

# ADRENALINA

*(Bes-Zarp-Gor!)*

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTÀ:** 60 o più (vedi sotto)

**GITTATA:** Tocco

**DURATA:** Alcuni minuti

**COSTO [PotM]:** 6

**REAGENTI:** Miele (il Mago dovrà toccare la vittima con la mano imbrattata di miele)

*La vittima toccata dal Mago non sentirà più il dolore, la fatica e la paura: non indietreggerà, non si farà prendere dal panico e tenderà a sottovalutare qualsiasi tipo di ferita o impedimento fisico ed a sopravvalutare le sue stesse capacità: sarà inoltre incapace di valutare correttamente i rischi connessi alle azioni intraprese. Gli errori di valutazione saranno più o meno grossolani a seconda della differenza tra il Tiro del Mago e il Tiro di Volontà + Volontà +3d10 che la vittima potrà effettuare per resistere agli effetti dell'incantesimo.*

## RISULTATI DEL TIRO

*A discrezione del Master.*

## EFFETTI COLLATERALI

*Nessuno.*

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** L'incantesimo influenzerà il comportamento del Mago, che sarà da considerare come una vittima colpita dall'incantesimo in modo estremamente potente ed efficace.

## APPARIZIONE ONIRICA (Bes-H'of-Gz!)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 50, 60, 70

**GITTATA:** Qualsiasi

**DURATA:** una notte

**COSTO [PotM]:** 8

**REAGENTI:** Qualcosa che la vittima abbia toccato Entro 7 giorni [E]

Lanciando questo incantesimo, il Mago potrà far apparire se stesso (o un'altra persona o cosa a sua scelta) all'interno del sogno della vittima designata. La distanza della vittima non è importante, è però necessario che sia addormentata al momento del lancio dell'incantesimo. Il Master dovrà stabilire il ruolo e la situazione, sulla base del Livello del Lancio dell'Incantesimo ottenuto (un Livello maggiore renderà il sogno più utile ai fini del Mago). Vi sarà sempre un 30% di possibilità che l'incantesimo non abbia luogo: il Mago non avrà alcuna possibilità di influenzare i sogni della vittima o di conoscere la situazione in cui egli stesso si è inserito (o ha inserito qualcuno o qualcosa). Al risveglio, la vittima ricorderà perfettamente il sogno e chi ha sognato.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# AVVELENA CIBI E BEVANDE

(Raz-Mur!)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 60, 70, 80  
**GITTATA:** Entro 3 metri  
**DURATA:** 1 ora  
**COSTO [PotM]:** 15  
**REAGENTI:** Nessuno

*Il Mago avrà la possibilità di lanciare questo incantesimo su un qualsiasi alimento (cibo o bevanda): l'alimento in questione avrà degli effetti nefasti se ingerito entro 1 ora dal lancio dell'incantesimo, e provocherà la morte di chi se ne ciberà (purché lo faccia abbondantemente... non basta un sorso di vino o una cucchiata di minestra!) a meno di un Tiro di Resistenza ai Veleni uguale o superiore al Livello del Lancio raggiunto dal Mago. Il veleno sarà tanto più potente, letale ed efficace quanto più alta sarà la differenza tra il Tiro della Vittima e la Difficoltà raggiunta dal mago.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# BOZZOLO

(Co-Coon!)

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** Tocco

**DURATA:** 24 ore [+]

**COSTO [PotM]:** 10 [+]

**REAGENTI:** Una lumaca racchiusa in una ragnatela [E]

*Questo potente incantesimo è frutto di una serie di studi e dissertazioni anonime sugli appunti del Maestro Evocatore Khampa: l'estrema pericolosità degli argomenti, unita con la non chiara conoscenza di tutti gli effetti di quegli studi, ha sempre impedito a questo tipo di Ricerca Magica di entrare a far parte nel Corpus degli Studi ufficiali: l'indubbia efficacia di alcune delle sue applicazioni ha però portato a risultati concreti, come quello rappresentato da questo Incantesimo. Il Mago dovrà schiacciare la lumaca racchiusa nella ragnatela, per poi toccare la vittima con la poltiglia risultante: una volta toccata, la vittima sentirà un freddo pungente attraversargli il corpo, come se il sangue gli si ghiacciasse nelle vene: un attimo dopo, verrà ricoperta da un bozzolo di materiale trasparente e simile alla seta, che si indurrà gradualmente diventando opaco ed acquisendo una composizione sempre più dura, ed una forma vagamente ovale. La vittima potrà tentare di liberarsi solo nel corso del primo Round (Tiro di Forza, Diff. 60 con malus di -10 per via del freddo), dopo il quale i suoi sforzi non faranno altro che velocizzare l'indurimento del bozzolo. Una volta indurito, quest'ultimo bloccherà non solo i movimenti, ma anche le capacità respiratorie della vittima, che non riuscirà a far forza sufficiente per venirne fuori e sarà presto costretta a respirare molto lentamente onde evitare il soffocamento immediato. Qualsiasi tentativo di tagliare il bozzolo dall'interno è destinato a fallire per via dell'impossibilità di muoversi (pena il soffocamento provocato da eccessivo indurimento del bozzolo), sarà invece possibile tagliarlo dall'esterno con relativa facilità. Questo incantesimo è particolarmente utile per assicurare dei prigionieri, i quali potranno essere comunque liberati da chiunque non sia a sua volta "imbozzolato".*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

