

BARBARIAN

LIBRO DEGLI INCANTESIMI

(By Gabriele Pellegrini alias TheKeeper)

SOMMARIO

ALCUNE NOTE	2	Scheletro non-morto	7
DISINCANTAMENTO	3	Orrore	7
Breccia	3	Decomposizione	7
Annulla vincolo	3	Mano Nera di Seth	7
CURA	3	Disintegrazione	7
Vigore	3	PASSAGGIO	8
Ferma emorragia	3	Camminare sull'acqua	8
Ferma veleno	3	Levitazione	8
Cura veleno	3	Trasporto via piante	8
Cura minore	3	Porta rocciosa	8
Cura maggiore	3	Ponte d'aria	8
Conservazione della vita	3	Camminare nel fuoco	8
Guarigione	3	Volare	8
Rigenerazione	3	Teletrasporto	8
Cura di massa	4	PIROMANZIA	8
CRIOMANZIA	4	Ebollizione	8
Ghiacciare	4	Riscaldamento	8
Gelare	4	Mano infuocata	9
Gran Freddo	4	Scintille	9
Grandine	4	Fiammata	9
Mano Gelida	4	Muro di fuoco	9
Tempesta di ghiaccio	4	Cono di fuoco	9
Raggio del gelo	4	PROTEZIONE	9
Statua di ghiaccio	5	Scudo minore	9
EVOCAZIONE	5	Protezione dai proiettili	9
Evoca spirito di polvere	5	Defletti attacchi	9
Evoca serpenti	5	Barriera magica	9
Evoca servitore di Yezud	5	Protezione dal veleno	10
Evoca/Vincola demone	5	Protezione dal fuoco	10
FOTOMANZIA	5	Protezione dal gelo	10
Oscuramento	5	Scudo Maggiore	10
Flash	5	Aura di fuoco	10
Buio/Luce	5	Aura di gelo	10
Veste buia	6	Globo d'invulnerabilità minore	10
Sfocatura	6	Protezione dalla morte	10
Focalizzare	6	Protezione dagli incantesimi minori	10
Fulmine	6		
GEOMANZIA	6		
Fango	6		
Frantumazione	6		
Scossa tellurica	6		
Mani della terra	6		
Schegge	6		
Terremoto	6		
Pietrificazione	6		
Getto terroso	7		
NECROMANZIA	7		
Parlare ai morti	7		
Raggio di debolezza	7		
Tocco vampirico	7		

ALCUNE NOTE

Quello che state leggendo è il libro degli incantesimi di Barbarian, per giocare dovete scaricare anche il regolamento (reperibile a questa URL :

<http://run.to/icb>

oppure

<http://digilander.iol.it/ICoboldiBerserker>

Per contattarmi : thekeeper31@yahoo.com).

Rispetto alla versione precedente alcuni incantesimi sono cambiati e suggerisco di utilizzare quelli nuovi in quanto riveduti e corretti.

Gli incantesimi sono divisi per gruppi (p.e. piromanzia, criomanzia, cura, ecc.) e seguono per ordine di potenza.

Per ogni incantesimo è riportato:

Il Costo, cioè il numero di punti forza forza (pfo o punti fo) che vengono adoperati per quell'incantesimo.

Qualora sia riportata la parola 'speciale', questo significa che i punti fo impiegati possono variare e che si deve guardare la descrizione dell'incantesimo.

La Durata, cioè il tempo in cui l'incantesimo resta attivo. La durata influisce sull'incantesimo e non sui suoi effetti. Per esempio la durata dell'incantesimo pietrificazione è istantanea, ma gli effetti sulla vittima non lo sono (in questo caso sono permanenti). Speciale indica che la durata può variare in base a dei parametri indicati nella descrizione.

Area: Indica fino a dove lo stregone può fare l'incantesimo e l'area (o la zona) su cui si manifestano le conseguenze. Per esempio se trovate scritto: "*Area: fino a 30. Una zona di 6m di raggio*", significa che lo stregone può fare l'incantesimo fino a 30m e la zona su cui si manifestano le conseguenze è di 6m di raggio.

