- **Materie prime:** Ago di metallo, piccola molla
- **Strumentazione:** Strumenti fini per lavorare il metallo
- **CD creazione:** 5
- **Attivatori usati:** Serratura a doppio giro, Serratura complessa, Serratura modificata
- **Tempi di lavoro:** 1 ora
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 8); 3 ore
- **Punti Ricerca:** 0

Descrizione: Si tratta di una piccola molla che fa scattare un ago che colpisce il bersaglio (di norma è una trappola che scatta quando si cerca di scassinare una serratura). Tipicamente il congegno è nascosto all'interno della serratura stessa, e l'ago può fuoriuscire dalla toppa o da un piccolo foro occultato. L'ago colpisce sempre e non infligge danni; di solito viene imbevuto di un veleno, i cui effetti dipendono da quello utilizzato.

BALESTRA

- **Materie prime:** Vedi Ricetta Forgiare balestre nel *Sottoparagrafo I. Forgiare armi*
- **Strumentazione:** Vedi Ricetta Forgiare balestre nel *Sottoparagrafo I. Forgiare armi*
- **CD creazione:** Vedi Ricetta Forgiare balestre nel *Sottoparagrafo I. Forgiare armi*
- **Attivatori usati:** Filo teso, Filo teso con meccanismo di protezione, Perno di rotazione, Piastra a pressione
- **Tempi di lavoro:** Vedi Ricetta Forgiare balestre nel *Sottoparagrafo I. Forgiare armi*
- **Inventiva:** Vedi Ricetta Forgiare balestre nel *Sottoparagrafo I. Forgiare armi*
- **Punti Ricerca:** Vedi Ricetta Forgiare balestre nel *Sottoparagrafo I. Forgiare armi*

Descrizione: Si tratta di una balestra, fissata in uno specifico punto (generalmente nascosta dietro una parete, o posizionata in modo tale da non essere notata) che viene fatta scattare quando si attiva la trappola. Di

norma il quadrello colpisce chi cerca di disattivare la trappola o chi la fa scattare; di base infligge come una balestra (in base al tipo utilizzato) e diverse volte sulla punta viene aggiunto un veleno, i cui effetti dipendono dal tipo utilizzato. Questo Finalizzatore è valido (come Ricetta) anche per tutti quei tipi di proiettili scagliati tramite meccanismi a scatto analoghi a quelli di una balestra (ad esempio un meccanismo dietro delle pareti laterali che fanno partire degli aghi acuminati da piccoli fori creati appositamente); il meccanismo può far scattare anche più di queste armi contemporaneamente, nel qual caso il Master può decidere di aumentare la CD di creazione dell'Attivatore e richiedere più prove di creazione per il Finalizzatore (uno per ogni singolo proiettile scagliato).
Per colpire il bersaglio, bisogna superare il suo punteggio di Schivata con la Prova di Abilità per la creazione dell'Attivatore della Trappola; se il personaggio è consapevole della trappola (sa come si attiva e da dove arriva il colpo) può effettuare una Prova di Schivata per evitare di essere colpito.

BOTOLA

- **Materie prime:** Pietra lavorata, cardini di metallo
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare la pietra
- **CD creazione:** 13
- **Attivatori usati:** Filo teso, Filo teso con meccanismo di protezione, Perno di rotazione, Piastra a pressione
- **Tempi di lavoro:** 3 Giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 15); 1 mese
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Si tratta di una sezione di pavimento che si apre (come una porta a due ante, verso il fondo) su una fossa o una voragine. Si tratta di una trappola che può essere riutilizzata più volte, perché si può richiudere, generalmente tramite un meccanismo nascosto in un altro punto. Gli effetti della caduta in questa botola sono del tutto analoghi a quelli di una Buca nel terreno (vedi sotto).

BUCA NEL TERRENO

- **Materie prime:** Nessuna in particolare (eventualmente lance o lame appuntite)
- **Strumentazione:** Pala
- **CD creazione:** 2 (+6 se con lance o lame sul fondo)
- **Attivatori usati:** Terreno naturale cedevole
- **Tempi di lavoro:** 6 ore
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 1); 10 minuti
- **Punti Ricerca:** 0

Descrizione: Una banale buca scavata nel terreno. Di solito viene fatta profonda 6 metri e larga 3 metri. In alcuni casi sul fondo vengono inserite lance acuminate o lame affilate, che trafiggono i malcapitati che vi cadono. In quest'ultimo caso, il numero di lance che colpiscono un essere di Taglia 4 che cade sono pari a 1d4-1. Ogni lancia infligge 2d8+2 (si usa la tabella proposta nel *Capitolo 5: Sistema di combattimento* per determinare le parti del corpo colpite) e trapassa le carni del malcapitato, che rimane quindi bloccato.
Si tratta comunque di una trappola alquanto "duttile", perché sul fondo si possono trovare anche altri tipi di elementi (una creatura ostile, una polla d'acido e così via). Se lo ritiene necessario, il Master può modificare la CD di creazione di base in caso di soluzioni particolari o abbastanza fantasiose.

PARETE CEDEVOLE

- **Materie prime:** Pietra lavorata
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare la pietra
- **CD creazione:** 15
- **Attivatori usati:** Piastra a pressione
- **Tempi di lavoro:** 2 Giorni (parete di 6x6 metri)
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 13); 2 Mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La parete cedevole è una sezione di muro lavorato (può essere anche il pavimento o il soffitto) costruito in modo tale da avere dei punti di cedevolezza opportunamente piazzati e costruiti. Quando l'Attivatore scatta, la Parete cedevole crolla; i metodi più usati per provocare il crollo sono tramite dei cunei di legno o metallo che si insinuano in apposite cavità della parete stessa, e l'uso di esplosivi in piccole quantità (la Miscela gialla e la Pasta esplosiva) all'interno dei punti fragili.
Se la parete cade addosso ad un personaggio, infligge danni: il valore è sempre uguale, ma a seconda che si tratti di una parete laterale o del soffitto cambiano le probabilità di colpire le varie parti del corpo. Nello specifico: Tronco 3d10 PV (sempre a segno), Arti 3d8 PV (60% laterale, 45% soffitto per ogni arto), Testa 2d6+2 (25% laterale, 45% soffitto).

PICCOLO CONGEGNO ESPLOSIVO

- **Materie prime:** Miscela gialla (componenti separati), ingranaggi di metallo
- **Strumentazione:** Strumenti fini per lavorare i metalli
- **CD creazione:** 14
- **Attivatori usati:** Molla a pressione, Perno di rotazione, Serratura a doppio giro, Serratura complessa, Serratura modificata
- **Tempi di lavoro:** 3 ore
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 10); 1 Giro
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Si tratta di un piccolo congegno con un martelletto che, quando scatta l'Attivatore, rompe una piccola ampolla contenente un liquido che si mischia con un secondo, creando la cosiddetta Miscela gialla e provocando un'esplosione. Quando il meccanismo è inserito all'interno di una serratura, l'esplosione avviene in un'area di 3 metri (anziché 6 metri, come riporta la descrizione della Miscela gialla) perché in quantità minore rispetto al normale.

STANZA AD ACQUA

- **Materie prime:** Pietra lavorata, ingranaggi di metallo
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare i metalli e la pietra
- **CD creazione:** 20
- **Attivatori usati:** Perno di rotazione, Piastra a pressione
- **Tempi di lavoro:** 1 Mese
- **Inventiva:** Inventare oggetti in pietra (CD 21); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di creare una stanza (di dimensioni quadrate di 3 metri di lato e alta 6 metri; dimensioni maggiori comportano solo tempi più lunghi di costruzione e di attivazione completa della trappola) dalle peculiarità particolari e ben precise. Quando si entra nella stanza, l'Attivatore attiva un meccanismo che porta alla chiusura stagna della stanza. Generalmente la chiusura avviene tramite una lastra di pietra nascosta nel soffitto sull'uscio della porta, e normalmente la chiusura avviene solo dopo un certo tempo (generalmente 1 minuto). Chi si trova entro 2 metri dalla porta al momento della chiusura, può tentare una Prova di Caratteristica su Riflessi con CD 12 per uscire in tempo.
Una volta chiusa, non esiste alcun modo di uscire, se non tramite una persona all'esterno che ripristini la trappola, e non è più disattivabile. Una volta chiuse le porte, sulla parte più in alto si aprono tanti piccoli pertugi (di solito quadrati di 40 cm di lato) dai quali fluisce dell'acqua. La stanza viene riempita completamente d'acqua nel giro di 2 ore (o più, se viene costruita più grossa) facendo annegare chiunque si trovi all'interno. Si tratta di una trappola complessa da costruire: la stanza deve essere sigillata perfettamente, sono necessari grandi serbatoi d'acqua sopra la stanza con eventuali sistemi a pistone per spingere il liquido, la completa assenza di strutture fragili (quali finestre) ed un sistema per svuotare la stanza dell'acqua una volta che la trappola ha svolto la sua funzione. Una volta attivata, la trappola non può essere fermata. Normalmente viene costruito un meccanismo esterno (nascosto, spesso in un'altra stanza), che permette di bloccare il flusso d'acqua, svuotarla e riaprire la porta.
È possibile costruire una trappola analoga ma senza che venga riempita d'acqua (fungendo quindi solo da prigione). Non cambiano le varie CD, ma il tempo di creazione del Finalizzatore è dimezzato. Il metodo più comune per entrare nella stanza senza attivare la trappola è quello di un Perno di Rotazione sui cardini, costruito in maniera opportuna.

X. Magia (dell'Ordine, di Gaia, Demoniaca, Runica)

Ai fini del regolamento di *Arcana Tales*, gli incantesimi sono considerati alla stregua di Ricette vere e proprie, e seguono quindi lo stesso procedimento per quanto riguarda l'ideazione di un nuovo incantesimo; sia che si tratti di uno presente nel manuale, sia che si tratti di un incantesimo inventato da uno dei giocatori o dal Master (quindi uno completamente nuovo). Inventare un incantesimo comporta uno studio e tutta una serie di prove che possono richiedere molto tempo. La scoperta di nuovi incantesimi segue un procedimento standardizzato nei valori numerici, secondo il seguente schema:

- **Materie prime:** Nessuna.
- **Strumentazione:** Speciale (vedi sotto).
- **CD creazione:** n.a.
- **Tempi di lavoro:** n.a.
- **Inventiva:** Inventare Magie dell'Ordine/di Gaia/Demoniache/Runiche (CD: 10 + Livello incantesimo*2 [Comune]; 12 + Livello incantesimo*2 [Non comune]; 11 + Livello incantesimo*3 [Raro]; 14 + Livello incantesimo*3 [Unico]) / 2 mesi + 1 mese per Livello incantesimo [Comune]; 4 mesi + 2 per Livello incantesimo [Non comune]; 6 mesi + 3 per Livello Incantesimo [Raro]; 1 anno + 6 mesi per Livello Incantesimo [Unico]
- **Punti Ricerca:** 1

Per iniziare le ricerche per creare un nuovo incantesimo, il personaggio deve avere un LA nell'Abilità di *Conoscenze [Tipo di Magia relativa]* pari a 3 volte il Livello dell'incantesimo; ad esempio inventare un incantesimo di Magia demoniaca di 5° Livello necessita un LA in *Conoscenze [Magia demoniaca]* pari almeno a 15.
In assenza di tale prerequisito, si può sopperire la propria mancanza di conoscenze attraverso dei libri specifici sull'argomento o con l'aiuto di persone che possiedono il prerequisito; in tal caso però i tempi necessari per creare il nuovo incantesimo raddoppiano. Per il resto, la creazione di un nuovo incantesimo seguono le stesse regole per la creazione di una nuova Ricetta, uso dei Punti Ricerca incluso. Le CD e i tempi per la realizzazione di un incantesimo sconosciuto si basano sul suo Livello di Rarirà. Un incantesimo completamente nuovo, quindi non presente nel manuale, si considera sempre di Rarità Unica, a meno che il Master non decidi diversamente.

XI. Artigianato runico

Le Ricette per gli oggetti di Artigianato Runico seguono regole standard e si basano sul potenziamento di determinati parametri dell'incantesimo grazie ai poteri delle Pietre runiche; questi oggetti hanno effetto unicamente sulla Magia dell'Ordine. A seconda della specifica Cerchia sulla quale dovranno avere effetto, le Pietre runiche sono create da tipi di pietre e materiali differenti, oltre ad essere trattate chimicamente in una determinata maniera ed avere incisioni specifiche. Oltre alle 11 Cerchie, si considera una 12° serie di Pietre Runiche definite normalmente Universali: sono pietre che possono avere effetto sugli incantesimi di tutte le Cerchie, ma che per loro natura sono molto meno potenti.

Le pietre usate per l'Artigianato Runico sono normalmente grosse quanto il pugno di una mano, di forma sferica od ovoidale e levigate tramite processi sia fisici che di tipo alchemico. Queste vengono poi incise tramite l'utilizzo di particolari strumenti di precisione, di forme e materiali diverse a seconda del materiale della pietra, e sulle incisioni vengono poi applicate altre sostanze, minerali o tinture specifiche. Si tratta di un lavoro di alta precisione, dove conta ogni singolo particolare, anche la profondità dei solchi e la larghezza delle incisioni. La produzione di una singola Pietra Runica può richiedere da qualche ora a diversi giorni.
Le Ricette per l'Artigianato Runico si possono dividere in due macro-categorie: quelle *generiche* (che influenzano più incantesimi andando a migliorare dei parametri numerici secondo uno schema standardizzato) e quelle *specifiche* (che influenzano un solo incantesimo andando a modificarne gli effetti). Le Ricette generiche hanno il pregio di poter essere usate per più incantesimi, ma è bene ricordare che ognuna di esse esiste in 12 versioni. Ad esempio, la Ricetta *Pietra della durata estesa* permette di aumentare la durata di un incantesimo. Le Ricette però sono in realtà 12: infatti, per ogni Cerchia (più quella Universale) esiste una Ricetta specifica. Normalmente le differenze principali sono nei reagenti, le incisioni e le pietre usate. A termine di regolamento, ognuna conta come Ricetta a se stante, motivo per cui spesso gli Artigiani Runici si specializzano in una Cerchia, producendo Pietre Runiche esclusivamente per essa. Per Pietre Runiche che hanno effetto su specifici incantesimi, data la loro natura non esistono del tipo Universale.

Per ogni Cerchia di riferimento, si usa un tipo di pietra specifica ed alcuni componenti di base per la creazione, che sono elencati di seguito. Alcuni di questi ingredienti sono usati in polvere per coprire le scanalatura dei solchi, altri vengono fatti assorbire dalla pietra stessa tramite appositi componenti magici, altri ancora si usano per creare ulteriori simboli o caratteri disegnati sulla pietra stessa; eventuali materiali in più sono specificati nella Ricetta. Oltre a questi, tutte le Ricette prevedono l'uso della *Borsa dell'Artigiano Runico*, una borsa contenente una sostanza liquida ed una in polvere, di composizione sconosciuta e create dalle Depositarie. Normalmente queste borse vengono date direttamente agli Artigiani Runici (esistono rapporti di lavoro estremamente ramificati tra l'Ordine delle Depositarie e gli Artigiani Runici), ma non di rado vengono vendute sia in forma privata che al pubblico tramite negozi che fanno da intermediari. Le risorse di queste borse sono aggreganti: permettono ai vari componenti ed alle rocce di legare tra loro.

- **Elenco delle pietre e dei componenti di base:** *Alterazione* (Pietra: Quarzite verde. Componenti: Coda di lucertola, Bicarbonato di sodio, Trementina), *Animali* (Pietra: Onice marrone. Componenti: Sangue di cervo, Carbone, Acido nitrico), *Divinazione* (Pietra: Granito dorato. Componenti: Capelli biondi di donna umana, Gesso, Ambra), *Elementi* (Pietra: Porfido rosso. Componenti: Squama di pitone, Mercurio, Sabbia di mare), *Guerra* (Pietra: Arenaria rossa. Componenti: Saliva di lupo, Allume di potassio, Sego), *Morte* (Pietra: Basalto nero. Componenti: Cacao, Acido muriatico, Pece), *Natura* (Pietra: Tufo verde. Componenti: Nero di seppia, Sale marino, Linfa di pino), *Ombre* (Pietra: Marmo bianco venato di nero. Componenti: Peli di volpe, Lisciva, Colla di pesce), *Protezione* (Pietra: Ardesia grigia. Componenti: Cera d'api, Salnitro, Acido citrico), *Spirito* (Pietra: Beola blu. Componenti: Bava di lumaca, Cloruro d'argento, Pianta di papiro), *Vita* (Pietra: Alabastro bianco. Componenti: Lingua di rospo, Zolfo, Acqua di cocco), *Universale* (Pietra: Calcare rosa. Componenti: Guano di pipistrello, Alcool, Ceralacca).