**In caso di "1":** Il "bozzolo" sarà particolarmente brutto a vedersi dall'esterno, dando una bruttissima impressione a chiunque guardi la vittima contenuta.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** Il "bozzolo" colpirà il Mago stesso, che subirà gli effetti a cui voleva destinare la vittima.

**In caso di 2-2-2:** Il "bozzolo" si indurrà fino a spaccarsi, liberando la vittima anzitempo.

**In caso di 3-3-3:** Il "bozzolo" colpirà una persona indesiderata (possibilmente un amico del Mago) invece della vittima designata.

**In caso di 4-4-4:** Il "bozzolo" intrappolerà solo le gambe della vittima, consentendole di respirare e quindi di muoversi (e liberarsi).

**In caso di 5-5-5:** Il "bozzolo" intrappolerà il braccio del Mago, che resterà avvinghiato alla vittima.

**In caso di 6-6-6:** Il "bozzolo" farà... qualcosa di molto strano alla vittima, per poi "schiudersi" rivelando qualcosa di... mutato!

**In caso di 7-7-7:** Il "bozzolo" sarà estremamente appariscente, espandendosi anche alle pareti ed al soffitto.

**In caso di 8-8-8:** Il "bozzolo" sarà notevolmente più grosso del previsto.

**In caso di 9-9-9:** Il "bozzolo" sarà incredibilmente più duro e resistente: potrebbe essere impossibile aprirlo, e liberare la vittima ivi contenuta!

## COLPO DELLA STREGA (Greelda-Bes!)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 50

**GITTATA:** Tocco (vedi sotto)

**DURATA:** 2d30 minuti

**COSTO [PotM]:** 5

**REAGENTI:** Radice di Mandragora [E]

*Questo fastidiosissimo incantesimo dà il nome all'odiato ed acutissimo dolore che colpisce la schiena all'altezza dei fianchi: la Leggenda narra che fu proprio la perfida Strega Greelda ad ideare questa terribile punizione, che destinava a tutti coloro che si rifiutavano di portarle la Radice di Mandragora di cui era ghiotta. Il Mago non dovrà far altro che toccare la schiena della vittima con la Radice, pronunciando contemporaneamente le Rune; se la radice toccherà direttamente la schiena, la vittima non avrà scampo, e non potrà far altro che contorcersi dal dolore per tutta la durata dell'Incantesimo: nel caso in cui vi siano vestiti, armature o altro, la vittima potrà effettuare un tiro di Volontà + Costituzione + 3d10 (stessa Difficoltà dell'Incantesimo) per annullare gli effetti del doloroso malanno.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# CONFESSIONE ONIRICA

(*Bes-H'of-Th'z!*)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 50, 60, 70  
**GITTATA:** 3 metri  
**DURATA:** Istantanea  
**COSTO [PotM]:** 8  
**REAGENTI:** Incenso [E]

*Questo incantesimo deve essere lanciato su una vittima addormentata, che dovrà rimanervi fino al termine pena l'inefficacia completa dello stesso. Il Mago dovrà bruciare l'incenso in prossimità delle narici della vittima, con l'intento di farglielo respirare: dopodiché, potrà pronunciare le rune guardandola fissa mentre dorme. Se tutto andrà per il verso giusto, il Mago potrà sussurrare una domanda all'orecchio della vittima, che pochi istanti dopo darà una risposta il più possibile sincera al quesito, senza alcuna possibilità di mentire; la risposta potrà essere più o meno vaga a seconda del Livello del Lancio dell'incantesimo raggiunto. La vittima non ricorderà nulla al risveglio.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

## CRAMPO (Bes-Hivas!)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** da 50 a 70 (su un arto casuale), con penalità di -20 se "mirato" ad un arto specifico (testa esclusa).

**GITTATA:** fino a 10 metri

**DURATA:** 1 Round [+]

**COSTO [PotM]:** 6

**REAGENTI:** Nessuno

La vittima colpita da questo incantesimo dovrà effettuare un Tiro di Fredezza avente Difficoltà uguale o superiore al Risultato del Tiro per il lancio dell'incantesimo: in caso di fallimento, proverà un dolore acutissimo (di intensità variabile a seconda della differenza tra Tiro e Difficoltà da raggiungere), che con tutta probabilità lo costringerà ad urlare e a distrarsi da qualsiasi attività. Questo incantesimo è particolarmente adatto per far perdere la concentrazione ad un Mago, ma riesce ad ottenere effetti altrettanto apprezzabili (un dolore acuto provocato al momento giusto può distrarre un guerriero pronto a parare, impedire un attacco pericoloso, provocare errori di mira ad un arciere, etc.); l'incantesimo non provoca comunque ferite reali. Il crampo colpirà la vittima ad un arto casuale (determinato come se fosse un colpo generico con arma da mischia), a meno che il Mago non "miri" ad un arto specifico: in quel caso, avrà un Malus di -20 al Tiro. Se lanciato sulla testa, colpirà con tutta probabilità le gengive o le mascelle a causa dell'origine muscolare del dolore.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# DECOMPOSIZIONE