Conoscenza: Indica quali altri incantesimi bisogna conoscere per utilizzare questa magia. 'Nessuna' indica che non si richiede la conoscenza di nessun'altra magia.

Conoscenze Magiche. La percentuale minima di Conoscenze Magiche per poter apprendere l'incantesimo.

DISINCANTAMENTO

Breccia

Costo: 4.
Durata: istantanea.
Area: 30 m.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 10%

Con questo incantesimo lo stregone può eliminare 1 incantesimo di protezione che richieda Conoscenze Magiche inferiore al 20%.

Annulla vincolo

Costo: 6.
Durata: speciale.
Area: 6 m.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 20%

Lo stregone può eliminare i vincoli dell'incantesimo Evoca/Vincola demone. Non è detto che una volta tolto il vincolo il demone sia amichevole.

CURA

Vigore

Costo: speciale.
Durata: istantanea.
Area: al tocco.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 1%

Lo stregone può ripristinare 1d2 punti Forza, ad un suo compagno, per ogni suo punto fo speso.

Ferma emorragia

Costo: 3
Durata: istantanea.
Area: al tocco.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 5%

Questo incantesimo ferma istantaneamente la perdita di punti ferita in un arto gravemente danneggiato.

Ferma veleno

Costo: 5
Durata: istantanea.
Area: al tocco.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 15 %

Ferma per 1 giorno gli effetti di qualsiasi veleno. Allo scadere del giorno il veleno tornerà a far effetto.

Cura veleno

Costo: 10
Durata: istantanea.
Area: al tocco.
Conoscenza: Ferma veleno.
Conoscenze Magiche: 50 %

Elimina istantaneamente qualsiasi veleno dal corpo della vittima.

Cura minore

Costo: speciale.
Durata: istantanea.
Area: al tocco.
Conoscenza: Ferma emorragia.
Conoscenze Magiche: 15%

Con questo incantesimo lo stregone può curare 1 punto Res per ogni suo punto fo speso.

Cura maggiore

Costo: speciale.
Durata: istantanea.
Area: al tocco.
Conoscenza: Cura minore.
Conoscenze Magiche: 25%

Con questo incantesimo lo stregone può curare 2 punto Res per ogni suo punto fo speso. Inoltre annulla gli incantesimi di necromanzia quali Raggio di debolezza e Decomposizione.

Conservazione della vita

Costo: 5
Durata: 10 round.
Area: fino a 3m.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 35%

Se lanciato su una creatura a zero punti Resistenza, questo incantesimo evita il diminuire di punti fo.

Guarigione

Costo: 10
Durata: istantanea.
Area: fino a 3 m.
Conoscenza: Cura Maggiore.
Conoscenze Magiche: 45 %

Guarisce completamente il soggetto (Ripristina tutti i punti Res). Inoltre annulla gli incantesimi di necromanzia quali Raggio di debolezza e Decomposizione.

Rigenerazione

Costo: 12
Durata: speciale.
Area: al tocco.
Conoscenza: Guarigione.
Conoscenze Magiche: 50 %

Questo incantesimo ricostruisce un arto danneggiato o tranciato. Il tempo perché l'incantesimo si completi è pari a 20 diviso la Cos della creatura su cui viene lanciato l'incantesimo.

Cura di massa

Costo: speciale
Durata: istantanea.
Area: fino a 3 m.
Conoscenza: Cura Maggiore
Conoscenze Magiche: 55 %

Con questo incantesimo lo stregone può curare 1 punto Res per ogni suo punto fo speso a 5 soggetti diversi.

CRIOMANZIA

Ghiacciare

Costo: 2
Durata: speciale.
Area: fino a 3m.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 1%

Ciascun fluido (non vivente) può essere portato alla temperatura di solidificazione al ritmo di 33dm³ per round di concentrazione (per ogni round viene sprecato un punto fo). Ad esempio 33 litri l'acqua possono essere tramutati in ghiaccio già al primo round.