PIETRA CONDIZIONALE (Generica)

- **Materie prime:** Pietra runica da lavorare, Componenti di base, Borsa dell'Artigiano Runico, Carbone vegetale, Acqua di palude.
- **Strumentazione:** Laboratorio da Artigiano Runico.
- **CD creazione:** 23
- **Tempi di lavoro:** 7 giorni
- **Inventiva:** Inventare Pietre runiche (CD 28); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Pietra permette di attivare un incantesimo al verificarsi di determinate condizioni. Al momento del lancio l'incantatore decide specifiche condizioni di attivazione basato su elementi reali e non astratti (non è ad esempio possibile attivare l'incantesimo quando un certo personaggio ha perso 10 PV al Tronco, ma è possibile farlo partire quando riceve un danno fisico di qualunque tipo); l'incantesimo rimane in "stasi" fino a quando non si verificano le condizioni specificate. È possibile specificare l'attivazione basata su persone specifiche, ma è necessario conoscere il nome vero della creatura (ad esempio attivare l'incantesimo quando Keira Metz entra in una certa stanza). Le condizioni poste non hanno limiti di tempo, possono anche verificarsi dopo secoli. L'incantesimo deve essere a bersaglio, che sia la Depositaria stessa o qualcun altro.
A differenza dei normali incantesimi a bersaglio, non è necessario vederlo ed averlo entro il raggio d'azione al momento del lancio: con l'uso di questa Pietra Runica, l'incantesimo si attiva quando si verificano le condizioni richieste ed il bersaglio si trova nel raggio d'azione dell'incantesimo al momento dell'attivazione, considerando come punto d'origine quello in cui la Depositaria si trova in quel momento. Per gli incantesimi a contatto si considera come se avessero un raggio d'azione di

30 metri. La Depositaria può mantenere in stasi con questa pietra runica un numero di incantesimi pari al Livello massimo di incantesimo che è in grado di lanciare (ad esempio, una Depositaria di Livello 10 può lanciare incantesimi fino al 3° livello di potere, quindi può mantenere su di se fino a 3 incantesimi).

PIETRA DEL POTENZIAMENTO (Generica)

- **Materie prime:** Pietra runica da lavorare, Componenti di base, Borsa dell'Artigiano Runico, Lacrime di sirena, Petali di rosa bianca, Acido solfidrico.
- **Strumentazione:** Laboratorio da Artigiano Runico.
- **CD creazione:** 19
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare Pietre runiche (CD 25); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Pietra triplica (singole Cerchie) o raddoppia (Ricette Universali) i parametri numerici dell'effetto prodotto. Ad esempio, nell'uso dell'incantesimo Cura Ferite il cui risultato delle cure è stato pari a 23, l'uso di questa Pietra Runica modifica questo valore in 69/46. La Pietra modifica l'effetto dell'incantesimo, non l'influenza che ha sul bersaglio: in altre parole gli effetti derivanti dalla resistenza al Magico che modificano il risultato della prova per il lancio dell'incantesimo si applicano dopo l'effetto della Pietra. Nell'esempio di sopra, lanciare l'incantesimo su un bersaglio umano (Resistenza al Magico 5) la riduzione al risultato finale delle cure non si applica al punteggio base (23, che quindi diverrebbe 18 e poi con l'effetto delle pietre 54/36), ma al punteggio modificato (quindi al 69/46, che diverrebbe 64/41).
La Pietra del potenziamento non influenza altri parametri numerici, come ad esempio la durata dell'incantesimo, ma solo quei valori che determinano la potenza dell'incantesimo generato, di norma riportati nella Descrizione dell'incantesimo.

PIETRA DELLA CURA DI MASSA (Specifica, Cerchia della Vita)

- **Materie prime:** Pietra di Alabastro bianco, Lingua di rospo, Zolfo, Acqua di cocco, Acqua pura di sorgente, Semi di papavero, Pane di palude, Peli di Lupo Mannaro.
- **Strumentazione:** Laboratorio da Artigiano Runico.
- **CD creazione:** 17
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare Pietre runiche (CD 22); 4 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Pietra rende tutti gli incantesimi di Cura (*Cura ferite minori*, *Cura ferite lievi*, *Cura ferite*, *Cura ferite maggiori*) ad area anziché a bersaglio. La Depositaria non ha la necessità di toccare i bersagli, ma deve semplicemente indicare tutti coloro che intende curare per un massimo di un bersaglio per livello del personaggio che non si trovi a più di 45 metri dalla sua posizione e che siano visibili.
L'incantesimo di cura lanciato con questa Pietra Runica elimina la necessità di effettuare la prova di *Mestieri [Guaritore]* per determinare il tipo di ferite, per il resto funziona esattamente come il normale incantesimo.

PIETRA DELLA DURATA ESTESA (Generica)

- **Materie prime:** Pietra runica da lavorare, Componenti di base, Borsa dell'Artigiano Runico, Sangue di drow, Petali di Notturno, Ossa in polvere di Orco, Olio d"oliva.
- **Strumentazione:** Laboratorio da Artigiano Runico.
- **CD creazione:** 18
- **Tempi di lavoro:** 5 giorni
- **Inventiva:** Inventare Pietre runiche (CD 25); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Pietra permette di aumentare la durata di un incantesimo. Non ha effetto sugli incantesimi con durata Istantanea o Permanente. Le Pietre per le singole Cerchie triplicano la durata dell'incantesimo, mentre quelle Universali la raddoppiano. L'aumento della durata riguarda anche tutti i tempi di quegli incantesimi che possono essere rinnovati nel tempo: ad esempio, l'incantesimo *Percepire animali* dura 30 minuti e scaduto questo tempo può essere rinnovato per altri 30 minuti senza lanciare nuovamente l'incantesimo (con minor spreco di Mana ed Energia); con una Pietra della durata estesa sia la durata iniziale che quello rinnovato diventano di 90/60 minuti.

PIETRA DELLA POTENZA MAGICA (Generica)

- **Materie prime:** Pietra runica da lavorare, Componenti di base, Borsa dell'Artigiano Runico, Sangue di demone, Fiori di Vetusia.
- **Strumentazione:** Laboratorio da Artigiano Runico.
- **CD creazione:** 13
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare Pietre runiche (CD 19); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Pietra permette di potenziare l'incantesimo usato. In termini pratici, la Prova di Abilità per lanciare un incantesimo gode di un bonus di +4.

PIETRA DELLA POTENZA MAGICA MINORE (Generica)

- **Materie prime:** Pietra runica da lavorare, Componenti di base, Borsa dell'Artigiano Runico, Sangue di demone, Timo.
- **Strumentazione:** Laboratorio da Artigiano Runico.
- **CD creazione:** 11
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare Pietre runiche (CD 18); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Pietra permette di potenziare l'incantesimo usato. In termini pratici, la Prova di Abilità per lanciare un incantesimo gode di un bonus di +2.

PIETRA DELLA POTENZA MAGICA MAGGIORE (Generica)

- **Materie prime:** Pietra runica da lavorare, Componenti di base, Borsa dell'Artigiano Runico, Sangue di demone, Foglie di Agodoro.
- **Strumentazione:** Laboratorio da Artigiano Runico.
- **CD creazione:** 16
- **Tempi di lavoro:** 1 giorno
- **Inventiva:** Inventare Pietre runiche (CD 20); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Pietra permette di potenziare l'incantesimo usato. In termini pratici, la prova di Abilità per lanciare un incantesimo gode di un bonus di +7.

PIETRA DELLA SOGLIA (Generica)

- **Materie prime:** Pietra runica da lavorare, Componenti di base, Borsa dell'Artigiano Runico, Polvere di diamante, Resina di albero di ciliegio.
- **Strumentazione:** Laboratorio da Artigiano Runico.
- **CD creazione:** 15
- **Tempi di lavoro:** 3 giorni
- **Inventiva:** Inventare Pietre runiche (CD 21); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Usare questa Pietra Runica al momento del lancio di un incantesimo annulla gli eventuali effetti negativi risultanti dal superamento dell'Energia di Soglia. Questa Pietra Runica non ha effetto se l'effetto negativo è la morte diretta del personaggio (cioè non derivata da effetti di tipo diverso; ad esempio se l'effetto negativo è la perdita di PV dalla Testa o dal Tronco, che porterebbe poi la morte per aver raggiunto i 0 PV, la Pietra Runica annulla il danno subito ed il personaggio non muore). Le Pietre Runiche Universali di questo tipo non hanno effetto con incantesimi di Livello di Magia superiore al 4°.

PIETRA TEMPORIZZATA (Generica)

- **Materie prime:** Pietra runica da lavorare, Componenti di base, Borsa dell'Artigiano Runico, Radice di mandragora, Acquavite, Veleno delle api.
- **Strumentazione:** Laboratorio da Artigiano Runico.
- **CD creazione:** 21
- **Tempi di lavoro:** 7 giorni
- **Inventiva:** Inventare Pietre runiche (CD 26); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Pietra permette di ritardare l'evocazione di un incantesimo. Al momento del lancio, l'incantatore specifica un lasso di tempo compreso tra 1 secondo e 1 Giro (9 giorni) per le Pietre specifiche

per le Cerchie, e tra 1 minuto ed 1 giorno per le Pietre Universali. L'incantesimo rimarrà in stasi, e sortirà i suoi effetti allo scadere del tempo fissato dalla Depositaria. Per gli incantesimi che richiedono un bersaglio, la Depositaria deve indicarlo come sempre al momento del lancio, mentre per gli incantesimi diretti verso un punto generico può aspettare lo scadere del tempo della Pietra; nel caso non sia possibile per la Depositaria indicare il punto nel quale attivare l'incantesimo (ad esempio perché svenuta o morta) l'incantesimo si disperde.
Le condizioni di lancio funzionano come per il normale incantesimo, quindi se si usa un incantesimo a bersaglio quest'ultimo deve essere visibile ed entro il raggio d'azione dell'incantesimo al momento del lancio. Se il bersaglio muore prima dell'attivazione, l'incantesimo si disperde.

XII. Oggetti magici

La creazione di oggetti magici può avvenire attraverso 3 metodi. Il primo è quello già descritto delle Rune Ithildin, che permettono di iscrivere delle rune particolari su armi, armature e scudi fatti con la lega Ithildin e su altri tipi di oggetti creati con specifici materiali; si tratta del sistema più semplice ed immediato, perché richiede solamente la capacità di usare un certo tipo di magia, lanciando uno specifico incantesimo mentre si crea l'oggetto desiderato secondo le normali Ricette descritte fino a questo punto.
Ma gli oggetti magici possono anche essere creati attraverso normali Ricette, secondo due metodologie: la prima attraverso una Ricetta che permette di infondere poteri magici ad un oggetto già creato (che non sia a sua volta magico), la seconda con una Ricetta che infonde il potere magico mentre l'oggetto viene creato. Non si tratta di una scelta tra uno o l'altro metodo: semplicemente, alcuni oggetti si possono creare in un modo, alcuni oggetti con il secondo sistema. Quale che sia la situazione, quasi tutte queste Ricette richiedono lavorazioni molto più complesse e articolate, spesso basate su operazioni all'apparenza poco ortodosse e con parametri di lavoro molto più precisi da mantenere. Tale situazione rende la scoperta di queste Ricette molto più complicato rispetto a quelle di altro tipo, ed il più delle volte la loro conoscenza rimane tale perché tramandata. Gli oggetti che vengono incantati dopo la loro creazione mantengono tutte le proprietà delle Rune Ithildin che possiedono, se ne hanno; viceversa, un oggetto reso magico durante la creazione dello stesso non può essere incantato tramite le Rune Ithildin. Fallire nelle Prove di Artigianato per la forgiatura dell'oggetto fa perdere tutte le Materie Prime usate (ad esclusione di quelle che, come riportato nelle Ricette, si possono riutilizzare all'infinito), ad esclusione delle Ricette che in cui si imprime la magia su un oggetto già forgiato: in questo caso l'oggetto stesso non subisce danni nel corso del processo, è possibile continuare ad usarlo e si può tentare di incantarlo nuovamente.

Quasi tutte le Ricette per la creazione di oggetti magici richiedono l'uso di specifici incantesimi; altre semplicemente ricavano il loro potere dalle proprietà magiche intrise in particolari materiali disseminati su Ethran, la maggior parte risalente al periodo successivo alla prima guerra contro i demoni, quando le forze magiche che si sono abbattute sul pianeta hanno dato vita a numerosi sostanza esotiche. Tutte le Ricette qui elencate riportano l'Abilità di Artigianato specifica per creare l'oggetto. Fallire nella creazione di un oggetto magico porta alla perdita di tutte le componenti.

MATERIE PRIME E LORO UTILIZZO

Nel corso degli studi portati avanti dai rarissimi artigiani su Ethran che si sono spinti nella creazione di oggetti che possiedono proprietà sovrannaturali, o magiche, è stato scoperto una sorta di schema di base che governa la fabbricazione. La teoria comune è che ogni sostanza, o componente, usato per la realizzazione dell'oggetto finale, contenga al suo interno una specifica essenza che combinata con le altre permetta la comparsa dell'effetto ricercato dall'artigiano.
Questa idea non trova d'accordo tutti gli artigiani, e gli stessi incantatori sono dubbiosi sull'effettiva applicazione. Nonostante i dubbi, è comunque noto uno schema di base alla quale si fa riferimento, che più volte è risultato utile quando ci si è spinti nella creazione di oggetti del tutto nuovi. In termini di gioco, quando il Master decide di introdurre un nuovo oggetto magico nella sua campagna, che non sia compreso nell'elenco di questo paragrafo, deve seguire l'elenco di componenti che viene proposto di seguito.

Oltre alle componenti di base (come ad esempio il metallo necessario per la creazione della lama di una spada) vengono definiti una serie di materiali e sostanze da utilizzare che ricadono in categorie ben specifiche. Il numero e la rarità di queste sostanze dipende principalmente dalla CD di Creazione dell'oggetto, ma si basa su una struttura prestabilita. Ovviamente in questo schema non rientrano tutti quegli oggetti magici che si possono creare da Ricette basate sulla semplice forgiatura dell'oggetto stesso (come gli oggetti prodotti in Oricalco, che possiedono proprietà magiche per via del materiale stesso che infonde specifiche capacità, o delle armi prodotte con materiali particolari), oltre agli oggetti incantati con le Rune Ithildin.
Di base, creare un oggetto magico richiede le seguenti componenti:

- Materiali di base (quelli usati per forgiare un oggetto comune di quel tipo)
- 1 Metallo
- 1 Gemma
- 1 Liquido
- 1 Liquido o 1 Tessuto
- 1 Elemento magico o 1 Pianta
- 1 Incantesimo o 1 Sostanza Alchemica
- 1 Albero o 1 Pianta
- 1 Pianta o 1 Fiore
- 1 Tipo di Cibo o 1 Seme o 1 Frutto
- 1 Polvere o 1 Sostanza Alchemica
- 1 Parte di una creatura o 1 Incantesimo
- 1 Roccia o 1 Parte di una creatura
- *Per CD Creazione tra 21 e 24:* 1 Pianta o 1 Fiore o 1 Frutto o 1 Seme
- *Per CD Creazione tra 25 e 28:* 1 Parte di una creatura o 1 Incantesimo
- *Per CD Creazione di almeno 29:* 1 Liquido o 1 Cibo

Ogni Materia Prima è quindi classificata all'interno di un gruppo ben specifico, ma anche per livello di rarità. Si distinguono tre livelli: *Magico* (cioe componenti derivanti da creature magiche, mostri, sostanze animali o vegetali o minerali che presentano capacità magiche e gran parte di quelli non presenti nella realtà), *Raro* (materiali di un certo pregio di difficile reperibilità) e *Comune*. In base alla CD di Creazione, è necessario che le Materie Prime contengano un certo numero di materiali Magici e Rari, come riportato di seguito:

- **CD fino a 20:** 1 Magico & 2 Rari / 2 Magici / 3 Rari
- **CD 21-23:** 2 Magici & 2 Rari / 3 Magici / 1 Magico & 4 Rari
- **CD 24-26:** 2 Magici & 3 Rari / 4 Magici / 3 Magici & 1 Raro / 1 Magico & 5 Rari
- **CD 27-28:** 3 Magici & 3 Rari / 4 Magici & 1 Raro / 5 Magici / 2 Magici & 5 Rari
- **CD dal 29 in su:** 4 Magici & 4 Rari / 6 Magici / 3 Magici & 6 Rari / 2 Magici & 9 Rari

Se una qualunque sostanza non è presente nell'elenco presente più avanti, allora non può essere usata come Materia Prima per la forgiatura di un oggetto magico. È però possibile sostituire un ingrediente con un altro, qualora non fosse possibile reperire quello presente nell'elenco dello specifico oggetto. È possibile sostituire fino a 2 Materie Prime con altre presenti nell'elenco, ma ad alcune condizioni: i materiali sostituiti devono ricadere nella stessa categoria (ad esempio una gemma per una gemma; se una Materia Prima da sostituire ricade in più categorie, è possibile scegliere tra tutte quelle disponibili) e devono essere della stessa rarità. La CD di Creazione dell'oggetto aumenta se si utilizzano Materie Prime alternative, di un valore che dipende dalla rarità del componente (Comune +2, Raro +4, Magico +6), ma le statistiche dell'oggetto finale correlate alla Prova di Abilità di Artigianato usata per la forgiatura non devono tenere conto di questo penalità. Ad esempio, se per creare un'*Alabarda della Distruzione* sostituiamo una Materia Prima Rara, la CD di Creazione passa da 27 a 31; ottenendo un 32 nella Prova di Abilità riusciremo a forgiare l'arma in ogni caso, ma per i fini statistici dell'arma (nello specifico l'area di effetto del potere, che ha un raggio di 2 metri per punto ottenuto nella Prova) si usa il valore di 28, cioè 32-4.

L'elenco qui sotto presenta la lista di tutte le Materie Prime presenti su Ethran con le quali è possibile creare oggetti magici, suddivisi per categorie; come accennato, una sostanza può appartenere a più categorie per via della sua natura (ad esempio il Sangue di Elfo scuro appartiene alle categorie *Liquidi* e *Parte di una creatura*). Nella categoria *Polvere* ricadono tutta una serie di sostanze polverizzate, ma a causa del loro stato non possono più ricadere nelle categorie "originarie": ad esempio, il gesso rientra nella categoria *Rocce*, ma se utilizzato polverizzato non lo è più. Questo a meno che la sostanza di partenza non si presenti di base già in polvere, o comunque in granuli molto fini (ad esempio il Salnitro, che rientra anche nella categoria *Componenti Alchemici*).