*(Verm-In-Aard!)*

**TIPO:** Necromanzia  
**TEMPO:** da 1 a 3 Round  
**DIFFICOLTA':** 45  
**GITTATA:** fino a 5 metri  
**DURATA:** Circa 3 minuti  
**COSTO [PotM]:** 5  
**REAGENTI:** Verme

*Questo incantesimo ha effetto solo su cadaveri, carcasse di animali morte, ossa e/o su qualsiasi altro residuo organico in decomposizione: non ha alcun effetto se lanciato su esseri viventi, piante o altri organismi viventi. La carcassa indicata dal Mago al momento di lanciare l'incantesimo si decomporrà in pochissimi secondi grazie all'operato, accelerato a dismisura, degli organismi presenti normalmente all'interno del cadavere stesso. Dopo pochi istanti (da 1 a 3 Round) non resterà traccia alcuna del bersaglio. Il Mago non ha la possibilità di arrestare o limitare l'operato della Decomposizione. Per decomporre più di un cadavere, l'incantesimo andrà ripetuto più di una volta.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# GELOSIA

*(Fesh-In Vaan! Fesh-In Vaan! Dar Spit-Zeg'el Fesh-In Vaan!)*

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 3 Round

**DIFFICOLTA':** 55+ (vedi sotto)

**GITTATA:** Portata Visiva

**DURATA:** 1 Ora [+]

**COSTO [PotM]:** 7 ogni ora [+]

**REAGENTI:** L'oggetto del desiderio nel campo visivo del Mago o qualcosa appartenuto all'oggetto del desiderio

*Questo incantesimo genera una profonda gelosia nella vittima che dovesse fallire il Tiro di Fredezza per annullarne gli effetti (Difficoltà pari al Tiro del Mago), nei confronti di un oggetto o di una persona (scelta dal Mago e convenzionalmente definita "oggetto del desiderio"): la profondità della gelosia inferta sarà variabile a seconda della differenza tra il Tiro del Mago e il Tiro di Resistenza, come descritto dai Risultati del Tiro.*

**N.B.:** Nel caso in cui vi siano sentimenti preesistenti tra la vittima e l'oggetto del desiderio (odio, rifiuto per coerenza con la propria morale o i propri valori, etc.), il Master dovrà cercare un'interpretazione opportuna o (se impossibile) ridurre anche fortemente le conseguenze dell'incantesimo, che non potrà in nessun caso alterare i principi ed i valori della vittima.

## RISULTATI DEL TIRO

**(Si consideri la Differenza tra il Tiro del Mago ed il Tiro di Resistenza della Vittima)**

- |          |  |
|----------|--|
| 1-5      | La vittima sarà colpita da un sentimento di gelosia piuttosto lieve: si limiterà a pensare con particolare attaccamento all'oggetto o alla persona stabilita dal Mago come "oggetto del desiderio".  |
| 6-10     | La vittima sarà colpita da un attacco di gelosia piuttosto contenuto: penserà all'oggetto del desiderio con particolare convinzione ed attaccamento: i suoi discorsi e ragionamenti ne verranno in qualche modo influenzati.   |
| 11-20    | La vittima sarà preda di un forte attacco di gelosia nei confronti dell'oggetto del desiderio, per il quale svilupperà un senso di profondo attaccamento e predilezione: sarà restia a consentire ad altri di avvicinarsi ad esso, e tenderà a considerarlo di sua proprietà. I suoi discorsi e le sue azioni potrebbero esserne profondamente influenzati.  |
| 21 o più | La vittima sarà divorata dalla gelosia per l'oggetto del desiderio: cercherà in tutti i modi di proteggerlo e di non separarsene, di non consentire ad altri di toccarlo, di utilizzarlo o anche soltanto di guardarlo; il comportamento e le azioni della vittima saranno inoltre ben visibili e manifeste a tutti quelli che si dovessero trovare ad interagire con lei e con l'oggetto del desiderio. |

## EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Per ogni "1" sul Tiro, la gelosia avrà sulla vittima effetti non previsti dal Mago (a discrezione del Master: la vittima potrebbe accorgersi che c'è qualcosa che non va, accusare forti mal di testa, o capire in parte cosa le sta succedendo).

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** La gelosia colpirà il Mago a tutti i livelli: chiunque nel suo raggio visivo (la vittima, l'oggetto, etc.) sarà da considerare un oggetto del desiderio, nei confronti del quale il Mago proverà una incredibile gelosia.