Gelare

Costo: 3
Durata: speciale.
Area: fino a 3m.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 5%

Qualsiasi sostanza inanimata può essere portata fino a - 60°C al ritmo di 33dm³ per round di concentrazione (per ogni round viene sprecato un punto fo). Il materiale ghiacciato riduce la sua resistenza degli oggetti (p.e. armi e armature) di 1/6. Ad esempio una mazza robusta si romperà al primo impatto dopo il lancio di questo incantesimo.

Gran Freddo

Costo: 4
Durata: speciale.
Area: fino a 30m. Una zona di 2m di raggio.
Conoscenza: Gelare
Conoscenze Magiche: 10%

La temperatura in una zona di 2m di raggio, a scelta dello stregone, si abbassa istantaneamente. Lo sbalzo di temperatura è di 50°C. Ciò vuol dire che se prima la temperatura in quella zona era di 20°C, dopo l'incantesimo è di - 30°C. Lo sbalzo di temperatura può bloccare per shock termico molte creature. Ogni creatura colpita deve infatti effettuare

con successo un tiro caratteristica su Cos di liv. 1 o rimanere bloccata per 1d4 round.

Grandine

Costo: 5
Durata: 4 round.
Area: Una zona di 12m di raggio.
Conoscenza: Gelare.
Conoscenze Magiche: 15%

Questo incantesimo può essere usato solo quando sta piovendo. In questa situazione la pioggia si trasforma in gradine. La grandine è molto grossa e provoca 1d4 danni da impatto per ogni round a tutte le creature che non si riparano. I danni vengono applicati alla zona del corpo meno protetta.

Mano Gelida

Costo: 6
Durata: 1 round.
Area: contatto.
Conoscenza: Gran Freddo.
Conoscenze Magiche: 20%

La mano dello stregone diviene incredibilmente fredda. Qualsiasi materiale toccato dalla mano dello stregone viene tramutato in ghiaccio. Il volume del materiale che si può ghiacciare è di 33dm³. Il materiale ghiacciato riduce la sua resistenza (p.e. armi e armature) di 1/3.

Inoltre le creature toccate dallo stregone subiscono 1d4 danni da freddo, ma in questo caso deve effettuare con successo un tiro abilità su pugno.

Tempesta di ghiaccio

Costo: 10
Durata: 6 round.
Area: fino a 30m. Una zona di 6m di raggio.
Conoscenza: Grandine.
Conoscenze Magiche: 30%

In una zona di 6m di raggio a scelta dello stregone si crea una tempesta di ghiaccio. Tutte le creature ivi presenti subiscono 1d8 danni per ogni round che stanno in quella zona. I danni vengono applicati alla zona del corpo meno protetta.

Raggio del gelo

Costo: 14
Durata: istantaneo.
Area: fino a 30m.
Conoscenza: Freddo.
Conoscenze Magiche: 40%

Lo stregone fa partire dalla sua mano un raggio gelido (temperatura -200°C) che arriva fino a 30m. Se una creatura viene colpita da tale raggio subisce 3d4 danni non parabili da armature e deve effettuare con successo un tiro caratteristica su Cos di livello 1. In caso di fallimento la zona colpita viene cristallizzata e distrutta. La vittima può però effettuare un tiro caratteristica su Des di liv 4 per salvarsi.

Statua di ghiaccio

Costo: 16

Durata: istantaneo.

Area: fino a 30m.

Conoscenza: Raggio del gelo.

Conoscenze Magiche: 45%

La vittima di questo incantesimo vien tramutata in un pezzo di ghiaccio, a meno che non effettui con successo un tiro caratteristica di livello 3. La vittima subisce 1d8 danni e una specie di ibernazione. Se la statua di ghiaccio viene attaccata, basta 1 colpo per distruggerla e uccidere la vittima (compresi gli oggetti che portava).

EVOCAZIONE

Evoca spirito di polvere

Costo: 2

Durata: 10 round

Area: nessuna.