Nell'elenco delle Materie Prime delle varie Ricette le componenti di base sono riportate in maiuscolo, e accanto ad ogni ingrediente viene riportata la rarità (M: Magico, R: Raro, C: Comune). Viene aggiunto un campo nelle statistiche che riporta se l'incantamento avviene durante la forgiatura dell'oggetto stesso oppure se è possibile applicarlo su un oggetto già finito. In alcuni rarissimi casi le Materie Prime non subiscono alterazioni né vengono inglobate nell'oggetto, per cui si possono riutilizzare all'infinito. Nella categoria *Alberi* rientrano specifiche parti di un albero, perle categorie *Piante* e *Fiori* possono essere indicate invece anche tutta la pianta (radici comprese). Gli *Incantesimi*, a meno che non sia scritto differentemente nelle singole Ricette, possono essere lanciati utilizzando qualunque tipo di Abilità possibile; non sono presenti in elenco, perché potenzialmente un qualunque incantesimo può essere usato per creare oggetti magici, sono sempre considerati componenti di rarità Magica e non possono essere sostituiti con altre componenti, a meno che il Master non permetta la sostituzione con altri Incantesimi che hanno effetti analoghi o comunque similari. Infine, la categoria *Elemento Magico* fa riferimento a uno strettissimo numero di componenti che hanno la capacità di far legare assieme i vari materiali e di attivare le proprietà magiche latenti in esse; ricorrono quindi quasi sempre in tutte le Ricette proposte in questo paragrafo, e non compaiono in nessun'altra categoria. Gli Elementi Magici non possono essere sostituiti con altre componenti e non viene indicata la rarità.
Eventuali quantità e dimensioni di ogni singola Materia Prima vengono riportate, se necessario, nella descrizione delle singole Ricette.

ELENCO MATERIE PRIME

- **ALBERO (ALBERI):** Aghi di pino (C), Bacche di Pargen (M), Carrube (C), Corteccia di baobab (R), Corteccia di castagno (R), Corteccia di legnoferro (M), Corteccia di salice (C), Corteccia di sequoia (C), Corteccia di wynroot (M), Foglie di agodoro (M), Foglie di albero Tepem (M), Foglie di baobab (R), Foglie di betulla (C), Foglie di canapa (C), Foglie di eugenia (R), Foglie di ulivo (C), Foglie di vinuk (M), Foglie di wynroot (M), Incenso (C), Legno di abete bianco (R), Legno di acero rosso (R), Legno di albero della cannella (R), Legno di albero della gomma (C), Legno di cedro (R), Legno di ciliegio (C), Legno di cipresso (C), Legno di larice (C), Linfa di acero (C), Linfa di betulla (C), Linfa di larice (C), Linfa di palissandro (R), Linfa di pargen (M), Linfa di wynroot (M), Pigna (C), Radice dell'Albero della Fiamma (M), Radice di Agopino (R), Radice di cedro (R), Radice di legnoferro (M), Radice di mimosa (C), Radice di noce moscata (R), radice di rododendro (C), Radice di vinuk (M), Radice di wynroot (M)
- **CIBO (CIBI):** Aceto di mele (C), Acquavite (C), Carne di grifone (M), Carne di kraken (M), Carota nera (R), Cinfogli (M), Cipolle rosse (C), Chicchi di caffè (C), Fegato di basilisco (M), Fegato d'oca (R), Infuso di camomilla (C), Infuso di menta (C), Latte di capra (C), Miele di fiori di arancio (R), Olio di girasole (C), Olio di lino (R), Olio di oliva (C), Orzo (R), Pane di segale (R), Pappa reale (R), Pesce palla (R), Rum (C), Sake (R), Sidro (C), Succo di chinotto (C), Uovo di struzzo (R), Vino bianco (C), Vino rosso (C), Whysky (R)
- **ELEMENTO MAGICO (ELEMENTI MAGICI):** Alga della Magia, Molverno, Sospiro dell'inganno, Cera d'api
- **FIORE (FIORI):** Anemone (C), Begonia pendente (R), Calla (C), Bucaneve (R), Campanella dei venti (fiori di) (R), Cardo (fiori di) (C), Chiodi di garofano (R), Ciclamino (C), Dalia (R), Delosperma (R), Dente di leone (C), Dolcespina (fiori di) (M), Fiore del lamento (M), Garofano (C), Gemma di Lossiren (M), Genziana (C), Giacinto d'acqua (R), Ginepro (fiori di) (C), Gladiolo (R), Gladiolo di Lothiren (M), Margherita (C), Notturno (M), Peonia (C), Petali di tulipano bianco (R), Primula (C), Rosa gialla (C), Rose rosse (C), Scorzobianca (R), Vetusia (fiori di) (R)
- **FRUTTO (FRUTTI):** Arancia (C), Bacche di ginepro (C), Cinfogli (M), Dattero (R), Frutto del derelan (M), Kiwi (C), Lampone (R), Limone (C), Mandorla (C), Mela verde (C), Melograno (R), Mirtillo (C), Nespola (R), Nocciola (R), Pesca (C), Pere blu (M), Ribes (R), Tamarindo (R), Uva rossa (C)
- **GEMMA (GEMME):** Acquamarina (C), Ametista (C), Cristallo Sigil (uno qualsiasi) (M), Diamante (R), Giada (R), Granato (C), Lapislazzulo (C), Opale bianco (C), Opale nero (C), Quarzo bianco (R), Rubino (R), Smeraldo (R), Topazio (R), Tormalina (C), Zaffiro (R)
- **LIQUIDO (LIQUIDI):** Aceto di mele (C), Aceto rosso (C), Acqua di fiume (C), Acqua marina (C), Acqua piovana (C), Acquavite (C), Infuso di camomilla (C), Infuso di menta (C), Lacrima di elfo scuro (M), Lacrima di ninfa dei boschi (M), Lanolina (R), Latte di capra (C), Latte di cocco (C), Mercurio alchemico (M), Miele di fiori di arancio (R), Olio di balena (R), Olio di citronella (R), Olio di girasole (C), Olio di lino (R), Olio di oliva (C), Olio di vetriolo (R), Pappa reale (R), Rum (C), Sake (R), Sangue di dampiro Närè (M), Sangue di demone (M), Sangue di elfo scuro (M), Sangue di grifone (M), Sangue di orco (R), Sangue di orso (C), Sangue di pipistrello (C), Sangue di vampiro (M), Sidro (C), Succo di chinotto (C), Succo di limone (C), Vino bianco (C), Vino rosso (C), Whysky (R)
- **METALLO (METALLI:** Amalgama (R), Argentata (R), Argento (R), Argento lunare (M), Bronzo (C), Elettro (C), Ferro (C), Ferro meteoritico (R), Galvorn (M), Ghisa (C), Mercurio alchemico (M), Niello (R), Oricalco (M), Oro (R), Ottone (C), Piombo (R), Rame (R), Stagno (C)
- **PARTE DI UNA CREATURA (PARTI DI UNA CREATURA):** Ala di falco (R), Ali di farfalla Argo Celeste (R), Ali di vespa (C), Artigli di tigre (C), Avorio (di elefante) (R), Bava di lumaca (C), Bava di rospo (C), Becco di colibrì (R), Becco di pavone (R), Capello biondo umano (C), Cervello di pipistrello (R), Coda di grifone (M), Coda di lucertola (C), Cuore di umanoide (C), Denti di castoro (R), Denti di warg (M), Fegato d'oca (R), Filo di ragnatela (C), Formiche rosse (C), Guano di pipistrello (R), Lacrima di elfo scuro (M), Lacrima di ninfa dei boschi (M), Occhi di Ninfa dei laghi (M), Occhio di ragno gigante (M), Orecchio di lince (C), Orecchio di lepre (C), Orecchio di pantera (R), Peli di licantropo di volpe (M), Peli di ratto (C), Peli di volpe del deserto (R), Pelle di camaleonte (C), Pelle di daino (C), Pelle di ghoul (M), Pelle di Ninfa delle distese (M), Pelle di rospo (C), Pelle di salamandra (R), Pelle di viverna (M), Peli di licantropo di volpe (M), Perla di ostriche (R), Piume di corvo (C), Piume di fagiano (C), Piume di pavone (R), Saliva di mezzo-demone (R), Sangue di dampiro Närè (M), Sangue di demone (M), Sangue di elfo scuro (M), Sangue di grifone (M), Sangue di orco (R), Sangue di orso (C), Sangue di pipistrello (C), Sangue di vampiro (M), Scaglia di drago sputafuoco (M), Squame di naga (M), Squame di sirena (M), Tendini di leone (C), Veleno di serpente comune (R), Zampa di coniglio (R), Zanzare (C)
- **PIANTA (PIANTE):** Alghe marine (C), Aloe (R), Campanella dei venti (R), Canna di bambù (C), Chiodi di garofano (R), Cicoria (C), Cipolla rossa (C), Digitale (R), Dolcespina (M), Edera (C), Elecampale (R), Estratto d'olio di Arlan (M), Foglie di alloro (C), Foglie di galadria (M), Foglie di ginseng (C), Foglie di marruca (R), Foglie di menta (C), Foglie di spinaci (C), Foglie di vinuk (M), Fungo leblodo (M), Gramigna (C), Lino nero del sole (M), Mirto (R), Nimbo di fiume (R), Loto del deserto (M), Oro del mattino (M), Papiro (C), Passiflora (C), Pomodori verdi (C), Radice di mandragola (R), Salvia (C), Sambuco (C), Soia (C), Stella alpina (R), Spine di rosa nera (M), Verdena (C), Vetusia (R), Zagària (R)
- **POLVERE (POLVERI):** Cenere di camaleonte (C), Cenere di legno di quercia (C), Cenere di legno di pino (C), Cenere di ominus (R), Cenere di ossa umane (C), Cenere vulcanica (R), Farina di ceci (C), Farina di grano saraceno (C), Foglie di calista rossa polverizzate (M), Foglie di tè polverizzate (C), Gesso (polvere di) (C), Lievito di birra (C), Mirra (in polvere) (R), Natron (R), Nespole polverizzate (R), Polvere di ardesia (C), Polvere di cannella (R), Polvere di carbone (C), Polvere di crondo crispo (R), Polvere di ferro (C), Polvere di ferro meteoritico (R), Polvere di oricalco (M), Polvere di peperoncino (C), Polvere di pirite (R), Polvere di vaniglia (R), Polvere di vinuk (M), Polvere di Viridium

(M), Polvere di zenzero (R), Radice di pane di palude polverizzata (M), Salnitro (C), Sabbia marina (C)

- **ROCCIA (ROCCE):** Alabastro (C), Ambra (R), Ardesia (C), Basalto (R), Calcare (C), Carbone (C), Carbonite (M), Crenite (M), Lhiman (M), Marmo (R), Ossidiana (R), Perla di ostriche (R), Pirite (C), Porfido (R), Tufo (C), Zolfo (C)
- **SEME (SEMI):** Pinoli (C), Semi di agnocasto (R), Semi di biancospino (M), Semi di carrube (C), Semi di liquirizia (R), Semi di luppolo (C), Semi di megillos (M), Semi di melo (C), Semi di papavero (C), Semi di pungitopo (R), Semi di rosa nera (M), Semi di sambuco (C), Semi di soia gialla (R), Semi di tabacco (R), Semi di tulipano (C), Semi di zampa di puledro (M)
- **SOSTANZA ALCHEMICA (SOSTANZE ALCHEMICHE):** Cera della Candela della nebbia (R), Corona purificatrice (M), Etere (R), Incenso (C), Lievito di birra (C), Mercurio (R), Mercurio alchemico (M), Miscela gialla (le 2 sostanze separate) (M), Mistura di oricalco (M), Natron (R), Olio di vetriolo (R), Polvere cristallizzante (M), Sale marino (C), Salnitro (C), Soda caustica (R), Trementina (C), Zolfo (C)
- **TESSUTO (TESSUTI):** Cotone (tessuto) (C), Cuoio di agnello (C), Cuoio di basilisco (M), Cuoio di cavallo (R), Cuoio di lince (C), Cuoio di viverna (M), Fibra di canapa (C), Fibra di juta (R), Lana alpaca (R), Lana di pecora (C), Lino (tessuto) (C), Lino nero del sole (tessuto) (M), Seta (R), Seta fantasma (tessuto) (M)

FORGIARE ALABARDA (ARMA) DELLA DISTRUZIONE (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare Armi
- **Materie prime:** MATERIALI DI BASE PER LA FORGIATURA DI UN'ARMA ASTATA (si veda la Ricetta *Forgiare Armi Astate* dell'Abilità *Forgiare Armi*. L'asta non può essere di legno, ma solo di metallo), Elettro (C), Tormalina (non viene alterata durante la forgiatura, si può riutilizzare) (C), Vino rosso (C), Fibra di canapa (C), Molverno, Incantesimo *Incendio*, Radice di albero della fiamma (M), Nimbo di fiume (R), Semi di papavero (C), Polvere di pirite (R), Scaglia di drago sputafuoco (M), Peli di volpe del deserto (R), Oro del mattino (M), Incantesimo *Terremoto*.
- **Strumentazione:** Forgia, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 27
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 1 mese
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 31); 1 anno
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di creare un'arma della Distruzione. Normalmente di parla di alabarda dato che storicamente l'incantamento viene fornito ad un'arma di questo tipo, ma è possibile usare la Ricetta anche su un bastone ferrato, un tridente o una lancia da cavaliere. L'asta dell'arma ha un diametro leggermente maggiore rispetto ad una analoga, è sempre di metallo (anche il bastone ferrato, nel qual caso non è possibile usare l'Abilità *Artigianato [Lavorare il legno]* per la forgiatura) e per la sua lunghezza sono incise tre linee che salgono a spirale intrecciandosi tra loro. L'arma emette un effetto simile a scariche elettriche di colore azzurro quando viene usato il suo potere principale.

FORGIARE AMULETO DEL FASCINO (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Lavorare i metalli
- **Materie prime:** ORO (per catena e diadema), 5 SMERALDI E 1 ZAFFIRO (per decorare il diadema), Stagno (una lamina sottile) (C), 1 Diamante (non viene alterato durante la forgiatura, si può riutilizzare) (R), Acquavite (C), Olio di balena (R), Alga della magia, Incantesimo *Suggestione*, Passiflora (C), Rosa gialla (C), Pappa reale (R), Incenso (C), Capello biondo umano (C), Pirite (C)
- **Strumentazione:** Forgia, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 19
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 1 Giro
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 23); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La forgiatura dell'Amuleto del Fascino dà vita a un pendente finemente lavorato formato da una catena d'oro dalle maglie molto fitte e intrecciate a spirale, che sostengono un diadema formato da 6 pietre preziose (5 smeraldi disposti in cerchio, al centro uno zaffiro grande il doppio). Le gemme preziose utilizzate possono avere forme e dimensioni diverse, ma i 5 smeraldi devono essere uguali in forma e grandezza, avere una dimensione minima di 1 centimetro e lo zaffiro deve essere grande almeno il doppio. L'incantamento viene fornito durante la forgiatura dell'oggetto.

FORGIARE ANELLO DELLA MAGIA (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Lavorare i metalli
- **Materie prime:** METALLO PER LA FORGIATURA DELL'ANELLO (si veda la Ricetta *Forgiare Aggetti piccoli* dell'Abilità *Lavorare i Metalli*), Oro (5 grammi, non viene alterato durante la forgiatura, si può riutilizzare) (R), Pietra preziosa che dipende dal tipo di magia (Magia dell'Ordine - Zaffiro, Magia di Gaia - Smeraldo, Magia Demoniaca - Rubino, Magia Runica - Topazio, Fede nella Trinità - Diamante) (R), Acqua marina (C), Aceto di mele (C), Alga della magia, Un incantesimo di almeno Livello 3 lanciato usando un'Abilità analoga al tipo di magia cui l'anello fornisce i suoi bonus, Corteccia di legnoferro (M), Foglie di alloro (C), Bacche di ginepro (C), Farina di grano saraceno (C), Pelle di daino (C), Tendini di leone (C)
- **Strumentazione:** Forgia, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 20
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 12 Giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 24); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: L'Anello della Magia è un oggetto di fattura semplice, fatto normalmente di ottone e senza una forma particolare (nella forma è come una fede comune ma può essere di qualunque materiale, unico eventuale elemento di pregio), sul quale è incastonata una piccola gemma sfaccettata il cui tipo dipende dal potere che si vuole imprimere (come riportato nelle statistiche), così come l'incantesimo da usare durante l'incantamento varia in base alla specifica forgiatura.

FORGIARE ARCO DEL BERSAGLIO (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare Armi
- **Materie prime:** MATERIALI DI BASE PER LA FORGIATURA DI UN ARCO (si veda la Ricetta *Forgiare Archi* dell'Abilità *Forgiare Armi*. Il legno usato deve essere di albero di tasso, l'impugnatura deve essere in ottone), Amalgama (R), Ametista (C), Acqua marina (C), Seta (3 fili) (R), Sospiro dell'Inganno, Salnitro (C), Linfa di larice (C), Primula (C), Semi di megillos (M), Polvere di ferro (C), Squame di naga (M), Bava di lumaca (C), Semi di biancospino (M)
- **Strumentazione:** Forgia, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 21
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 24); 5 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La Ricetta può essere usata per incantare un qualunque tipo di arco. È necessario creare un oggetto dotato di un'impugnatura rigida di ottone, alla quale collegare due flessori di legno. I flessori stessi, nel punto di attacco, hanno una larghezza doppia rispetto all'impugnatura. La corda e le decorazioni possono essere di qualunque tipo, sebbene spesso sull'impugnatura si trovano delle piccole incisioni (spesso ricoperte di oro o altro metallo prezioso) la cui forma dipendono dal volere del costruttore; spesso si tratta della figura delle creature contro le quali il destinatario dell'arma deve fronteggiarsi.