**In caso di 2-2-2:** La gelosia, violentissima, colpirà il Mago e sarà nei confronti dell'oggetto del desiderio.

**In caso di 3-3-3:** La gelosia, violentissima, colpirà un amico o un compagno del Mago (l'oggetto del desiderio potrebbe variare, a discrezione del Master).

**In caso di 4-4-4:** La vittima sarà un amico o conoscente del Mago, e l'oggetto del desiderio sarà il Mago stesso, o un oggetto a cui il Mago tiene moltissimo (o altri incroci a discrezione del Master).

**In caso di 5-5-5:** La gelosia coinvolgerà il Mago, la vittima e l'oggetto del desiderio in modo reciproco e vicendevole (a discrezione del Master).

# FORMICOLIO

(Zuvwnapakz!)

**TIPO:** Necromanzia  
**TEMPO:** Istantaneo  
**DIFFICOLTA':** 50  
**GITTATA:** Tocco  
**DURATA:** 1 round  
**COSTO [PotM]:** 5  
**REAGENTI:** Nessuno.

*La vittima colpita da questo incantesimo verrà invasa da una fastidiosissima sensazione di formicolio all'arto colpito: per tutto il round l'arto non sarà utilizzabile se non per compiere le azioni più elementari, eventuali oggetti impugnati cadranno al suolo. Il formicolio si avverte soprattutto se i muscoli dell'arto vengono sollecitati (ad esempio, una gamba per correre): se attaccata, la vittima potrà difendersi regolarmente senza grosse penalità.*

*Si narra che questo incantesimo, piuttosto inconsueto, venne ideato dal grandissimo Negromante Abhsaz Vya-Kalh, e che gli salvò la vita nel corso di una rocambolesca fuga dalla corte del Sultano di Abbùl.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# INSONNIA

(Wak-Xak-Wak!)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 3 Round

**DIFFICOLTA':** 40+ (vedi sotto)

**GITTATA:** Qualsiasi

**DURATA:** Una notte

**COSTO [PotM]:** 6

**REAGENTI:** Qualcosa della vittima (capelli, unghie, saliva, etc.) [E]

*Questo incantesimo consente al Mago di provocare una notte di insonnia a distanza: sarà sufficiente lanciarlo, pensando intensamente alla vittima. Sembra che l'incantesimo funzioni meglio se il Mago prova nei confronti della vittima sentimenti forti (odio, amore, antipatia, grande amicizia, etc.). La vittima passerà una notte insonne: i suoi pensieri saranno inoltre influenzati dal Risultato del Tiro del Mago.*

## RISULTATI DEL TIRO

- |    |  |
|----|--|
| 40 | La vittima passerà la notte insonne, senza ulteriori conseguenze.  |
| 45 | La vittima passerà la notte insonne, nel corso della quale gli tornerà in mente la persona del Mago.   |
| 50 | La vittima passerà la notte insonne, pensando diverse e svariate volte alla persona del Mago (ricordandosi episodi di vita vissuta con lui e/o altre situazioni in cui ricorda il Mago coinvolto). |
| 60 | La vittima passerà la notte insonne, incapace di concentrarsi su un argomento preciso a causa di frequentissimi rimandi alla persona del Mago e ad eventi ad esso correlati.                       |

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# IRRITAZIONE

(*Flast-Hivas!*)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 50

**GITTATA:** fino a 10 metri

**DURATA:** 1 minuto o finché non viene superato il Tiro di Resistenza.

**COSTO [PotM]:** 4

**REAGENTI:** Nessuno

*Questo sortilegio ha effetto su una vittima che sia nel campo visivo dello stregone, e dura un numero di minuti variabile a seconda della vittima. La persona stregata è vittima di un prurito insopportabile: dovrà effettuare ogni Round un Tiro di Resistenza con Difficoltà 65, o non potrà fare nulla se non grattarsi per via dell'insopportabile prurito. L'incantesimo cessa di funzionare non appena i suoi effetti vengono contrastati da un Tiro di Resistenza riuscito.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** Il Mago soffrirà di un prurito indicibile, che durerà per un minuto senza possibilità di essere neutralizzato.

**In caso di 2-2-2:** L'incantesimo si attiverà sul Mago, secondo le regole indicate.

**In caso di 3-3-3:** L'incantesimo si attiverà su un bersaglio non previsto (un amico o un compagno del Mago), secondo le regole indicate.

**In caso di 4-4-4:** L'incantesimo colpirà il Mago in forma acuta: durerà soltanto un Round, nel corso del quale il Mago non si reggerà in piedi dal prurito, e crollerà al suolo rotolandosi per il fastidio.

**In caso di 5-5-5:** L'incantesimo non si attiverà, ma il Mago non riuscirà a contenere il deflusso di Potere Magico e perderà 1d10 punti di PotM ( tiro passibile di open-end).