Conoscenza: nessuna

Conoscenze Magiche: 1%

Viene creato un piccolo turbine di polvere che esegue gli ordini dello stregone nelle sue possibilità. Lo spirito di polvere ha 2 punti resistenza e non può attaccare. Può però spiare e riferire quello che sente allo stregone.

Evoca serpenti

Costo: 3

Durata: 10 round.

Area: nessuna.

Conoscenza: nessuna

Conoscenze Magiche: 5%

Entro 1d4 round dall'evocazione giungono 1d6 serpenti che eseguiranno gli ordini dello stregone per tutta la durata dell'incantesimo. I serpenti di solito hanno 20% di probabilità di colpire, 5 punti resistenza e infliggono 1D2 punti di danno. Tuttavia il custode può decidere diversamente. Alla fine dell'incantesimo i serpenti ritornano da dove sono venuti.

Evoca servitore di Yezud

Costo: 3

Durata: speciale.

Area: nessuna.

Conoscenza: nessuna.

Conoscenze Magiche: 10%

Nella mano dello stregone si materializza una sfera di giasietto lucido. Se la sfera viene toccata da mani diverse da quelle dello stregone, si trasforma in un ragno nero e lucido che attacca con un pungiglione velenoso (attacco 70%). Il veleno è mortale (Tiro caratteristica su Cos di livello 5) e uccide la vittima all'istante. La creatura ha RES 5 e nessuna

difesa a parte la schivata del 30%. Una volta portato a segno un attacco il ragno scompare.

Evoca/Vincola demone

Costo: speciale.

Durata: speciale.

Area: fino a 30m.

Conoscenza: nessuna.

Conoscenze Magiche: 50%

Con questo incantesimo lo stregone può evocare o vincolare una creatura demoniaca.

Il costo è pari alla metà della Res del demone. Se lo stregone non conosce il punteggio necessario può: tentare a caso, oppure documentarsi su antichi tomi di magia. Evocare significa richiamare una creatura da un'altro luogo o dimensione (l'invocazione può richiedere parecchi minuti).

Spesso le creature evocate non sono amichevoli, in questo caso serve "vincolarle". Col vincolo lo stregone può dare un ordine al demone. Finito l'ordine il demone sparirà. Poichè alcune evocazioni richiedono parecchia fatica, spesso si ricorre a rituali di parecchie ore a cui partecipano molti stregoni e cultisti. Per vincolare un demone già vincolato bisogna prima ricorrere all'incantesimo di Disincantamento: Annulla vincolo.

I demoni che si possono evocare sono per ora : Il Demone delle Nebbie e il Demone delle Tenebre Esterne.

FOTOMANZIA

Oscuramento

Costo: 2

Durata: 2 round

Area: fino a 30m.

Conoscenza: nessuna

Conoscenze Magiche: 1%

Una fonte di luce a scelta dello stregone viene oscurata per due round.

Flash

Costo: 3

Durata: 1 round

Area: fino a 30m. Una zona di 3m di raggio.

Conoscenza: nessuna

Conoscenze Magiche: 5%

Un'esplosione di luce intensa acceca per 1d4 round tutte le creature con organi visivi in una zona di 3m di raggio (scelta dallo stregone).

Buio/Luce

Costo: 4

Durata: 1 ora.

Area: fino a 30m. Una zona di 3m di raggio.

Conoscenza: Oscuramento.

Conoscenze Magiche: 10%

Una zona di 3 m di raggio viene oscurata o illuminata per un'ora.

Veste buia

Costo: 4
Durata: 10 round
Area: una creatura.
Conoscenza: Oscuramento
Conoscenze Magiche: 10%

Questo incantesimo può essere lanciato su qualsiasi essere vivente. L'incantesimo oscura parzialmente la creatura colpita e dà un bonus del 50% all'abilità di Nascondersi.