FORGIARE ARMA DELL'ASSORBIMENTO (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare Armi
- **Materie prime:** MATERIALI DI BASE PER LA FORGIATURA DELL'ARMA (la parte dell'arma che produce il danno deve essere di un metallo a scelta tra Acciaio, Ferro meteoritico o Viridium), Ferro (C), Tormalina (C), Olio di vetriolo (R), Fibra di canapa (C), Sospiro dell'inganno, Incantesimo *Pirocinesi*, Oro del mattino (M), Papiro (C), Infuso di

camomilla (C), Miscela gialla (le due sostanze separate) (M), Pelle di viverna (M), Zolfo (C), Mirtillo (C), Artigli di tigre (C)
- **Strumentazione:** Forgia, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 26
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 3 Giri
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 30); 12 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di creare un'arma che ricade nelle categorie *Armi taglienti* (escluse le armi di derivazione giapponese come le Katane) e *Asce*, oppure essere un'Alabarda, una Picca, una Falce o un Tridente. L'arma può assumere qualunque tipo di forma ed aspetto, l'unica costrizione per il forgiatore è l'uso di specifici metalli (Acciaio, Ferro Meteoritico o Viridium) per la fabbricazione della parte di offesa dell'arma. A differenza di quasi tutte le altre armi che ricadono sotto la categoria di Oggetti Magici per l'uso delle Abilità di Artigianato, si applica in questo caso l'assegnazione di ulteriori bonus qualora la Prova di Abilità superi di almeno 8 punti la CD di Creazione minima richiesta (vedi il *Sottoparagrafo I: Forgiare armi* per ulteriori informazioni). Tra i fabbri in grado di creare oggetti magici, la Ricetta è soprattutto nota ai mezzo-demoni.
Qualunque sia la forma e l'aspetto dato all'arma, la parte metallica di offesa assume un colore grigiastro piuttosto scuro e di aspetto "perlato", come se fosse ricoperta di una strana polvere.

FORGIARE ARMA ENERGETICA (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare Armi
- **Materie prime:** ARMA DA INCANTARE (una qualsiasi), Piombo (R), Smeraldo (che non viene consumato nel processo, può quindi essere riutilizzato) (R), Latte di capre (C), Sangue di orco (M), Cera d'api, Incantesimo *Abile esperto*, Nimbo di fiume (R), Garofano (C), Chicci di caffè (C), Salnitro (C), Bava di rospo (C), Cuore di umanoide (C), Ribes (R)
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 23
- **Incantamento:** Sull'oggetto già costruito
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 27); 8 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta è teoricamente possibile utilizzarla per creare qualunque tipo di arma, ma dato che al momento del suo utilizzo il potere si disperde immediatamente quando l'arma non viene più impugnata, le armi da lancio non sono forgiate con questo potere. Per quanto riguarda le armi da tiro, il potere viene trasferito sul proiettile al momento del suo lancio, e vi permane per il tempo necessario di volo.

FORGIARE ARMATURA EMPATICA (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare Armature
- **Materie prime:** MATERIALI DI BASE PER LA FORGIATURA DI UN'ARMATURA AD ANELLI O A PLACCHE (si veda la Ricetta *Forgiare ad Anelli* e *Forgiare armature a placche* dell'Abilità *Forgiare Armature*), Mercurio alchemico (M), Smeraldo sigil (Nextor) (M), Olio di oliva (C), Latte di capra (C), Molverno, Lievito di birra (C), Carrube (C), Peonia (C), Mandorla (C), Polvere di peperoncino (C), Sangue di dampiro Nàrë (M), Pelle di camaleonte (C), Petali di tulipano bianco (R), Pelle di daino (C)
- **Strumentazione:** Forgia, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 25
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 1 mese
- **Inventiva:** Inventare armature (CD 28); 11 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Un'Armatura Empatica può essere realizzata esclusivamente in metallo, motivo per cui può essere solo ad anelli o a placche. I vari pezzi di cui è composta possono assumere qualunque tipo di forma, ma il metallo assume un'aspetto sempre molto opaco, per nulla riflettente. Quando il potere si attiva, le varie parti si illuminano debolmente, con un'intensità direttamente proporzionale al potere di assorbimento che ancora possiedono.

FORGIARE ASCIA DEL BOIA (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare Armi
- **Materie prime:** MATERIALI DI BASE PER LA FORGIATURA UN'ASCIA (si veda la Ricetta *Forgiare armi Astate* dell'Abilità *Forgiare Armi*. Le parti in metallo dell'arma devono essere in mithril), Argento (una lamina sottile) (R), Diamante (che non viene consumato nel processo, può quindi essere riutilizzato) (R), Acqua piovana (C), Infuso di menta (C), Sospiro dell'inganno, Polvere di oricalco (M), Foglie di ginseng (C), Canna di bambù (C), Orzo (R), Zolfo (C), Occhio di ninfa dei laghi (M), Ardesia (C), Pinoli (C)
- **Strumentazione:** Forgia, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 24
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 3 Giri
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 28); 9 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di incantare qualunque tipo di ascia. La lama, che deve essere rigorosamente di mithril, possiede sulle facce elaborati intarsi in rilievo; le figure astratte impresse possono essere le più svariate, ma per la loro realizzazione devono seguire alcune precise regole matematiche affinché l'arma risulti incantata a fine forgiatura. Non ci sono particolari indicazioni sul manico, sebbene spesso sia di metallo, molto elaborato e con uso di metalli e gemme preziose.

FORGIARE BALESTRA RAPIDA (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Alchimia
- **Materie prime:** BALESTRA (di qualunque tipo, esclusa l'Avelyn o un'arma dotata di caricatore), Bronzo (C), Opale bianco (C), Vino bianco (invecchiato almeno 2 anni) (C), Cotone (tessuto) (C), Alga della magia, Cera della candela della nebbia (R), Elecampale (R), Foglie di alloro (C), Semi di rosa nera (M), Cenere di legno di pino (C), Coda di lucertola (C), Calcare (C)
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 19
- **Incantamento:** Sull'oggetto già costruito
- **Tempi di lavoro:** 5 Giorni
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 22); 4 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Tra le più semplici Ricette note per la creazione di oggetti magici, si applica a tutti i tipi di balestre ad esclusione dell'Avelyn. Visivamente appare come una qualunque balestra, anche se ad una rapida occhiata si noterà che il meccanismo di scatto è sempre in tiro e pronto ad essere usato; parte dell'incantamento serve a proteggere le parti meccaniche e la corda per mantenerli sempre in perfetta efficienza non perdendo elasticità.

FORGIARE BASTONE DEFLETTENTE (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare Armi o Lavorare il legno
- **Materie prime:** MATERIALI DI BASE PER LA FORGIATURA UN BASTONE FERRATO (deve essere in legno di larice), Argento (R), Acquamarina (C), Acqua di fiume (C), Sangue di pipistrello (C), Sospiro dell'inganno, Incantesimo *Rinforzo delle difese*, Papiro (C), Campanelli dei venti (fiori di) (R), Mirtillo (C), Sabbia marina (C), Sangue di elfo scuro (M), Crenite (M), Alghe marine (C)
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare il legno, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 23
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 1 Giro
- **Inventiva:** Inventare armi o Inventare oggetti in legno (CD 26); 7 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Si tratta di un bastone ferrato costruito unicamente in legno di larice, e di solito possiede dei rinforzi metallici (comunemente in ferro) nella parte centrale e agli estremi. La lavorazione prevede la creazione di un oggetto simmetrico rispetto al suo centro, e con una distribuzione dei pesi che deve essere quanto più regolare lungo la sua lunghezza; per questo motivo, questo bastone assume quasi sempre un aspetto semplice ed essenziale.

FORGIARE BASTONE DEL COMPROMESSO (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare armi o Lavorare il legno
- **Materie prime:** MATERIALI DI BASE PER LA FORGIATURA UN BASTONE FERRATO (servono 2 aste di cedro, due aste di ciliegio e 3 piume di corvo), Ghisa (10 grammi) (C), Ametista (che non viene consumata nel processo, può quindi essere riutilizzata) (C), Sidro (C), Seta fantasma (tessuto, 1 filo) (M), Alga della magia, Incantesimo *Suggestione*, Legno di cedro (R), Aloe (R), Kiwi (C), Incenso (C), Incantesimo *Percepire pensieri*, Peli di ratto (C)
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare il legno, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 20
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 1 Giro
- **Inventiva:** Inventare armi o Inventare oggetti in legno (CD 24); 5 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Il *Bastone del Compromesso* assume una forma particolare, con 4 aste di legno, o listelli, (due di cedro, due di ciliegio) che vengono annodati tra loro alternati a spirale, e le 3 piume di corvo che vengono legate nell'estremità rivolta verso l'alto. Generalmente non vengono effettuate lavorazioni di fino, ma in alcuni casi i forgiatori incidono lungo il bastone il proprio simbolo identificativo o decori di vario tipo.

FORGIARE BASTONE DELLE SPINE (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare armi o Lavorare il legno
- **Materie prime:** MATERIALI DI BASE PER LA FORGIATURA UN BASTONE FERRATO (deve essere in legno dell'albero della gomma), Stagno (C), Opale bianco (C), Acqua di fiume (C), Aceto di mele (C), Cera d'api, Incantesimo *Schegge*, Foglie di albero tepem (M), Rosa gialla (C), Semi di papavero (C), Polvere di carbone (C), Becco di colibrì (R), Carbonite (M), Vetusia (fiori di) (R)
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare il legno, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 21
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare armi o Inventare oggetti in legno (CD 25); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questo bastone è costituito da legno di albero della gomma; può essere lavorato per assumere le forme più disparate, ma spesso ricorda la forma un ramo nodoso, con una testa lavorata molto elaborata (generalmente con l'aggiunta di gemme o altre pietre preziose se la fabbricazione non è di origine silvana), mentre in direzione del verso opposto il diametro si restringe fino ad assumere quasi la forma di una punta in fondo, dove risiedono le spine. Queste sono generalmente prelevate dai gambi delle rose che a loro volta vengono utilizzate per la forgiatura magica dell'oggetto. L'invenzione di questo bastone magico è silvana.

FORGIARE BASTONE DELL'INVISIBILITÀ (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare armi o Lavorare il legno
- **Materie prime:** MATERIALI DI BASE PER LA FORGIATURA UN BASTONE FERRATO (deve essere in legno di abete rosso), Ferro (C), Opale bianco (C), Aceto di mele (C), Olio di lino (R), Alga della magia, Incantesimo *Invisibilità* o *Invisibilità superiore*, Radice di mimosa (C), Radice di mandragola (R), Pane di segale (R), Sale marino (C), Peli di licantropo di volpe (M), Cenere di camaleonte (C), Zagària (R)
- **Strumentazione:** Strumenti per lavorare il legno, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 21
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 1 Giro
- **Inventiva:** Inventare armi o Inventare oggetti in legno (CD 25); 7 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Quest'oggetto viene sempre realizzato con del legno di abete rosso. Non esistono particolari restrizioni costruttive al di là del tipo di legno da usare, ma è uso comune che le parti in legno che rimangono visibili (quelle non coperte dai rinforzi metallici) siano verniciate con del colorante per legno bianco.

FORGIARE CLAYMORE (SPADONE) SPAZZANTE (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Alchimia
- **Materie prime:** CLAYMORE (in alternativa un'altra arma che ricade nella categoria *Armi Taglienti [Spadoni]*), Oricalco (M), Ametista (C), Olio di citronella (R), Succo di chinotto (C), Molverno, Incantesimo *Zona ventosa*, Foglie di wynroot (M), Genziana (C), Acquavite (C), Polvere cristallizzante (M), Piume di corvo (C), Piume di fagiano (C), Spine di rosa nera (M)
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 24
- **Incantamento:** Sull'oggetto già costruito
- **Tempi di lavoro:** 1 Giro
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 27); 8 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Normalmente con questa Ricetta si parla di Claymore, ma in realtà la creazione di questo oggetto magico è possibile con qualunque arma che ricade sotto la categoria *Armi Taglienti [Spadoni]*. Di fatto però si forgiano con questo potere quasi sempre delle Claymore perché l'uso del potere richiede dei movimenti difficili da attuare con armi troppo pesanti, cosa che si traduce in penalità alla Prova di Abilità quando si cerca di usarle.

FORGIARE CORAZZA IGNEA (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare armature
- **Materie prime:** MATERIALI PER FORGIARE UN'ARMATURA A PIASTRE O COMPLETA (si veda la Ricetta *Forgiare ad Anelli* e *Forgiare armature a placche* dell'Abilità *Forgiare Armature*, non si può usare il Mithril), 8 RUBINI, Piombo (R), Rubino sigil (Rubat) (M), Sidro (C), Acquavite (C), Sospiro dell'inganno, Incantesimo *Immunità al Fuoco*, Edera (C), Pomodori verdi (C), Semi di tulipano (C), Polvere di carbone (C), Incantesimo *Emana Calore*, Coda di grifone (M), Uva rossa (C), Denti di warg (M)
- **Strumentazione:** Forgia, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 26
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 1 Mese
- **Inventiva:** Inventare armature (CD 30); 13 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Una Corazza Ignea può essere esclusivamente di piastre o completa. Visivamente emana di continuo dei tenui aloni di vapore che salgono verso l'alto, come se sulla sua superficie ci sia un velo d'acqua in continua evaporazione; quest'effetto non produce effetti particolari né sul portatore, né sugli altri; ogni singolo componente possiede incastonato un rubino, con un aspetto che ricordano quello di un oggetto bruciato. Queste armature sono molto rare, in quanto quasi sempre si necessita di una Depositaria per il lancio dell'incantesimo *Immunità al Fuoco*, cosa che spesso viene fatta in cambio di qualche favore di una certa importanza o, nel caso degli Artigiani Runici che sono anche abili armaioli, la soddisfazione di molte richieste da parte dell'Ordine delle Depositarie.

FORGIARE CORONA DELLA DIFESA MENTALE (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Lavorare i metalli
- **Materie prime:** METALLO PER LA FORGIATURA DELLA CORONA (si veda la Ricetta *Forgiare Aggetti medi* dell'Abilità *Lavorare i Metalli*, il metallo deve essere uno tra argento, platino o mithril), ZAFFIRO BIANCO, Piombo (lamina sottile) (R), Acquamarina (che non viene consumata nel processo, può quindi essere riutilizzata) (C), Sangue di orso (C), Vino bianco (C), Cera d'api, Incantesimo *Barriera mentale*, Radice di agopino (R), Foglie di alloro (C), Semi di papavero (C), Radice di pane di palude polverizzata (M), Filo di ragnatela (C), Tufo (C), Cinfogli (M)
- **Strumentazione:** Forgia, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 22

- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 1 Giro
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 24); 5 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di creare una Corona della Difesa Mentale; l'oggetto ha una forma di anello semplice fatto di uno solo tra i tre materiali possibili a scelta tra quelli citati tra le materie prime, con lo zaffiro bianco incastonato al centro. Spesso la superficie esterna è decorata con incisioni che ricordano le foglie, e più raramente su quella interna il forgiatore incide una semplice frase.

FORGIARE DIFESA SINDAR (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare armature o Lavorare i tessuti
- **Materie prime:** CUOIO DI LINCE E ARGENTO LUNARE (per i rinforzi di metallo), Elettro (C), Opale nero (C), Sangue di elfo scuro (una goccia) (M), Miele di fiori di arancio (R), Sospiro dell'inganno, Incantesimo *Fisico Agile*, Carrube (C), Primula (C), Semi di luppolo (C), Cenere di legno di pino (C), Lacrima di elfo scuro (M), Ardesia (C), Elecampale (R)
- **Strumentazione:** Strumenti da cucito specifici per i tessuti, vasche riscaldate di metallo
- **CD creazione:** 23
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare armature o Inventare oggetti in tessuto (CD 27); 10 mesi (se il personaggio è un elfo scuro, i valori diventano CD 24/7 mesi)
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di creare la Difesa Sindar, l'armatura che più di tutte identifica i Sindar. La ricetta è nota solo tra gli elfi scuri, perché gelosamente tenuta nascosta, ma anche per lo scarso interesse al di fuori del popolo dei drow dato che l'oggetto in questione fornisce la quasi totalità dei suoi bonus solo se ad indossarla è proprio un drow. È inoltre uno degli oggetti magici che fa più uso di incantesimi per essere creato, altro motivo per cui razze come gli umani o gli ominus sono molto restii a creare tale oggetto. Viene creata con cuoio di lince e argento lunare per i rinforzi ed assume un particolare colore grigio scuro, ma per il resto il forgiatore può dargli l'aspetto voluto.

FORGIARE ELMO LUMINOSO (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare armature o Lavorare i tessuti (in base al tipo di elmo)
- **Materie prime:** MATERIALI DI BASE PER LA CREAZIONE DELL'ELMO (dipende dal tipo di elmo che si vuole creare), SPECCHIO CIRCOLARE DI 1 CENTIMETRO DI DIAMETRO, Rame (R), Acquamarina (C), Latte di cocco (C), Succo di limone (C), Sospiro dell'inganno, Incantesimo *Luce*, Foglie di spinaci (C), Peonia (C), Uova di struzzo (R), Polvere di vinuk (M), Orecchio di lepre (C), Zolfo (C)
- **Strumentazione:** Forgia o Strumenti da cucito specifici per i tessuti (in base al tipo di elmo), Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 20
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 6 Giorni
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 23); 3 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questo copricapo può essere un qualunque tipo di cappello o un pezzo di armatura a protezione della Testa. Qualunque sia, è possibile riconoscerlo per via del piccolo specchio circolare di 1 centimetro di diametro che si trova frontalmente. Se si tratta di un oggetto in tessuto lo specchio viene fissato tramite delle particolari cuciture che lo bloccano tra i tessuti, altrimenti viene fissato a caldo sulla superficie metallica.