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo si attiverà in modo decisamente potenziato: il corpo della vittima si ricoprirà di pustole e piaghe, che impediranno alla vittima qualsiasi movimento a causa dell'enorme dolore per circa 10 minuti.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo si attiverà in modo decisamente potenziato: il corpo della vittima si ricoprirà di pustole e piaghe, che impediranno alla vittima qualsiasi movimento a causa dell'enorme dolore per circa 30 minuti.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo si attiverà in modo decisamente potenziato: il corpo della vittima si ricoprirà di pustole e piaghe, che impediranno alla vittima qualsiasi movimento a causa dell'enorme dolore per circa 1 ora.

# LACRIMAZIONE

(Th'rs!)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 50+

**GITTATA:** Portata Visiva

**DURATA:** alcuni minuti

**COSTO [PotM]:** 6

**REAGENTI:** Nessuno

*Questo incantesimo provocherà una forte lacrimazione, simile al pianto, agli occhi della vittima predestinata, che potrà difendersi effettuando un Tiro di Vol + Cost + 3d10 uguale o superiore al Tiro effettuato dal Mago per il Lancio. L'intensità e la fastidiosità della eventuale lacrimazione dipenderà esclusivamente dalla differenza tra il Tiro della Vittima rispetto al risultato raggiunto dal Mago al momento del Lancio. La lacrimazione non altererà minimamente l'umore della vittima e non gli arrecherà alcun dolore, ma potrebbe rendere estremamente difficili alcune azioni (come il prendere la mira con un'arma da tiro).*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# LAPSUS

(Hm!)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 50

**GITTATA:** Portata Visiva

**DURATA:** Istantanea

**COSTO [PotM]:** 3 a parola (max 5 parole)

**REAGENTI:** Nessuno

*Questo sortilegio ha effetto soltanto su una vittima che si trovi nell'atto di pronunciare parole all'interno del campo visivo del Mago: la persona stregata pronuncerà all'interno del discorso una breve frase (da una a cinque parole) dettata mentalmente dal Mago: si badi che il tono ed il volume della voce non subiranno alcuna variazione. Per evitare di pronunciare le parole, la vittima potrà effettuare un Tiro di Volontà + 3d10 con Difficoltà pari a 50.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# NARCOSI

(H'of-Gz der Bes-de-Xar'f ort Fool-Wak!)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 45+

**GITTATA:** Fino a 10 metri (il mago deve poter vedere la vittima)

**DURATA:** Alcuni minuti

**COSTO [PotM]:** da 5 a 10 a discrezione del Master +1 ogni 10 minuti di sonno (vedi sotto)

**REAGENTI:** Incenso, ali di farfalla

Il Mago potrà lanciare questo incantesimo su una persona addormentata. L'incantesimo consentirà al Mago di comprendere e di complicare a piacimento la trama dei sogni del dormiente (a seconda del Risultato del Tiro, vedi sotto) e prolunga il suo sonno per una durata di 10 minuti per ogni ulteriore punto di PotM speso. Il dormiente può essere svegliato da un leggero colpo o da un forte rumore: al risveglio, avrà l'impressione di aver sognato molto, anche se il ricordo di ciò che ha sognato sarà estremamente variabile (da 1% a 100% determinato casualmente dal Master). Il costo iniziale dell'incantesimo varierà a seconda del tipo di sonno (e di sogno) del dormiente, a discrezione del Master.

## RISULTATI DEL TIRO

- |    |   |
|----|---|
| 45 | Il Mago avrà una vaga idea della trama dei sogni del dormiente: il Master avrà cura di fornirgli informazioni molto generiche sul tipo di sogno, che non potrà comunque essere in alcun modo complicato o alterato.   |
| 50 | Il Mago potrà unicamente prendere coscienza punti salienti della trama dei sogni del dormiente, senza poter in alcun modo alterarla o complicarla.  |
| 55 | Il Mago comprenderà pienamente la trama dei sogni della vittima, senza poterla però alterare o complicare in alcun modo.  |
| 60 | Il Mago potrà rendere il sogno più incisivo o più coinvolgente, senza però poterne alterare minimamente i fatti.  |
| 65 | Il Mago potrà rendere il sogno più intenso e duraturo: la vittima lo vivrà in modo estremamente realistico, con tutte le possibili conseguenze (respiro agitato, sudore, etc.)  |
| 70 | Il Mago potrà interire nel sogno un protagonista ulteriore a sua discrezione (lui stesso o altre persone): non avrà però alcun tipo di controllo sul ruolo del protagonista o sulla visione che la vittima avrà di lui.   |
| 75 | Il Mago potrà interire nel sogno un protagonista (o un particolare) ulteriore a sua discrezione (lui stesso o altre persone), inserendolo a suo piacimento all'interno della storia: si noti che effettuare un inserimento all'interno di un sogno è estremamente difficile: il Master avrà cura di realizzare le volontà del Mago nella misura in cui egli effettuerà la modifica in modo credibile, in caso contrario la trama potrebbe prendere una direzione diversa da quella auspicata dal Mago stesso. |
| 80 | Il Mago potrà interire nel sogno fino a tre protagonisti (o particolari) ulteriori a sua discrezione, inserendoli a suo piacimento all'interno della storia: si noti che effettuare un inserimento all'interno di un sogno è estremamente difficile: il Master avrà cura di realizzare le volontà del Mago nella misura in cui egli effettuerà la modifica in modo credibile, in caso contrario la trama potrebbe prendere una direzione diversa da quella auspicata dal Mago stesso.                         |

## EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Per ogni "1" sul Tiro, un particolare imprevisto andrà ad arricchire o a complicare il sogno della vittima davanti agli "occhi" del Mago: il Master avrà cura di effettuare questi inserimenti nel modo opportuno, prendendo spunto da ricordi recenti del Mago o della vittima, cercando di dar vita ad un effetto imprevisto e curioso.

**In caso di 1-1:** L'incantesimo sveglierà la vittima di soprassalto.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** Il Mago perderà i sensi per 1d6 ore: la vittima ricorderà perfettamente di aver sognato il Mago nell'atto di influenzare i propri sogni, e si sveglierà decisamente arrabbiata nei suoi riguardi!

**In caso di 2-2-2:** L'incantesimo sveglierà la vittima di soprassalto: quest'ultima ricorderà perfettamente di aver sognato il Mago nell'atto di influenzare i propri sogni, e si sveglierà decisamente arrabbiata nei suoi riguardi!

**In caso di 3-3-3:** L'incantesimo sveglierà la vittima di soprassalto: quest'ultima ricorderà perfettamente di aver sognato una persona cara al Mago (un suo amico, o qualsiasi persona che il Mago non avrebbe MAI desiderato che la vittima sognasse) nell'atto di influenzare i propri sogni, e si sveglierà decisamente arrabbiata nei suoi riguardi!

**In caso di 4-4-4:** Il Mago sarà vittima di un potente shock in conseguenza dell'interruzione improvvisa del sonno della vittima, e crollerà violentemente al suolo perdendo i sensi per diverse ore.

**In caso di 5-5-5:** Il Mago perderà il controllo dell'incantesimo: la vittima sognerà vicende o eventi assolutamente casuali, provenienti dai ricordi suoi o da quelli del Mago, senza che nessuno possa farci nulla! (a discrezione del Master).

**In caso di 7-7-7:** Il Mago non potrà fare a meno di comparire nei sogni della vittima, che ricorderà COMUNQUE la sua forte presenza all'interno del proprio sogno.

**In caso di Tris da 8-8-8 a 9-9-9:** Il Mago riuscirà ad imporre alla trama dei sogni della vittima la direzione voluta, esagerando però notevolmente nell'intensità e nel ritmo del sogno (a discrezione del Master: un sogno premonitore sulla propria morte potrebbe trasformarsi in una visione di una futura strage; un avvertimento diventerà una forte minaccia; un consiglio diventerà un ordine, e così via).

# PERDITA DELL'OLFATTO

(Xot-Der-Naz!)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 55

**GITTATA:** fino a 3 metri

**DURATA:** 10 minuti [+]

**COSTO [PotM]:** 3 [+]

**REAGENTI:** Nessuno

*Con questo Incantesimo, il Mago potrà provocare alla vittima la perdita dell'olfatto: la vittima non potrà in alcun modo difendersi, e perderà completamente il senso dell'olfatto fino al termine della durata prevista, che sarà di 10 minuti per ogni 3 punti di potere magico impiegati.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

## PERDITA DELL'UDITO (Xot-Der-Rek!)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 55

**GITTATA:** fino a 3 metri

**DURATA:** 10 minuti [+]

**COSTO [PotM]:** 3 [+]

**REAGENTI:** Nessuno

*Con questo Incantesimo, il Mago potrà provocare alla vittima la perdita dell'udito: la vittima non potrà in alcun modo difendersi, e diventerà completamente sorda fino al termine della durata prevista, che sarà di 10 minuti per ogni 3 punti di potere magico impiegati.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

## PERDITA DELLA VOCE (*Xot-Der-Vox!*)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 55

**GITTATA:** fino a 3 metri

**DURATA:** 10 minuti [+]

**COSTO [PotM]:** 3 [+]

**REAGENTI:** Nessuno

*Con questo Incantesimo, il Mago potrà provocare alla vittima la perdita della voce e delle capacità di emettere suoni di alcun tipo: la vittima non potrà in alcun modo difendersi, e diventerà completamente muta fino al termine della durata prevista, che sarà di 10 minuti per ogni 3 punti di potere magico impiegati.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# PIROGENESI

(Vas! KI'at nh'ordhun Bes-Arnh'Ex Flame!)