FORGIARE FALCE DEL MIETITORE (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare Armi
- **Materie prime:** MATERIALI DI BASE PER LA FORGIATURA UNA FALCE (si veda la Ricetta *Forgiare armi Astate* dell'Abilità *Forgiare Armi*. La lama deve essere in argento, l'asta in niello), Galvorn (M), Rubino (R), Sangue di grifone (M), Whysky (R), Alga della magia, Incantesimo *Tocco della Morte*, Legno di larice (C), Notturno (M), Infuso di camomilla (C), Olio di vetriolo (R), Ali di farfalla Argo Celeste (R), Cuore di umanoide (C), Loto del deserto (M), Zanzare (C), Rum (C)
- **Strumentazione:** Forgia, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 30
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 1 mese
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 32); 1 anno
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Falce possiede un'asta lunga di solito 2 metri, anche se in alcuni casi raggiunge i 2,20 metri, di un colore nero lucido finemente decorata con le figure di due dragoni che salgono a spirale fino alla lama incrociandosi più volte tra loro. La lama possiede particolari riflessi azzurrini. I forgiatori più esperti si cimentano nel creare lungo l'asta ulteriori motivi artistici in rilievo, che vengono poi colorati per dargli risalto (il più delle volte con colorazioni dorate, se non con oro vero).

FORGIARE KATANA NERA (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Alchimia
- **Materie prime:** ARMA OTTENUTA TRAMITE LA RICETTA *FORGIARE KATANE*, Amalgama (R), Lapislazzulo (C), Aceto rosso (C), Lacrima di ninfa dei boschi (M), Molverno, Soda caustica (R), Foglie di baobab (R), Alghe marine (C), Pesca (C), Polvere di ferro (C), Artigli di tigre (C), Filo di ragnatela (C), Lino nero del Sole (M), Bava di lumaca (C)
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 25
- **Incantamento:** Sull'oggetto già costruito
- **Tempi di lavoro:** 1 Mese
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 28); 8 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di incantare qualunque tipo di arma di origine giapponese dotata di una lama (essenzialmente qualunque arma forgiabile con la Ricetta *Forgiare Katane*), quindi può esistere nelle forme e aspetti più disparati, ma si può facilmente identificare a vista perché la lama assume una particolare colorazione nera leggermente sfocata, particolare dal quale deriva il nome dell'arma.

FORGIARE KATANA SPIRITUALE (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare Katane
- **Materie prime:** ARMA OTTENUTA TRAMITE LA RICETTA *FORGIARE KATANE* (il metallo deve essere Ferro meteoritico), Ferro(C), Giada (R), Acquavite (C), Cuoio di basilisco (M), Molverno, Incantesimo *Indebolire spirito*, Radice di wynroot (M), Cipolla rossa (C), Semi di soia gialla (R), Cenere di ossa umane (C), Pelle di ghoul (M), Ambra (R), Verdena (C), Piume di corvo (C)
- **Strumentazione:** Forgia, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 28
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 2 Mesi
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 31); 14 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta permette di incantare qualunque tipo di arma di origine giapponese dotata di una lama (essenzialmente qualunque arma forgiabile con la Ricetta *Forgiare Katane*), quindi può esistere nelle forme e aspetti più disparati; l'unica accortezza è quella di usare forzatamente del Ferro meteoritico per la creazione della lama. Soventemente nella parte alta dell'impugnatura vengono legate delle corde intrecciate di colore azzurro, ma si tratta di una decorazione non necessaria per l'uso di un'arma con questo potere.

FORGIARE LAMA DELLA DIFESA (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Alchimia
- **Materie prime:** UN'ARMA APPARTENENTE ALLA CATEGORIA *ARMI TAGLIENTI [SPADE]* (escluse le katane; l'arma deve essere fatta con argento lunare), Stagno (C), Opale bianco (C), Lacrima di elfo scuro (deve essere di una femmina) (M), Acqua marina (C), Alga della magia, Etere (R), Corteccia di sequoia (C), Ginepro (fiori di) (C), Semi di sambuco (C), Gesso (polvere di) (C), Coda di lucertola (C), Lhiman (M), Bacche di pargen (M)
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 24

- **Incantamento:** Sull'oggetto già costruito
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 28); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta può essere applicata su un'arma già forgiata che ricade nella categoria *Armi taglienti [Spade]* (escluse le Katane), su una Spada Bastarda o su una Claymore; l'arma in questione deve essere stata forgiata con Argento Lunare e da un fabbro che sia in grado di bilanciarla durante la creazione in modo tale da fornire di base un bonus di +1 al LA per usarla (in termini di gioco, la Prova in *Artigianato [Forgiare Armi]* per la creazione dell'arma da incantare deve superare una CD di almeno 28).
Fallire nella Prova di forgiatura per l'incantamento fa perdere tutti i componenti esclusa l'arma come da norma, ma in questo caso è necessario attendere 1 mese per dare tempo alle sostanze usate di essere completamente eliminate dall'arma.

FORGIARE MEDAGLIONE DEL RICORDO (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Lavorare i metalli
- **Materie prime:** METALLO PER LA FORGIATURA DEL MEDAGLIONE (si veda la Ricetta *Forgiare Aggetti piccoli* dell'Abilità *Lavorare i Metalli*; la corda deve essere di argento), 3 DIAMANTI, Argentata (R), Granato (C), Latte di capra (C), Lino (tessuto) (C), Sospiro dell'inganno, Incantesimo *Estrarre Ricordo*, Fungo leblodo (M), Gladiolo (R), Pesce palla (R), Mistura di oricalco (M), Pelle di rospo (C), Pirite (C), Passiflora (C), Sangue di pipistrello (C)
- **Strumentazione:** Forgia, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 26
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 1 Giro
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 29); 11 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Il Medaglione del Ricordo appare formato da una cordicella di argento alla quale è legato un pendente a forma di cerchio con 3 piccoli diamanti incastonati, che circondano un'incisione che ricorda il volto di una fanciulla. Si tratta di un oggetto magico distinguibile, dato che materiali, forme e incisioni devono rispettare criteri ben precisi di costruzione, rendendo impossibile quasi qualsiasi tipo di personalizzazione.

FORGIARE MUNIZIONI AUTOMATICHE (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Alchimia
- **Materie prime:** ARMA DA TIRO (esclusa l'Avelyn o un'arma dotata di caricatore), Mercurio alchemico (M), Tormalina (C), Succo di limone (C), Sangue di grifone (M), Alga della magia, Incantesimo *Creare proiettili*, Aghi di pino (C), Anemone (C), Semi di melo (C), Farina di ceci (C), Saliva di mezzo-demone (deve essere femmina) (R), Peli di ratto (C), Estratto d'olio di arlan (M), Capello biondo umano (C)
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 25
- **Incantamento:** Sull'oggetto già costruito
- **Tempi di lavoro:** 1 Mese
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 28); 9 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Ad eccezione dell'impossibilità di incantare un Avelyn, la Ricetta permette di rendere magica qualunque Arma da Tiro creata in precedenza, senza alcun limite sulle forme, i materiali o le decorazioni.

FORGIARE PUGNALI DANZANTI (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Alchimia
- **Materie prime:** UN'ARMA APPARTENENTE ALLA CATEGORIA *ARMI TAGLIENTI [PUGNALI]* O UNO STILETTO/SHURIKEN/DARDO, Elettro (un lingotto che non viene consumato nel processo, può quindi essere riutilizzato) (R), Lapislazzulo (che non viene consumato nel processo, può quindi essere riutilizzato) (C), Latte di cocco (C), Cuoio di agnello (C), Alga della magia, Incantesimo *Volare*, Incenso (C), Campanella dei venti (fiori di) (R), Semi di tulipano (C), Cenere di legno di pino (C), Becco di pavone (R), Tufo (C), Pere blu (M)
- **Strumentazione:** Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 23
- **Incantamento:** Sull'oggetto già costruito
- **Tempi di lavoro:** 4 Giorni
- **Inventiva:** Inventare preparati alchemici (CD 26); 6 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa Ricetta di incantare una qualunque arma che ricade nella categoria *Armi Taglienti [Pugnali]*, oppure uno Stiletto, uno Shuriken o un Dardo.

FORGIARE SPADA (ARMA) VAMPIRESCA (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare Armi
- **Materie prime:** MATERIALI DI BASE PER LA FORGIATURA DI UNA SPADA LUNGA/SPADA CORTA/SPADA LARGA/PUGNALE SEMPLICE (la lama dell'arma deve essere a scelta tra acciaio, ferro meteoritico), MERCURIO ALCHEMICO, RUBINO, Oricalco (M), Granato (C), Sangue di vampiro (M), Olio di lino (R), Sospiro dell'inganno, Incantesimo *Tocco del Vampiro*, Linfa di pargen (M), Foglie di alloro (C), Infuso di camomilla (C), Polvere di ferro (C), Zanzare (C), Zolfo (C), Linfa di vinuk (M), Sangue di pipistrello (C)
- **Strumentazione:** Forgia, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 28
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare armi (CD 31); 13 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La *Spada Vampiresca* è un'arma che può essere a scelta tra: Spada Lunga, Spada Corta, Spada Larga, Pugnale Semplice. La lama è leggermente convessa nella zona centrale ed è attraversata da scritte elfiche in un dialetto antico conosciuto solo dai drow, che riportano *Stilla Rossa*. Le scritte si illuminano di rosso quando un non-morto si trova entro 20 metri da chi la impugna.
È fatta di una lega di acciaio e ferro meteoritico, con un'anima centrale di Mercurio alchemico contenuta all'interno e che mantiene una consistenza intermedia tra la fase liquida e la fase solida. Questa particolarità rende molto difficile la lavorazione alla forgia di quest'arma.

FORGIARE TIARA CANALIZZANTE (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Lavorare i metalli
- **Materie prime:** METALLO PER LA FORGIATURA DELLA TIARA (si veda la Ricetta *Forgiare Aggetti medi* dell'Abilità *Lavorare i Metalli*), TURCHESE, Ottone (C), Acquamarina (C), Olio di vetriolo (R), Cuoio di cavallo (R), Molverno, Sale marino (C), Papiro (C), Gladiolo di lothiren (M), Cipolle rosse (C), Etere (R), Orecchio di lince (C), Crenite (M), Foglie di menta (C), Bava di lumaca (C)
- **Strumentazione:** Forgia, Laboratorio alchemico
- **CD creazione:** 25
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare oggetti in metallo (CD 28); 8 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: La Ricetta permette di creare l'oggetto con qualunque tipo di metallo, ma la tiara risultante deve essere alta al massimo 9 centimetri e su di essa vanno applicata due corone anziché le classiche tre. Il turchese va posizionato nella punto più in alto della tiara.

FORGIARE TUNICA DELLA LUCE GUIDA (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare armature o Lavorare i tessuti
- **Materie prime:** MATERIALI PER LA TESSITURA DELLA TUNICA (raso (seta), canapa, filo di Lino nero del Sole), Oro (un lingotto che non viene consumato nel processo, può quindi essere riutilizzato) (R), Opale bianco (C), Acqua marina (C), Olio di balena (R), Alga della magia, Incantesimo *Resistenza al Fuoco*, Radice di cedro (R), Estratto d'olio di Arlam (M), Semi di rosa nera (M), Polvere di ardesia (C), Incantesimo *Sonda*, Lhiman (M), Incantesimo *Percepire Depositaria*
- **Strumentazione:** Strumenti da cucito specifici per i tessuti, vasche riscaldate di metallo
- **CD creazione:** 27

- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 2 Giri
- **Inventiva:** Inventare armature o Inventare oggetti in tessuto (CD 30); 10 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di creare le tuniche delle Custodi dell'Ordine delle Depositarie. Vale quanto detto nella descrizione della Ricetta *Forgiare tuniche delle Depositarie*. La Ricetta prevede l'uso di un materiale molto raro, il sangue di demone, ma le Depositarie conservano campioni di questa sostanza in luoghi segreti. Inoltre si tratta di una Ricetta che non viene quasi mai usata, essendo la figura della Luce Guida unica all'interno dell'Ordine.
Come riportato nel Manuale dell'Ambientazione, la Tunica della Luce guida è in pregiato raso di seta, aderente al corpo e con un collo circolare, di colore bianco e senza simboli identificativi; sulla vita è chiusa con una cintura.

FORGIARE TUNICA DELLE CUSTODI DELLE DEPOSITARIE (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare armature o Lavorare i tessuti
- **Materie prime:** MATERIALI PER LA TESSITURA DELLA TUNICA (raso (seta), canapa, filo di Lino nero del Sole), Oro (un lingotto che non viene consumato nel processo, può quindi essere riutilizzato) (R), Opale bianco (C), Acqua marina (C), Olio di balena (R), Alga della magia, Incantesimo *Resistenza al Fuoco*, Radice di cedro (R), Estratto d'olio di Arlam (M), Semi di luppolo (C), Polvere di ardesia (C), Incantesimo *Sonda*, Lhiman (M), Incantesimo *Percepire Depositaria*
- **Strumentazione:** Strumenti da cucito specifici per i tessuti, vasche riscaldate di metallo
- **CD creazione:** 25
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 1 Giro
- **Inventiva:** Inventare armature o Inventare oggetti in tessuto (CD 28); 9 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di creare le tuniche delle Custodi dell'Ordine delle Depositarie. Vale quanto detto nella descrizione della Ricetta *Forgiare tuniche delle Depositarie*. Come riportato nel Manuale dell'Ambientazione, la Tunica delle Custodi è in pregiato raso di seta, aderente al corpo e con un collo a V piuttosto scollato, del colore identificativo della propria Cerchia e il simbolo ricamato sulla veste con un filo d'oro; sulla vita è chiusa con una cintura.

FORGIARE TUNICA DELLE DEPOSITARIE (Oggetto magico)

- **Abilità di Artigianato:** Forgiare armature o Lavorare i tessuti
- **Materie prime:** MATERIALI PER LA TESSITURA DELLA TUNICA (cotone, canapa, filo di Lino nero del Sole), Oro (un lingotto che non viene consumato nel processo, può quindi essere riutilizzato) (R), Opale bianco (C), Acqua marina (C), Olio di balena (R), Alga della magia, Incantesimo *Resistenza al Fuoco*, Incantesimo *Percepire Depositaria*, Estratto d'olio di Arlam (M), Semi di luppolo (C), Polvere di ardesia (C), Incantesimo *Sonda*, Lhiman (M)
- **Strumentazione:** Strumenti da cucito specifici per i tessuti, vasche riscaldate di metallo
- **CD creazione:** 23
- **Incantamento:** Durante la forgiatura
- **Tempi di lavoro:** 1 Giro
- **Inventiva:** Inventare armature o Inventare oggetti in tessuto (CD 26); 8 mesi
- **Punti Ricerca:** 1

Descrizione: Questa ricetta permette di creare le tuniche che contraddistingue coloro che appartengono all'Ordine delle Depositarie. Si tratta di una Ricetta nota solo alle Depositarie stesse, in quanto la creazione necessita di incantesimi di Magia dell'Ordine (che, essendo utilizzabili unicamente dalle Depositarie, rende impossibile anche il solo scoprire la Ricetta da altri autonomamente; e l'Ordine è contrario alla diffusione di tale conoscenza). Le tuniche sono generalmente create in sedi specifiche sotto il controllo delle Depositarie della Cerchia della Protezione, coloro che normalmente sono a conoscenza della Ricetta, e che collaborano con quelle della Cerchia della Divinazione per via degli incantesimi richiesti.
Come riportato nel Manuale dell'Ambientazione, la Tunica delle Depositarie è di colore grigio ed aspetto anonimo, di taglia piuttosto larga rispetto alle dimensioni della Depositaria stessa, fatta di cotone e alcune parti di tela, stretta in vita con una corda di colore bianco, il collo che si chiude a forma di V chiuso attorno al collo ed un cappuccio che quando tirato su copre gran parte del volto. Ricorda da vicino un saio, ma con maniche più strette e corte, tali da avere le mani libere e per rendere più facili i movimenti. All'altezza del petto sulla sinistra è cucita sopra una pezza di tessuto dai contorni frastagliati dalla forma rettangolare, sulla quale si trova ricamato il simbolo della Cerchia d'appartenenza (unica parte della veste di qualità, ottenuta da sarti molto abili con l'utilizzo di fili particolari), di colori diversi in base alla Cerchia stessa. La tunica è completata da un paio di guanti di cotone molto fino, sempre di colore grigio che coprono il palmo della mano e le prime due dita, ed un paio di stivali leggeri da viaggio, di colore molto scuro e generalmente coperti dalla tunica che arriva a sfiorare il terreno. Vi è l'aggiunta sopra il simbolo di un ricamo per identificare cariche specifiche.

CAPITOLO 9: OGGETTI MAGICI

Questo capitolo è dedicato all'elenco degli oggetti magici più comuni, in relazione all'ambientazione di riferimento. La magia, e di conseguenza gli oggetti dotati di capacità magiche, sono un elemento importante dell'ambientazione di Ethran, ma rispetto ad altre ambientazioni fantasy la magia è più rara e in diversi casi vista con diffidenza, se non paura. Possedere un oggetto magico quindi non è comune, e avere la possibilità di maneggiarne più d'uno un evento molto raro.
In termini di gioco, i personaggi giocanti avranno si accesso agli oggetti magici, ma non in quantità tali da potersi vestire da cima a fondo con essi, e quasi mai avranno accesso ad oggetti di elevata potenza che invece rappresentano un obiettivo ed un punto di arrivo importante. Se in un'ambientazione tipica di D&D è normale possedere ad un certo punto armi ed armature magiche, anelli incantati, stivali e guanti con poteri particolari e tutto un set di oggetti potenti pronti all'uso, su Ethran avere una spada magica di medio potere ed un paio di oggetti a supporto rappresenta già una conquista molto importante.

È importante sottolineare che questa situazione non dipende esclusivamente da problematiche di bilanciamento del gioco: lo scopo principale è quello di considerare la magia e gli oggetti magici qualcosa di rilevante all'interno della campagna, il cui ritrovamento (o creazione) sono eventi fondamentali e dai molti risvolti. Inondare il mondo di gioco con i più disparati effetti ed oggetti magici relega questa componente ad uno dei tanti strumenti a disposizione e nulla più, come per un ladro possono essere gli strumenti per scassinare una serratura o un unguento lenitivo per un guaritore. Si vuole invece dare alla magia una valenza speciale, e questo si raggiunge anche attraverso un alone di mistero e rarità della stessa.

Tutti gli oggetti presentati in questo capitolo non sono oggetti unici; questi sono presentati nel manuale dell'Ambientazione, possiedono un potere superiore a tutti gli altri e non possiedono Ricette di creazione (non sono ricreabili). L'elenco comprende oggetti che possiedono poteri non replicabili con le Rune Ithildin, cioè oggetti sui quali tali Rune non sono applicabili per via del materiale di cui sono composti (le Rune Ithildin si possono applicare solo su armi, armature o scudi creati con la lega di Ithildin, oppure su oggetti di altro tipo fatti con uno specifico materiale e/o fattura), e oggetti sui quali è possibile applicare le Rune Ithildin ma che sono ricreabili anche attraverso altri sistemi.
Ognuno degli oggetti presentati hanno una specifica Ricetta di creazione, le quali a loro volta possono avere Ricette correlate per disporre di alcuni dei componenti di base. Su un singolo oggetto può essere infuso il potere di una singola Ricetta; quindi se una Ricetta fornisce un potere ed una seconda Ricetta un altro, è possibile infondere sull'oggetto solo uno dei due poteri, a meno che non si riesca ad avere una Ricetta che permetta di infondere entrambi i poteri nell'oggetto (in questo caso la Ricetta avrà CD, tempi e costi più elevati delle due Ricette singole). Unica eccezione è composta da oggetti che possiedono Rune Ithildin, sui quali è possibile infondere capacità magiche da una Ricetta (a meno che, ovviamente, non sia già stato fatto sullo specifico oggetto). Spesso gli oggetti magici hanno bisogno di incantesimi specifici per essere creati, lanciati durante la loro fabbricazione (non necessariamente da chi sta fabbricando l'oggetto).

Se l'oggetto magico permette di lanciare specifici incantesimi e questi sono riportati tra le Materie Prime nella descrizione della relativa Ricetta, il punteggio nella Prova di Abilità da considerare (per determinare le precise statistiche e l'eventuale punteggio da superare con la Prova di Volontà per resistere) è pari a quello ottenuto durante il lancio dell'incantesimo nella fase di creazione. Altrimenti, le statistiche precise sul funzionamento sono riportate nella descrizione dell'oggetto magico.

1. ARMI MAGICHE

ALABARDA (ARMA) DELLA DISTRUZIONE

- **Ricetta:** Forgiare Alabarda della Distruzione
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Grazie a quest'arma per due volte al giorno, con un'azione che richiede 25 PAz e l'uso di 3 Punti Mana, colpendo con violenza il terreno si produce un'onda d'urto che si espande dal possessore dell'arma. L'effetto ha un raggio pari a 2 metri per punto ottenuto nella Prova di Artigianato ottenuto durante la creazione dell'arma, e il personaggio può decidere nel momento di colpire una distanza massima che debba coprire l'effetto.
Chiunque si trovi nell'area di effetto, subisce diverse conseguenze: la prima è quella di cadere per terra a meno di non superare una Prova di Caratteristica sull'Agilità (CD 18). Sul terreno si creano delle microfratture dalle quali emergono vampate di fuoco; chi si trova nell'area subisce 2d6 PV da Fuoco ad ogni parte del corpo, oppure solo alle Gambe se è riuscito a rimanere in piedi. Infine, prima del colpo il personaggio può decidere fino a 3 vittime che, se si trovano nell'area di effetto, vengono avvolte da delle catene che sbucano dal terreno, intrappolandole. Si tratta di catene magiche, che non possono essere distrutte, ma che è possibile evitare con una Prova di Schivata contro una CD pari alla Prova di Attacco del possessore dell'arma. Se si è catturati è possibile liberarsi superando una Prova di Caratteristica sulla Forza (CD 20). Le catene scompaiono dopo 1 ora, o prima se il possessore dell'arma decide di annullare l'effetto. Un personaggio intrappolato non può muoversi.
L'Alabarda della Distruzione fornisce un bonus di +1 al danni inflitti quando usata per attaccare normalmente.

ARCO DEL BERSAGLIO

- **Ricetta:** Forgiare Arco del Bersaglio
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Gli archi prodotti con questo incantamento permettono di acquisire sempre più padronanza nel tiro quando si cerca di colpire un certo bersaglio. Per ogni attacco contro uno specifico nemico (che sia andato a segno o meno) il personaggio guadagna un bonus di +1 al suo LA cumulabile (fino a un massimo pari a un quinto della Prova di Abilità di Artigianato effettuata per la forgiatura dell'arco, arrotondata per difetto) nell'uso dell'arco contro quel bersaglio. Ogni singolo bonus di +1 permane per 10 Round.

ARMA DELL'ASSORBIMENTO

- **Ricetta:** Forgiare Spada dell'Assorbimento
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: L'arma dell'assorbimento è in grado di assorbire un qualunque tipo di attacco che produce danni da fuoco (sia naturale che magico), assorbendone il potere al suo interno. La fonte può essere di qualunque natura, ciò che cambia è il tipo di azioni richieste da chi impugna l'arma per assorbirlo.
Se l'attacco di fuoco è prodotto da un'arma corpo a corpo, l'assorbimento avviene semplicemente tramite l'azione della Parata; in altre parole, se il personaggio sfrutta la meccanica della Parata e riesce ad evitare un colpo corpo a corpo, l'arma assorbe eventuali danni da fuoco che produce (ad esempio, un'arma fatta in Ithildin incantata con una runa *Danno da Fuoco*).
Se si tratta di un incantesimo a bersaglio indirizzato contro il possessore dell'arma, quest'ultimo deve effettuare un'Azione di Reazione riuscendo ad anticipare l'incantatore, ma considerando il numero di PAz necessari per compierla pari alla metà (arrotondato per eccesso); ad esempio, se usa una Spada Lunga il numero di PAz necessari per usare l'assorbimento è pari a 10: 8 (la metà di 16) più 2 PAz richiesti per l'Azione di Reazione. Nel caso si tratti di un incantesimo mirato, oltre a partire prima dell'incantatore bisogna trovarsi ad una distanza massima del punto di impatto dell'incantesimo pari a quello della portata dell'arma (1,5 metri per una Spada Lunga) e effettuare una Prova di Abilità contrapposta con la propria arma (scalata degli eventuali punti usati per la Parata, se usati in quel turno) a quella dell'incantatore per il lancio dell'incantesimo, pareggiandone almeno il valore; se il personaggio è troppo distante dal punto di impatto, può cercare di arrivarci tramite un Attacco in Movimento.
Quando l'arma assorbe l'attacco da fuoco, accumula dentro di se tutti i danni che avrebbe inferto il colpo (l'attaccante determina il punteggio in ogni caso); a questo punto non può più assorbire nulla finché non viene scaricata. Quest'azione costa 10 PAz, e genera un Raggio che arriva fino ad una distanza di 25 metri; si tratta di un attacco a distanza usando come Abilità per la Prova quella dell'arma. La vittima subisce un numero di PV da Fuoco esattamente uguale a quelli dell'attacco originale. In alternativa il personaggio può rendere infuocata l'arma (con un comando mentale che richiede 3 PAz), e per un numero di Round pari a 1 ogni 5 punti di danno dell'attacco originale (minimo 1 Round) ogni suo attacco portato con l'arma infligge 1d4 PV da Fuoco aggiuntivi; in quest'ultimo caso, l'arma non può assorbire ulteriori attacchi finché l'effetto non termina, ma il possessore dell'arma può interromperlo in qualunque momento con un comando mentale (3 PAz).
L'arma si scarica in ogni caso dopo 2 ore; se l'attacco assorbito infligge più tipi di danno, viene assorbita solo la quota relativa al fuoco.

ARMA ENERGETICA

- **Ricetta:** Forgiare Arma Energetica
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: L'arma energetica assorbe parte dell'Energia del personaggio che la impugna. Una volta per Turno, decidendo di spendere 1 punto Energia prima di effettuare il proprio attacco (azione che non comporta alcuna spesa di PAz), il personaggio "carica" l'arma che infliggerà 1d6 PV aggiuntivi se il colpo va a segno. Se il colpo va a vuoto, l'energia dell'arma si disperde. Sebbene qualunque arma possa avere tale potere, è bene notare che l'energia si disperde anche nel caso in cui l'arma usata per attaccare viene lasciata anche solo per un attimo (motivo per cui non vengono create delle Armi da Lancio con questo potere), mentre le armi da tiro convogliano l'energia nel proiettile, che la mantiene il tempo necessario per il suo volo.

ASCIA DEL BOIA

- **Ricetta:** Forgiare Ascia del Boia
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Questo potere, applicabile a qualunque tipo di ascia, rende l'arma estremamente letale. Quando si cerca di fare un Colpo Mirato alla Testa con quest'arma, la penalità di -7 all'attacco scende a -4 (si veda il *Capitolo 5: Sistema di Combattimento, Paragrafo 3. Meccaniche di base supplementari*). Inoltre, qualunque tipo di Armatura in grado di ridurre il danno alla Testa non si applica (si tratta il bersaglio come se fosse privo di protezione) e la Resistenza al Fisico si considera di 3 punti inferiore. Se il colpo porta a 0 PV la Testa, il personaggio oltre a morire si vedrà mozzato il capo di netto, e non potrà essere resuscitato neanche dall'incantesimo *Resurrezione*.
Quest'ascia può essere usata anche per abbattere alberi molto rapidamente: basta un colpo secco al tronco di un albero che abbia un diametro fino a 20 cm per tagliarlo di netto. Quest'arma è quasi inconfondibile alla sola vista: è infatti uno dei rarissimi casi nei quali viene utilizzato il mithril per un'arma, metallo molto costoso ma che non fornisce particolari vantaggi quando viene usato per questo tipo di forgiature. L'ascia del boia ha un valore di Velocità inferiore di -1, ma il suo peso aumenta di 1 Kg.

BALESTRA RAPIDA

- **Ricetta:** Forgiare Balestra Rapida
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Questo incantamento, applicabile a qualunque tipo di balestra già forgiata (ad esclusione dell'Avelyn), permette all'arma di ricaricare in automatico il meccanismo di tiro subito dopo aver scoccato un colpo. In altre parole, il personaggio non è più costretto a spendere i PAz per ricaricare l'arma, e di conseguenza rimane con le mani libere e il punteggio di Schivata non scende a zero. La ricarica avviene in un numero PAz ridotto (rispetto al normale) del valore della Prova di Abilità di Artigianato ottenuta durante la forgiatura dell'arma, durante i quali il personaggio può effettuare qualunque altra azione desideri. L'unica azione richiesta al personaggio è quella di piazzare il quadrello sulla balestra, cosa che richiede 3 PAz (può comunque farlo solo dopo la ricarica automatica).
Una Balestra Rapida pesa 0,5 Kg in meno rispetto alla versione normale, e fornisce un bonus di +1 al LA del personaggio quando la utilizza (Abilità *Armi da Tiro [Balestra]*).

BASTONE DEFLETTENTE

- **Ricetta:** Forgiare Bastone Deflettente
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Un Bastone Deflettente è un bastone ferrato che fornisce un bonus di +2 al LA nell'Abilità *Armi ad Asta [Bastone ferrato]* grazie alla magia infusa, e permette al suo utilizzatore di deviare i proiettili in arrivo (purché di dimensioni "analoghe" al bastone: deviare un masso in arrivo di 1 metro di diametro non è possibile). Affinché il personaggio possa utilizzare questa capacità deve poter vedere il proiettile in arrivo (un sasso, una freccia, un dardo, una qualunque arma da lancio o anche un oggetto qualsiasi di piccole dimensioni). Per ogni 6 punti nel proprio punteggio di LA di *Armi ad Asta [Bastone ferrato]*, in un singolo Turno di gioco è possibile deviare un proiettile. Nella stragrande maggioranza dei casi questo vuol dire deviare un colpo quando è il turno di un altro personaggio, ma per usare il potere del bastone (che nei fatti si muove quasi autonomamente, guidando quindi mani e braccia del personaggio) non è necessario usare un'Azione di Reazione o un'Azione Preparata. Basta avere abbastanza PAz per deviare il colpo, ovvero 2 PAz per ogni tentativo di deviazione.
Per deviare il proiettile il personaggio deve effettuare una Prova contrapposta di Abilità: il punteggio ottenuto dall'attaccante contro una sua Prova di Abilità in *Armi ad Asta [Bastone ferrato]*. Se pareggia il punteggio, il proiettile viene deviato e non colpisce il personaggio. Il Bastone Deflettente non consente di deviare proiettili generati da incantesimi, ma è in grado di deviare proiettili che sono stati resi magici.

BASTONE DEL COMPROMESSO

- **Ricetta:** Forgiare Bastone del Compromesso
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Questo bastone ferrato lungo 2 metri è composto da 2 listelli di legno di cedro e 2 di ciliegio, avvolti a spirale tra loro e sormontato da una cordicella legata in un semplice nodo rafforzato con la magia, in cui sono stati infilate 3 piume di corvo. Questo bastone fornisce un bonus di +1 al punteggio di LA in *Armi ad Asta [Bastone ferrato]* e ai danni inflitti con esso.
Tenuto in mano durante una discussione con altri esseri, fornisce un bonus di alle Prove di Abilità di *Socializzazione [Percepire intenzioni]* di +1 per ogni 5 punti ottenuti nella Prova di Abilità di Artigianato ottenuta durante la forgiatura del bastone. Una volta al giorno, il personaggio può lanciare gli incantesimi *Suggestione* e *Percepire pensieri*, con un semplice comando mentale (10 PAz); le vittime per resistere devono superare una CD pari alla Prova di Abilità di Artigianato ottenuta durante la forgiatura del bastone.

BASTONE DELLE SPINE

- **Ricetta:** Forgiare Bastone delle Spine
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Questo bastone ferrato di origine silvana nella parte bassa possiede delle spine acuminate per un numero complessivo pari alla Prova di Abilità di Artigianato ottenuta durante la forgiatura dell'arma. Chi utilizza il bastone può lanciare queste spine come se fossero dei proiettili. Lanciare una spina richiede 9 PAz, hanno una gittata massima di 30 metri (intervalli: 0-0,4; 0,5-5,9; 6-14,9; 15-20,9; 21-30) e infliggono 1d8 PV di tipo Perforante. Le spine si rigenerano durante la notte; per determinare l'esito dell'attacco delle spine si utilizza l'Abilità *Armi ad Asta [Bastone ferrato]*.
Il Bastone delle Spine è anche un bastone perfettamente bilanciato: quando viene usato come un'arma doppia non si soffre della penalità di -2 al LA per l'uso di due armi, anche se non si possiede la Qualità *Abile con due armi*. Quando il bastone si trova all'aperto e in cielo è presente la luna Mistë, si illumina debolmente di una pallida luce azzurrina, facendo luce nel raggio di 1 metro.

BASTONE DELL'INVISIBILITÀ

- **Ricetta:** Forgiare Bastone dell'invisibilità
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Si tratta di un bastone lungo 1,80 metri fatto di legno di abete cui vengono annodati intorno dei rami di mimosa secondo un procedimento molto particolare che dona un aspetto caratteristico all'oggetto. Per tre volte al giorno, tramite un comando mentale (10 PAz) il bastone produce gli stessi effetti dell'incantesimo *Invisibilità* lanciato su se stessi, e la Prova di Abilità di Artigianato ottenuta durante la forgiatura del bastone equivale a quella per il lancio dell'incantesimo, ai fini statistici, compresa la durata dell'incantesimo (per quest'ultima, la scelta della Resistenza tra Magico e Psionico per determinarne il valore effettivo dipende dal tipo di Abilità usata per il lancio dell'incantesimo durante la forgiatura). Il bastone può essere tranquillamente usato per attaccare, ma non possiede altre caratteristiche particolari.

CLAYMORE (SPADONE) SPAZZANTE

- **Ricetta:** Forgiare Claymore Spazzante
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Questo incantamento può essere applicato a qualunque arma che ricade nella categoria Spadoni, ma generalmente il movimento richiesto per generare l'effetto è tale da rendere poco maneggevole l'utilizzo con armi diverse dalla Claymore. In termini di gioco, usare uno spadone che non sia una claymore fornisce una penalità di -2 al LA (-3 con uno zweihander) quando si prova ad usare questo potere. Un'arma incantata con questo potere possiede un bonus di +2 ai danni inflitti.
Il potere può essere usato con un angolo di 180° o di 360°; nel primo caso i PAz richiesti sono pari a quelli usati normalmente per usare l'arma, nel secondo caso aumentano di +8 PAz; l'uso di questo potere deve essere annunciato prima dell'attacco e consuma 1 Punti Mana. Chiunque si trovi entro 6 metri dal personaggio e sia di una Taglia al massimo superiore di 1 rispetto a quello dell'arma (non del personaggio) e viene colpito (si usano le normali regole di gioco, considerando il fatto che chi i nemici fuori portata per gli attacchi corpo a corpo col personaggio non possono usare la Parata dato che in questo caso l'attacco si considera alla stregua di un attacco a distanza) subisce un numero di danni pari alla metà, arrotondati per difetto, della claymore, e se non superano una Prova di Caratteristica sulla Forza (CD 15) vengono spinti indietro di 2d4 metri più il modificatore del danno basato sul Coefficiente di Forza del personaggio (come da tabella riportata al *Capitolo 4: Equipaggiamento, Paragrafo 1. Armi*). Inoltre, le creatura di Taglia inferiore a quella dell'arma devono superare una Prova di Caratteristica sull'Agilità (CD 13) altrimenti finiscono proni per terra. Questo tipo di attacco è molto faticoso, di conseguenza il personaggio può tentarlo solo una volta per Turno e consuma 1 Punto Energia.