*Questo singolare incantesimo si basa su una complessa quanto ardita intuizione (illustrata, sia pure in modo molto nebuloso, nell'introduzione della Ricerca) sulle caratteristiche auto-combustibili della polvere di Zolfo nel contesto delle Evocazioni convenzionalmente dette "delle proprietà occulte" della materia. L'elaborazione della Ricerca è storicamente attribuita al bizzarro quanto sfortunato Evocatore Shalim Al-Qhad: questo importante personaggio di Zedghast, leggendario pioniere delle Evocazioni a base di fuoco e fiamme, sembra aver conosciuto una improvvisa quanto triste fine nel corso di una delle sue incredibili ricerche. Di lui restano, oltre alla memoria, alcuni preziosi contributi alla Ricerca sulle Evocazioni delle Proprietà occulte, come l'Incantesimo seguente.*

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 3 Round completi

**DIFFICOLTA':** 50+

**GITTATA:** Un oggetto inorganico (tocco)

**DURATA:** a seconda del Tiro (vedi sotto)

**COSTO [PotM]:** a seconda del Tiro (vedi sotto)

**REAGENTI:** Polvere di Zolfo [E] (da strofinare sull'oggetto)

*Il Mago potrà lanciare questo incantesimo su un qualsiasi oggetto inanimato dal volume non superiore al mezzo metro cubo: l'incantesimo non avrà alcun effetto su oggetti più grandi, ma potrà essere lanciato su parti distinte di uno stesso oggetto (es. La maniglia di una porta). Se l'incantesimo verrà lanciato con successo, qualsiasi materiale infiammabile che dovesse venire a contatto con l'oggetto prenderà fuoco come se venisse toccato da una fiamma molto calda; il Master dovrebbe considerare l'oggetto come se si trattasse di una torcia accesa, che risulterà tale però soltanto se toccato da materiali infiammabili (come legno, carta, vestiti, etc.): se toccato da pelle, capelli o ferro, l'oggetto sembrerà assolutamente normale. L'oggetto perderà questa peculiarità al termine della durata prevista, che dipenderà dal Risultato del Tiro e dai punti di PotM spesi (vedi sotto): si noti che, una volta stabilita la durata, il Mago non avrà alcun modo di ridurla o di aumentarla senza ripetere completamente l'incantesimo.*

## RISULTATI DEL TIRO

50	Il Mago potrà rendere l'oggetto infiammabile per 1 secondo ogni 5 punti di PotM spesi.
55	Il Mago potrà rendere l'oggetto infiammabile per 1 Round ogni 5 punti di PotM spesi.
60	Il Mago potrà rendere l'oggetto infiammabile per 2 Round ogni 5 punti di PotM spesi.
70	Il Mago potrà rendere l'oggetto infiammabile per 3 Round ogni 5 punti di PotM spesi.
80	Il Mago potrà rendere l'oggetto infiammabile per 1 Minuto ogni 5 punti di PotM spesi.

## EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Per ogni "1" sul Tiro, l'oggetto risulterà inefficace nei confronti di un materiale infiammabile a caso (a scelta del Master tra i materiali più comuni).

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# PIROTECNIA

*(Vas! Ysh an'Lakt Helfar'th ort Bes-Vert-Gor!)*

Una sorta di versione "artistica" del Potere Igneo: altro incantesimo attribuito alla brillante figura di Sbalim Al-Qhad (vedi **Pirogenesi**). Consente di creare forme di fuoco; vi sono notizie di uno storico dibattito tra due importanti conclave di Evocazione, che discussero animatamente sulla presunta inutilità della Ricerca Magica in esame: nonostante esistano per certo Ricerche magiche più utili, non vi è alcun dubbio che lo sforzo di Sbalim Al-Qhad rappresenti un importante traguardo per la Ricerca delle Evocazioni delle Proprietà occulte della materia.

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 50+

**GITTATA:** fino a 10 metri

**DURATA:** pochi minuti [+]

**COSTO [PotM]:** 3-6 (a seconda dei movimenti della fiamma)

**REAGENTI:** Nessuno.

*Questo Incantesimo permette al Mago di modellare le fiamme, i falò, le scintille per dare vita a rappresentazioni e visioni infuocate nell'aria. Questo incantesimo, di grandissima portata scenica, non sembra però avere particolari utilità pratiche (se non quella di spaventare a morte chi non dovesse essere abituato a simili spettacoli). L'efficacia della rappresentazione dipende comunque in modo netto dall'abilità del Mago (ovvero, dal Risultato del Tiro).*