FALCE DEL MIETITORE

- **Ricetta:** Forgiare Falce del Mietitore
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: La Falce del Mietitore è un'arma di pregio e al tempo stesso temibile: la sua particolare affilatura e il bilanciamento perfetto le forniscono statistiche superiori rispetto ad una normale falce in danno (2d10+3), Velocità (20) e fornisce un bonus di +1 al LA di chi la utilizza. Si tratta di una delle armi magiche più rare, ma anche una delle più temute: se con un suo colpo porta a 0 PV una qualunque parte del corpo, la vittima muore all'istante se non supera una Prova sulla Tempra contro una CD pari alla metà della somma tra i danni inflitti e la Prova di Abilità di Artigianato ottenuta durante la forgiatura della falce, arrotondata per difetto (la Prova si effettua se le parti colpite sono le braccia o le gamba, dato che portando a 0 PV la Testa o il Tronco si muore in ogni caso; stesso discorso si applica a creature che hanno parti del corpo che non determinano la morte istantanea se portate a 0 PV). Chi subisce i colpi di quest'arma deve considerare la Resistenza al Fisico come se fosse inferiore di 2 punti.
La Falce del Mietitore non è in grado di infliggere danni alle creature di Tipo non-morto. Essendo la lama in argento, è in grado di ferire qualunque creatura sensibile a questo metallo (come ad esempio i licantropi).

KATANA NERA

- **Ricetta:** Forgiare Katana nera
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: La katana nera può essere, a dispetto del nome, una qualunque arma di origine giapponese dotata di lama (essenzialmente qualunque arma forgiabile con la Ricetta *Forgiare Katane*), che a seguito dell'incantamento assume una colorazione nera. La particolarità di quest'arma è che ignora del tutto il punteggio di Armatura di quelle del tipo ad Anelli o a Placche, e inoltre ignora 2 punti di Resistenza al Fisico per la determinazione delle Ferite Emorragiche.

KATANA SPIRITUALE

- **Ricetta:** Forgiare Katana spirituale
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: La katana nera può essere, a dispetto del nome, una qualunque arma di origine giapponese dotata di lama (essenzialmente qualunque arma forgiabile con la Ricetta *Forgiare Katane*). Questo tipo di arma, estremamente rara anche nel ristretto novero delle armi magiche, è in grado di colpire una creatura Incorporea (che sia un Pregio Razziale o derivante da un incantesimo o un oggetto magico) come se possedesse un corpo fisico. La katana spirituale possiede un ottimo bilanciamento, cosa che gli conferisce un bonus di +1 al LA per il suo utilizzo, e la Velocità cala di 1 punto.

LAMA DELLA DIFESA

- **Ricetta:** Forgiare Lama della Difesa
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Si tratta di un'arma di origine elfica. La prima arma ad essere forgiata fu una Spada Lunga, ma può essere una qualunque arma che ricade nella categoria *Armi taglienti [Spade]* (ad eccezione della katana) oppure una Spada Bastarda o una Claymore. Di base si tratta di un'arma estremamente ben bilanciata, tale da essere usate come se fosse un'estensione naturale del proprio braccio (in termini di gioco fornisce un bonus di +1 al LA nell'uso dell'arma). Quando il personaggio che la impugna riceve degli attacchi, la Lama della Difesa "intercetta" in maniera automatica l'attacco in arrivo. In termini di gioco, quando il personaggio sfrutta la tecnica della Parata (basta assegnare un +1) l'arma fornisce un bonus alla Parata stessa pari a +1 ogni 7 punti della Prova di Abilità di Artigianato effettuata durante la forgiatura dell'arma.

MUNIZIONI AUTOMATICHE

- **Ricetta:** Forgiare Munizioni Automatiche
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Questa capacità può essere applicata su una qualsiasi Arma da Tiro (ad esclusione dell'Avelyn): in pratica, la magia che impregna l'arma permette di generare automaticamente il proiettile utilizzato magicamente. In termini di gioco, oltre alla possibilità di usare l'arma seppur sprovvisti di proiettili, permette di ridurre i tempi di azione: per gli archi, la fionda e la cerbottana il punteggio di Velocità si riduce di 3 PAz, mentre per le balestre il tempo di ricarica dell'arma si riduce di 5 PAz.
I proiettili generati non sono considerati magici ai fini delle meccaniche del gioco, e una volta giunti a destinazione scompaiono. Il personaggio può decidere, al momento di usare l'arma, se il proiettile debba essere composto di un materiale diverso da quello base: ad esempio, è possibile scagliare una freccia dotata di una punta di Argento, oppure di Viridium, sfruttando quindi tutte le caratteristiche applicabili sulla vittima per l'uso di questo tipo di materiali.

PUGNALI DANZANTI

- **Ricetta:** Forgiare Pugnali Danzanti
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Un Pugnale Danzante può essere una qualunque arma che ricade nella categoria *Armi Taglienti [Pugnali]*, oppure uno Stiletto, uno Shuriken o un Dardo. Con un semplice comando mentale (2 PAz), il possessore del pugnale lo fa fluttuare accanto a lui; l'arma può essere impugnata al momento del comando oppure nella sua elsa o in un qualunque altro punto dalla quale si può sfilare normalmente (può andar bene se infilata in una manica, ma non se si trova nello zaino). Con un altro comando mentale (2 PAz) o allo scadere del potere, l'arma ritorna dove si trovava inizialmente o cade per terra se per qualche motivo non può farlo. L'arma mentre fluttua può allontanarsi per un massimo di 6 metri dal suo possessore, e attacca come se fosse effettivamente usata. L'arma può compiere fino a 3 attacchi per Turno (qualunque sia, si considerano attacchi corpo a corpo) e le statistiche si basano su quelle che avrebbe se impugnata dal possessore (LA di utilizzo, danni e via dicendo). Il possessore deve semplicemente indicare il bersaglio, purché questo si trovi entro il raggio d'azione dell'arma. Si possono compiere anche Azioni di Reazione o Azioni preparate, seguendo le normali regole di gioco come se fosse effettivamente impugnata dal personaggio. Il potere è utilizzabile per un totale di Round al giorno pari alla Prova di Abilità di Artigianato ottenuta durante la forgiatura dell'arma; si conta come utilizzato il Round in cui si attiva (se è l'ultimo giornaliero si possono effettuare i 3 attacchi), e non si considera quello in cui si usa il comando per annullare il potere se è la prima azione che il personaggio svolge nel proprio Round.

SPADA (ARMA) VAMPIRESCA

- **Ricetta:** Forgiare Spada Vampiresca
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Normalmente si tratta di una Spada Lunga (ma può anche essere una Spada Corta, una Spada Larga o un Pugnale Semplice). Quest'arma fornisce un bonus di +1 al LA dell'Abilità specifica per utilizzarla e le scritte si illuminano di rosso quando un non-morto si trova entro 20 metri da chi la impugna.
Ogni volta che viene messo a segno un colpo contro un essere vivente che abbia un sistema sanguigno circolatorio (ad esempio non ha effetto sui non-morti perché non sono esseri viventi, né sui vegetali perché privi di sistema circolatorio) il possessore cura 2 PV alla specifica parte del corpo che è stata colpita; ad esempio, se si colpisce il braccio destro del nemico, viene curato il braccio destro di chi impugna l'arma. Se la parte del corpo interessata non ha ferite, si acquistano 2 PV temporanei (fino ad un massimo di 6 PV temporanei) che permangono per 1 minuto e che sono i primi ad essere scalati se si viene feriti in quella parte del corpo. Non è possibile curare con questo potere una parte del corpo che ha raggiunto i 0 PV, né è possibile risanare dei traumi che sono indipendenti dal numero dei PV (ad esempio una frattura).
Se la vittima dell'attacco non ha una forma definita, o non ha forma umanoide (assimilabile ad un essere con una Testa, un Tronco, 2 Braccia e 2 Gambe) i PV vengono curati al Tronco. Quest'arma non infligge ferite ad un vampiro.

2. ARMATURE MAGICHE

ARMATURA EMPATICA

- **Ricetta:** Forgiare Armatura Empatica
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Un'armatura empatica può essere esclusivamente metallica (quindi ad anelli o a placche). Con un comando mentale (1 PAz) colui che indossa l'armatura può consumare fino a un numero di punti Mente pari alla metà della Prova di Abilità (arrotondata per difetto) di Artigianato ottenuta durante la forgiatura dell'armatura per far sì che diventi in grado di assorbire danni di tipo elementale (da Fuoco, Freddo o Elettrico); il personaggio deve decidere quale tipo di elemento l'armatura diventa in grado di assorbire. Ad esempio, se dopo aver usato 10 punti Mente e scelto l'elemento Fuoco subisco un attacco che infligge 7 PV da Fuoco al braccio destro, il bracciale dell'armatura assorbe tale danno. Se il personaggio subisce un altro danno da Fuoco nello stesso punto che infligge 8 PV, 3 vengono assorbiti e i 5 rimanenti si subiscono. L'armatura mantiene questa capacità di assorbimento per 1 ora; se viene usato nuovamente il potere i punti finora assorbiti si disperdono. Il personaggio, quando ha dei "danni" accumulati, può scaricarli su un avversario che sta attaccando (possono anche essere attacchi a mani nude). Quest'azione non costa PAz, il personaggio deve limitarsi a dire prima di effettuare il colpo se vuole usare tali punti scegliendo da quale parte dell'armatura prelevarli (nel caso più parti dell'armatura siano caricate); i punti vengono scaricati completamente, anche se l'attacco va a vuoto (nel qual caso vanno sprecati). Quindi se ho 7 PV da Fuoco accumulati nel bracciale destro, posso usarli per colpire un bersaglio; una volta usati, il bracciale destro non torna ad avere un massimo di 10 PV (riprendendo l'esempio precedente) accumulabili, semplicemente potrà assorbirne solo 3 PV.
Non è necessario indossare tutta l'armatura per usarne il potere, ma come è logico saranno capace di assorbire danni elementali solo quelli che sono usati, mentre gli altri non acquisiranno la capacità (quindi indossare un gambale dopo che si è usato il potere non permetterà a quella parte dell'armatura di assorbire alcun tipo di danno). Quando un qualunque pezzo è in grado di assorbire, si illumina debolmente, con intensità proporzionale al numero di PV che ancora può ricevere. La colorazione di tale luminescenza dipende dal tipo di danno assorbibile (Rosso per il Fuoco, Blu per il Freddo, Giallo per l'Elettrico).

CORAZZA IGNEA

- **Ricetta:** Forgiare Corazza Ignea
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: La Corazza Ignea è un'armatura a piastre o completa. Non è necessario indossare tutta l'armatura per sfruttarne alcuni degli effetti; chiunque ne tocchi una parte quando è indossata (ad eccezione del portatore) avvertirà una sensazione molto intensa di calore.
Quando un avversario colpisce una zona protetta dall'armatura, l'arma subisce delle conseguenze se è di metallo la parte di offesa. Nello specifico la parte di metallo che colpisce l'armatura diventa incandescente e improvvisamente pesante: nell'immediato chi impugna l'arma subisce una penalità di -3 al proprio LA (non cumulativa) per continuare ad usare l'arma. Si tratta di una condizione che perdura per un numero di Round pari a 1 ogni due punti nella Prova di Abilità di Artigianato ottenuta durante la forgiatura dell'armatura, rinnovati ogni volta che si colpisce. Se anche l'impugnatura è di metallo (ad esempio una spada, ma non necessariamente una lancia che può avere l'impugnatura di legno) allora chi impugna l'arma subisce 1d4+1 PV da Fuoco al relativo arto. Se prima dello scadere della condizione (cioè quando è ancora incandescente) l'arma colpisce nuovamente l'armatura indossata dal nemico, subisce un deterioramento che in termini di gioco vuol dire subire una penalità permanente di -2 ai danni inflitti. Se l'arma, incandescente e deteriorata, colpisce ancora, la parte di offesa fonde e l'arma diventa inservibile. Tutti questi effetti non si applicano se l'arma in questione è dotata di qualche capacità (magica o meno) che gli permette di infliggere danni da Fuoco, o di resistere al Fuoco. Se l'arma è anche incantata con la *Magia Runica [Rune Ithildin]*, è possibile che resista agli effetti dell'armatura: nello specifico, la Prova di Abilità per il lancio della Runa Ithildin effettuata durante la creazione dell'arma stessa deve essere pari ad almeno 15 più il quantitativo di danno inflitto con l'arma contando solo il tiro dei dati (quindi non considerando la difesa offerta dall'armatura o la penetrazione dell'arma).
Se si indossa completamente l'armatura, il personaggio diventa immune alle alte temperatura; nello specifico può resistere in luoghi con temperature fino a 800 °C senza risentirne e non subisce danni da Fuoco. L'armatura soffre di una penalità aggiuntiva di -1 alla Velocità, ma ogni sua singola parte pesa 1 Kg in meno rispetto ai valori standard.

CORSETTO DI ORICALCO

- **Ricetta:** Forgiare Corsetto di Oricalco
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Questo corsetto estremamente fino e leggero non è una vera armatura e può essere indossato tranquillamente sotto qualunque tipo di armatura. Viene creato usando oricalco trattato in filamenti lunghi e sottili, con un particolare intreccio. Chiunque lo indossi ha una probabilità del 15% che tutti gli incantesimi lanciati su di lui (che siano a bersaglio o ad area) non abbiano effetto: il corsetto infatti è in grado di assorbire l'energia magica (o psionica). Una volta assorbita, l'energia accumulata va scaricata perché il corsetto possa nuovamente assorbire energia magica.
Il proprietario ha 3 alternative: rilasciare semplicemente l'energia senza alcun effetto (3 PAz), rilasciarla sotto forma di un raggio di pura energia magica che può essere diretto verso un bersaglio (10 PAz, danni inflitti pari al punteggio nella Prova di Abilità ottenuta dal mago che ha lanciato l'incantesimo, raggio d'azione di 30 metri, necessaria una Prova di Caratteristica di Manualità contrapposta al punteggio di Schivata del bersaglio per determinare se il colpo va a segno) oppure far sì che gli effetti dell'incantesimo originale abbiano effetto sul possessore (5 PAz). In ogni caso, il corsetto rilascia senza alcun effetto l'energia accumulata dopo 6 ore.

DIFESA SINDAR

- **Ricetta:** Forgiare Difesa Sindar
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Si tratta di un'armatura di cuoio rinforzata, di solito usata dai gruppi Sindar dediti all'esplorazione e il pattugliamento di grosse aree (i Sindar che sorvegliano specifici luoghi fanno uso di altre armature, di metallo); si riconosce facilmente per il suo particolare colore grigio scuro. Queste armature permettono di esaltare al meglio le caratteristiche di furtività ed esplorative del possessore: chi la indossa integralmente acquisisce un bonus al LA delle Abilità *Furtività [Muoversi silenziosamente]* e *Furtività [Nascondersi]* pari a +1 ogni 5 punti nella Prova di Abilità di Artigianato ottenuta durante la forgiatura dell'armatura. L'uso del solo cappuccio fornisce un bonus di +3 al LA dell'Abilità *Deduzione [Osservare]*, indossando anche i bracciali (entrambi) tale bonus si applica anche a *Armi da tiro [Archi]*. Infine, l'uso dei gambali (devono essere indossati entrambi) fornisce un bonus di +2 al Movimento.
Chiunque può indossare l'armatura, ma tutti i bonus citati si applicano solo se ad indossarla è un elfo scuro. Tutti possono invece godere delle caratteristiche di base della Difesa Sindar: Bonus di Armatura 2/3/2/2, Penalità alla magia -1, Penalità alla velocità 0, Peso 0,5/2,5/1/1,5 (5,5 Kg complessivi). Il copricapo è in realtà un mantello con cappuccio, che si attacca all'altezza delle spalle al resto dell'armatura per mezzo di speciali bottoni, ed è fornita anche di una bandoliera che a sua volta si attacca al pettorale e rientra nel peso complessivo dell'armatura (da sola pesa 0,5 Kg).

ELMO LUMINOSO

- **Ricetta:** Forgiare Elmo luminoso
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Questo copricapo può essere un semplice cappello o anche un pezzo di armatura che protegge la testa (di qualunque tipo), basta che presenti un piccolo specchio circolare di un centimetro di diametro posto frontalmente. Tramite un semplice comando mentale (2 PAz), dallo specchio parte una luce che illumina frontalmente in un cono di 90° di raggio fino ad una distanza di 12 metri; tramite un altro comando mentale (2 PAz) è possibile spegnere la luce.
Una volta al giorno, è possibile sprigionare dallo specchio un raggio di colore viola: chiunque venga colpito subisce 3d6 PV da Fuoco e 1d8 PV Fisici. L'uso di questo potere si considera come l'attacco mirato di un incantesimo, dove l'attaccante determina se il suo colpo va a segno tramite una Prova di Abilità di *Capacità fisiche [Lotta]* o *Armi da lancio [Generico]*, a scelta del personaggio. Il raggio arriva a una distanza in metri pari al doppio della Prova di Abilità di Artigianato ottenuta durante la forgiatura dell'elmo.

TUNICA DELL'ORDINE DELLE DEPOSITARIE

- **Ricetta:** Forgiare tunica delle Depositarie, Forgiare tunica delle Custodi delle Depositarie, Forgiare tunica della Luce Guida
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: La Tunica dell'Ordine delle Depositarie è la divisa ufficiale delle Depositarie, indossata praticamente in ogni momento tranne che in alcuni casi specifici (in particolare quando non si vuole far riconoscere il proprio status). Le proprietà descritte di seguito si applicano anche alle tuniche indossate dalle Custodi e dalla Luce Guida che sono di fattura diversa, ma che hanno delle capacità aggiuntive (esistono 3 Ricette per creare ognuna delle tuniche). Il manuale dell'Ambientazione riporta accuratamente il loro aspetto: la tunica difende ogni parte del corpo, ed è fornita insieme ad un paio di stivali e dei guanti di cotone, che devono essere indossati per sfruttare il potere dell'oggetto.

Questi indumenti entrano quasi in simbiosi con la Depositaria che la indossa, nel senso che il loro potere è legato ed aumenta in proporzione al potere della stessa Depositaria. Questo non vuol dire che le tuniche sono personalizzate su una singola Depositaria: una tunica indossata da una Depositaria può essere tranquillamente passata ad un'altra, ma i poteri (e la loro potenza) dipenderanno dalle capacità dell'utilizzatore. Le tuniche possono essere indossate tranquillamente da chiunque, ma non forniscono alcun tipo di potere se non si è una Depositaria; le tuniche non forniscono alcun bonus alle stesse Depositarie se il simbolo ricamato sopra non corrisponde a quello della loro Cerchia, con l'eccezione del bonus di Schivata. È necessario indossare l'intera tunica (comprensiva anche di guanti e stivali) perché i suoi effetti siano attivi. Il cappuccio può non necessariamente essere a copertura della testa, se non per l'utilizzo di uno specifico potere. La tunica fornisce a chiunque la indossi un punteggio di 1 all'Armatura a tutte le parti del corpo, (2 per quella della Luce guida), nessun tipo di penalità e pesa in Kg 0,5 (testa), 2,0 (Tronco), 0,5 (Braccia), 1,0 (gambe).

Le tuniche forniscono un bonus al punteggio di Schivata pari a +1 più un +1 ogni 5 LA posseduti dalla Depositaria nell'Abilità di Magia dell'Ordine della sua specifica Cerchia d'Appartenenza. La tunica fornisce anche un bonus alle Prove di Volontà effettuate contro incantesimi lanciati tramite le Abilità di Magia Demoniaca, pari a +1 più un +1 ogni 2 LA posseduti in *Conoscenze [Magia demoniaca]*. Al 7° livello la tunica fornisce un bonus di +1 nell'Abilità di Magia dell'Ordine della specifica Cerchia d'Appartenenza della Depositaria; questo bonus aumenta di un ulteriore +1 al 17° Livello.
Dal 6° livello, le tuniche permettono di comunicare telepaticamente con altre Depositarie (purché indossino la tunica e siano anch'esse almeno al 6° livello). Questa comunicazione ha un raggio d'azione pari a 50 metri; questo potere funziona solo se si sta indossando il cappuccio della tunica. Infine, la tunica è resistente ai danni da Fuoco, e riduce i danni di questo tipo subiti dalla Depositaria di 1 più 1 danno ogni 4 Livelli del Personaggio.

Le tuniche delle Custodi rendono completamente immuni dai danni da Fuoco, e forniscono la capacità di bloccare i poteri della Magia dell'Ordine a qualunque Depositaria della propria Cerchia d'appartenenza, purché si trovi entro 10 metri (in altre parole inibisce la capacità di usare la Magia dell'Ordine); usare questa capacità richiede 5 PAz e permette di bloccare a tempo indeterminato i poteri. L'unico modo per rimuovere il blocco è attraverso la rimozione da parte della stessa Custode (5 PAz di tempo, bersaglio entro 10 metri), la morte della Custode o la sua destituzione dalla carica. Una Custode può bloccare i poteri ad un numero di Depositarie contemporaneamente pari al proprio Livello di Personaggio. Indossare la tunica permette inoltre, 1 volta alla settimana, di Teletrasportarsi nella Torre della sua Cerchia; questa capacità funziona come l'omonimo incantesimo, con la differenza che non spreca punti di Mana/Mente né di Energia e non ha limiti di distanza, purché non ci si trovi in un'altra dimensione.

La tunica della Luce Guida possiede i poteri delle tuniche normali e di quelle delle Custodi (con la differenza che può inibire la Magia dell'Ordine a qualunque Depositaria), conferisce un ulteriore bonus di +2 al proprio LA di Magia dell'Ordine nell'Abilità della sua Cerchia d'appartenenza e fornisce una capacità di comunicazione telepatica con qualunque delle Custodi (purché indossino anche loro la tunica) senza limiti di distanza.

3. GIOIELLI MAGICI

AMULETO DEL FASCINO

- **Ricetta:** Forgiare Amuleto del Fascino (Lavorare i metalli)
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Quando questo amuleto è indossato, ad esclusione del proprietario chiunque lo abbia entro il proprio raggio visivo (il gioiello deve quindi essere in bella vista, ma non necessariamente le potenziali vittime devono focalizzare la loro attenzione su di esso) ne rimane ammaliato; in termini di gioco, il personaggio subisce una penalità di -1 ogni 4 punti nella Prova di Abilità di Artigianato effettuata per la forgiatura dell'oggetto alle Abilità di Deduzione (ad esclusione di *Deduzione [Valutare]*) e di quelle utilizzate per il lancio di incantesimi. E possibile resistere all'effetto superando una Prova di Volontà Psichico contro una CD pari alla Prova di Abilità di Artigianato effettuata per la forgiatura dell'oggetto; un personaggio che ha resistito all'effetto può comunque rimanere ammaliato dal pendente se perde di vista l'oggetto anche solo per un attimo e poi lo ritrova nel suo raggio visivo).

ANELLO ACCUMULA INCANTESIMI

- **Ricetta:** Anello accumula incantesimi (Lavorare i metalli)
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Questo anello sfrutta le particolari proprietà magiche dell'oricalco di trattenere al suo interno l'energia. Un mago può lanciare un qualunque incantesimo che conosce direttamente sull'anello (anche se non è a bersaglio): l'anello assorbirà al suo interno l'incantesimo. Da questo momento chiunque indossi l'anello potrà lanciare l'incantesimo contenuto in esso, anche se non sa usare alcuna forma di magia, e senza il consumo di Mana o Mente. Le statistiche dell'incantesimo (compresi tempi di lancio, durata, efficacia e quant'altro) dipendono da chi ha lanciato l'incantesimo, tranne per il fatto che si considera l'utilizzatore dell'anello come l'incantatore. Se l'anello contiene già un incantesimo, le ametiste presenti su di esso brillano leggermente; lanciare un secondo incantesimo sull'anello fa si che il precedente va perso a favore di quello nuovo.
Quest'anello non permette di immagazzinare incantesimi usando la Magia Runica o qualunque forma di magia analoga che preveda la scrittura.

ANELLO DELLA MAGIA

- **Ricetta:** Forgiare Anello della Magia (Lavorare i metalli)
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Una volta indossato, questo anello conferisce un bonus al LA delle Abilità nell'uso di un certo tipo di magia pari a +1 e un ulteriore +1 per ogni 4 punti ottenuti nella Prova di Abilità di Artigianato oltre la CD Creazione di base ottenuta durante la forgiatura dell'oggetto. Il tipo di gemma determina a quale tipo di magia si applica tale bonus (dell'Ordine, Gaia, Demoniaca, Runica, Trinità), così come riportato nella Ricetta.

CORONA DELLA DIFESA MENTALE

- **Ricetta:** Forgiare Corona della Difesa Mentale (Lavorare i metalli)
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Quando questa corona viene indossata, il possessore diventa del tutto immune agli incantesimi che possono essere lanciati tramite l'Abilità *Magia di Gaia [Magia della Mente]*, anche quelli lanciati da colui che indossa l'oggetto su se stesso, esattamente come avviene per l'incantesimo *Barriera Mentale*.

MEDAGLIONE DEL RICORDO

- **Ricetta:** Forgiare Medaglione del Ricordo (Lavorare i metalli)
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Quando questo medaglione viene indossato, con un comando mentale (15 PAz) il medaglione immagazzina dentro di se il ricordo degli ultimi minuti vissuti dal personaggio, in un numero pari alla metà (arrotondata per difetto) del punteggio nella Prova di Abilità di Artigianato ottenuta durante la forgiatura dell'oggetto. Il ricordo è completo di ogni sua parte delle reazioni sensoriali avvertite dal possessore, anche quelle che non attirano l'attenzione attiva del personaggio. Ad esempio, guardando in una stanza si potrebbe focalizzare l'attenzione su una persona o un oggetto, ma nel medaglione saranno immagazzinati i ricordi visivi di tutto quello che gli occhi riescono fisicamente a vedere.
Sempre con un comando mentale (15 PAz) chi indossa il medaglione può rievocare nella sua mente il ricordo: potrà farlo più volte e studiarlo in ogni singolo aspetto. Si potranno quindi cogliere particolari che sono sfuggiti in un primo momento, ricordare cose che si sono dimenticate, cogliere elementi sensoriali (anche tattili o olfattivi) o anche permettere ad una persona di vivere il ricordo immagazzinato da un'altra. Il Master può decidere di imporre delle prove specifiche per cogliere alcuni aspetti della scena (comuni sono Prove di Abilità in *Deduzione [Ascoltare]* e *Deduzione [Osservare]*, o Prove di Caratteristica sull'Intuito).
Il medaglione può immagazzinare un solo ricordo: se ne è già presente uno, viene sostituito da quello più recente.

TIARA CANALIZZANTE

- **Ricetta:** Forgiare Tiara Canalizzante (Lavorare i metalli)
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: Questo oggetto di fattura spesso sfarzosa permette ad un incantatore di sfruttare al meglio la capacità di Canalizzazione degli incantesimi. Quando è indossata, è possibile canalizzare un incantesimo in più rispetto al limite massimo, ed ogni volta che si rinnova un incantesimo si spende 1 Punto Energia in meno (minimo 1). Inoltre, per incantesimi fino al 3° livello di potere si spende 1 Punto Mana/Mente in meno (minimo 1) mentre per quelli dal 4° al 6° livello di potere 2 Punti Mana/Mente in meno (minimo 1).
Se si toglie la Tiara Canalizzante quando si ha canalizzato l'incantesimo extra, l'ultimo di questi ad essere stato lanciato cessa immediatamente i suoi effetti (come se fosse stato interrotto), mentre gli altri possono ancora essere prolungati nei loro effetti tramite ulteriore Canalizzazione ma ai normali costi di Energia e Mana/Mente. Gli effetti dell'oggetto si possono sfruttare solo per quegli incantesimi che sono stati lanciati

quando lo si indossava; mettere la tiara quando un incantesimo è già attivo non permette di canalizzarlo con i costi ridotti di Energia e Mana/Mente.

TIARA DEL POTERE DI ORICALCO

- **Ricetta:** Tiara del potere di Oricalco (Lavorare i metalli)
- **Prezzo di mercato:** Non disponibile

Descrizione: La Tiara del potere di Oricalco immagazzina al suo interno un certo quantitativo (pari al doppio del punteggio ottenuto nella Prova di Abilità di Artigianato) di energia durante la sua creazione, che dipende dal gioiello che si trova incastonato al suo interno: Energia (Rubino), Mana (Zaffiro), Mente (Smeraldo). In pratica, chi indossa la tiara può decidere, quando consuma punti di una di queste tre riserve, se scalarle dal suo totale, dall'oggetto stesso oppure dividendo la quota tra le due fonti. La tiara non può essere rigenerata in alcun modo, quindi una volta che ha esaurito la sua riserva perde qualunque tipo di potere.

INDICE ANALITICO

A

Abile con due armi **45**
Abilità (del personaggio)..... **3**; **28**; **32**
Abilità L0..... **31**
Addestramento..... **30**
Ambidestria **45**
Apprendista rapido **46**
Arma impropria..... **69**
Armatura (statistica) **19**
Armature..... **57**
Armi 49
  Armi ad asta **56**
  Armi contundenti..... **54**
  Armi da lancio..... **55**
  Armi da tiro **55**
  Armi esotiche **56**
  Armi taglienti..... **52**
  Asce **55**
Armi ad asta..... **32**
Armi contundenti..... **32**
Armi da lancio..... **32**
Armi da tiro..... **33**
Armi esotiche..... **33**
Armi taglienti **33**
Artigianato..... **33**
Artigianato runico **34**; **94**
Asce..... **33**
Attacco in movimento 67
Attacco rapido **46**
Azione d'attacco..... **65**
Azione di reazione..... **64**
Azione preparata..... **65**

B

Barriera magica..... **46**
Barriera psichica..... **46**
Bersagli ed effetti (magia)..... **91**
Bloccare un incantatore **92**

C

Canalizzazione..... **92**
Capacità fisiche **34**
Caratteristiche **4**; **16**; **17**; **29**
Cecchino..... **46**
Coefficiente di Difficoltà **31**
Coefficienti di Abilità **3**
Colpo di precisione..... **69**
Colpo letale..... **68**
Colpo mirato..... **69**
Colpo potente **46**
Colpo preciso **46**
Combattere con due armi **70**
Conoscenze..... **35**
Coperture..... **70**
Corridore..... **46**

D

Deduzione..... **36**
Descrizione degli incantesimi **112**
Difese..... **19**
Duro a morire..... **46**

E

Economia **82**
Effetti ad area..... 70
Effetti di stato..... **85**
  Addormentato **85**
  Affaticato..... **85**
  Cieco..... **86**
  Confuso **86**
  Impaurito..... **86**
  Privo di sensi..... **86**
  Scosso..... **86**
  Sordo..... **86**
  Stordito..... **86**
  Stremato..... **86**
  Terrorizzato **86**
Elementi di Background **3**; **6**
Elenco Ricette di Artigianato..... **234**
  Alchimia..... **238**
  Artigianato runico **259**
  Creare trappole..... **255**
  Creare veleni..... **245**
  Forgiare armature **237**
  Forgiare armi **234**
  Lavorare i metalli **250**
  Lavorare i tessuti..... **254**
  Lavorare il legno..... **247**
  Lavorare la pietra **252**
  Magia **258**
  Oggetti magici..... **261**
Energia..... **18**; **82**
Equipaggiamento..... **48**
Equipaggiamento generico **59**
  Equipaggiamento da viaggio **60**
  Professioni e abilità **61**
  Vesti e cavalcature **61**
Esperto nell'abilità..... **46**
Esploratore..... **37**

F

Fede nella Trinità **38**; **91**
Ferita emorragica..... **68**
Furtività..... **38**

G

Gestione delle risorse magiche..... **46**
Grado di attinenza **4**; **29**
Gruppo di Appartenenza **3**; **29**

I

Immunità al veleno **46**
Incantesimi rapidi **92**
Incantesimo rapido **46**
Iniziativa **18**; **64**
Iniziativa migliorata..... **46**
Interrompere il lancio di un incantesimo..... **93**
Inventiva..... **39**; **232**

L

Lancio di oggetti..... **69**
Lingue..... **43**
Lista degli incantesimi **94**
Livello Abilità **29**
Livello Abilità massimo..... **29**
Lotta..... **71**
Luogo di origine **8**

M

Maestro nell'abilità **46**
Magia dell'Ordine **40**
Magia demoniaca **40**
Magia di Gaia..... **40**
Magia e poteri psichici **88**
Magia runica..... **41**; **93**
Mago indomito **46**
Malattie..... **82**
Mana..... **18**
Manipolatrice del fuoco primordiale **46**
Materie prime..... **233**
Mente **18**
Mestieri..... **41**
Movimento..... **18**; **69**; **80**

Mulo da trasporto **47**

O

Oggetti magici **268**
Armature magiche **272**
Armi magiche **269**
Gioielli magici **274**

P

Parata reattiva **47**
Perdere i sensi **68**
Professione **19**
Prove di caratteristica **32**
Punti Abilità **17**; **30**
Punti Abilità effettivi **30**
Punti Abilità massimi **17**; **30**
Punti azione **18**; **69**
Punti vita **18**
Punto ricerca **47**

Q

Qualità **17**; **44**

R

Razza **7**
Reazione rapida **47**
Regola dell'ingaggio **66**
Resistente agli elementi **47**
Resistente al freddo **47**
Resistente al fuoco **47**
Resistente all'acido **47**
Resistente all'elettrico **47**
Resistenza ai veleni **47**
Resistenza alla magia **47**
Resistenza alle malattie **47**
Resistenze **19**
Ricarica rapida **47**
Ricerca **17**; **26**
Ricette **233**
Riposo accelerato **47**
Ritardare l'azione **65**
Rune Ithildin **94**; **223**

S

Schivata **19**
Schivata istintiva **47**
Schivata prodigiosa **47**
Schivata suprema **47**
Scudi **58**
Sinergia (bonus di) **31**
Sistema di combattimento **63**
Socializzazione **42**
Sorpresa **64**
Speciale (GA) **43**
Status sociale **12**
Stili di combattimento **72**
Arciere di Ëar **77**
Jujitsu **73**
Lotta libera **72**
Spadaccino **76**
Stile della tigre **75**
Studi **8**

T

Taglia **86**
Tempra **19**
Tempra possente **47**
Tiro multiplo **47**

V

Veleni **84**
Velocità di movimento giornaliero ... **80**
Viaggiatore dei sogni **48**
Volontà **19**

Z

Zona colpita **67**