## RISULTATI DEL TIRO

- |    |   |
|----|---|
| 50 | La fiamma si incresperà e crepiterà, senza però che nessuno (oltre al Mago) possa individuare alcun tipo di rappresentazione.   |
| 55 | La fiamma si incresperà e crepiterà, fino ad assumere (per pochi secondi e soltanto verso la fine dell'incantesimo) una forma vagamente simile a quello che il Mago aveva intenzione di rappresentare.                                      |
| 60 | La fiamma subirà una modifica abbastanza evidente: sarà comunque piuttosto difficile scorgere la rappresentazione desiderata dal mago, a meno che non si tratti di qualcosa di molto semplice (una faccia o un oggetto dalla forma comune). |
| 65 | Il Mago riuscirà a produrre una rappresentazione molto simile a quella voluta, che tenderà via via a peggiorare a seconda della sua mobilità (Es.: una faccia che parla sarà via via meno definita e visibile).                             |
| 70 | Il Mago riuscirà a produrre una rappresentazione molto efficace, che resterà tale anche in caso di movimenti.   |
| 75 | Il Mago riuscirà a produrre una rappresentazione perfetta, identica a quella voluta, che resisterà anche a movimenti complicati (purché restino ovviamente nell'area delle fiamme).   |
| 80 | Il Mago riuscirà a produrre una rappresentazione addirittura superiore alle sue stesse aspettative.   |

## EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Per ogni "1" sul Tiro, la rappresentazione avrà un particolare differente o imprevisto dal Mago (a discrezione del Master).

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il Mago perderà completamente il controllo del fuoco, che impazzirà diventando estremamente pericoloso per chiunque gli sia intorno (in un raggio variabile a seconda delle sue dimensioni).

**In caso di Tris da 7-7-7 a 9-9-9:** Il Mago ingigantirà incredibilmente le dimensioni del fuoco originario, dando vita ad una rappresentazione estremamente più "ampia" del previsto.

## **POLVERE** *(Bes-Raw-Dast!)*

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 50

**GITTATA:** Area di 5x5x5 metri

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 5

**REAGENTI:** Nessuno

*Questo incantesimo consentirà al Mago di ricoprire di un sottile strato di polvere un'area di 5x5x5 metri: la polvere avrà l'effetto di cancellare eventuali tracce, impronte e segni di passaggio recente. Non potrà invece rimuovere segni più evidenti del passaggio di qualcuno (come pezzi di legno rotti, tracce di un fuoco, etc.): contribuirà comunque a rendere anche queste tracce più vecchie di quanto in realtà non siano.*

### **RISULTATI DEL TIRO**

*Nessuno.*

### **EFFETTI COLLATERALI**

*Nessuno.*

### **RISULTATI PARTICOLARI**

*Nessuno.*

# TOSSE

(Tox!)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 50+

**GITTATA:** Fino a 10 metri

**DURATA:** Alcuni minuti

**COSTO [PotM]:** 6

**REAGENTI:** Nessuno

*Questo incantesimo provocherà ripetuti attacchi di tosse alla vittima predestinata, che potrà difendersi effettuando un Tiro di Vol + Cost + 3d10 uguale o superiore al Tiro effettuato dal Mago per il Lancio. L'intensità e la fastidiosità della eventuale tosse dipenderanno esclusivamente dalla differenza tra il Tiro della Vittima rispetto al risultato raggiunto dal Mago al momento del Lancio.*

*Questo incantesimo può essere utilizzato anche per arrestare la tosse di una persona (ammalata o meno): non curerà minimamente l'eventuale malattia, ma arresterà gli attacchi di tosse per alcuni minuti.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# VINO INCANTATO

(Aek-Win!)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 3 Round

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** Per uso interno

**DURATA:** 24 ore

**COSTO [PotM]:** 7

**REAGENTI:** Vino (Bicchiere o Bottiglia, max 1Lt.)

*Il Mago dovrà intingere un dito nel vino che intende incantare con questo Sortilegio, e recitare le Rune mescolandolo per 3 Round. Dopo di che, ci sarà un 30% di possibilità che l'incantesimo abbia effetto (il risultato dovrà restare ignoto al Mago): in questo caso, chiunque berrà il vino cambierà completamente punto di vista nei confronti del Mago, provando per lui una simpatia maggiore, sentendo per lui un attaccamento profondo, o persino innamorandosene perdutamente (tirare 1d100 per l'intensità dell'effetto, a discrezione del Master). Al termine della durata dell'Incantesimo, la vittima tornerà lentamente padrona dei suoi sentimenti originari.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

## VINO DEL SONNO (Xot-Wak-Win!)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 2 Round

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** Per uso interno

**DURATA:** 48 ore

**COSTO [PotM]:** 6

**REAGENTI:** *Vino, sangue di cammello, sangue di un essere umano morto (max 1 Lt.)*

*Il Mago dovrà mescolare il vino con gli altri reagenti, recitando nel contempo le rune: se l'incantesimo avrà successo, produrrà un liquido dal sapore simile a quello del vino originale: chiunque berrà un sorso (o più) del liquido, si addormenterà all'istante per 48 ore se non realizzerà un Tiro di Volontà + Costituzione + 3d10 avente Difficoltà 60). Per accorgersi che "qualcosa non va" nel vino, sarà necessario realizzare con successo un Tiro di Distinguere Odori e Saperi avente la medesima Difficoltà.*

### RISULTATI DEL TIRO

*Nessuno.*

### EFFETTI COLLATERALI

*Nessuno.*

### RISULTATI PARTICOLARI

*Nessuno.*