Sfocatura

Costo: 4
Durata: 2 round
Area: solo lo stregone.
Conoscenza: nessuna
Conoscenze Magiche: 20%

L'immagine dello stregone diviene sfocata. Tutte le creature che tentano di colpirlo subiscono una penalità al tiro del -30%.

Focalizzare

Costo: 6
Durata: istantaneo
Area: fino a 30m.
Conoscenza: nessuna
Conoscenze Magiche: 25%

Lo stregone può focalizzare i raggi solari su una creatura, proprio come una lente. La creatura subisce 1d8 danni istantanei di calore.

Fulmine

Costo: 16
Durata: istantaneo
Area: fino a 30m.
Conoscenza: Focalizzare.
Conoscenze Magiche: 40%

Dalle mani dello stregone si sprigiona una potente scarica elettrica che arriva fino a 30m. Tutte le creature presenti nella traiettoria e distanti fino a 3m. da essa subiscono 1d10+2. Questi danni non sono parabili da armature e scudi. Le creature tuttavia possono salvarsi con un tiro caratteristica su Des di livello 3.

GEOMANZIA

Fango

Costo: 2
Durata: istantaneo
Area: fino a 30m. Una volume di 9m³.
Conoscenza: nessuna
Conoscenze Magiche: 1%

Lo stregone può tramutare un volume di 9m³ di terreno in fango. Tutte le creature in questa zona vengono rallentate e compiono tutte le loro azioni alla metà della velocità normale.

Frantumazione

Costo: 4
Durata: istantaneo
Area: fino a 30m. Una volume di 9m³.
Conoscenza: nessuna
Conoscenze Magiche: 5%

Sbriciola 9m³ di terreno istantaneamente.

Scossa tellurica

Costo: 6
Durata: istantaneo
Area: fino a 30m. Una zona di 6m di raggio.
Conoscenza: Frantumazione.
Conoscenze Magiche: 10%

Lo stregone crea una lieve scossa di terremoto in una zona di 6m di raggio. Tutte le creature ivi presenti perdono l'azione nel turno successivo.

Mani della terra

Costo: 6
Durata: 1 ora
Area: fino a 30m.
Conoscenza: Frantumazione.
Conoscenze Magiche: 15%

Una mano di terra blocca la vittima di quest'incantesimo. La vittima può liberarsi con un tiro caratteristica su Fo di liv 3.

Schegge

Costo: 8
Durata: istantaneo
Area: fino a 30m. Area di 3m di raggio.
Conoscenza: Frantumazione
Conoscenze Magiche: 15%

L'incantesimo crea un'esplosione di schegge dal terreno che colpiscono tutte le creature in un'area di 3m di raggio. Le creature subiscono 4 danni nella zona meno protetta del corpo.

Terremoto

Costo: 10
Durata: 3 round
Area: fino a 30m. Una zona di 6m di raggio.
Conoscenza: Frantumazione
Conoscenze Magiche: 20%

Il terremoto distrugge un'area di 36m² sconvolgendola completamente. Le creature ivi presenti subiscono 1d4 danni finché rimangono nella zona.

Pietrificazione

Costo: 14
Durata: istantaneo

Area: una creatura
Conoscenza: Mani della terra.
Conoscenze Magiche: 35%

La vittima di questo incantesimo viene tramutata istantaneamente in pietra a meno che non effettui con successo un tiro caratteristica di livello 3 su Cos.

Getto terroso

Costo: 16
Durata: istantaneo
Area: fino a 30m.
Conoscenza: Schegge
Conoscenze Magiche: 40%

Un potente getto di terra misto a schegge parte dal terreno e colpisce la creatura scelta dallo stregone. Tale creatura subisce 4+1d6 danni nella parte meno protetta del corpo. La vittima può salvarsi parando con lo scudo.

NECROMANZIA

Parlare ai morti

Costo: 2
Durata: speciale
Area: fino a 30m.
Conoscenza: nessuna
Conoscenze Magiche: 1%

Lo stregone può fare tre domande ad un cadavere morto da non più di 1 mese.
Il morto risponderà mentalmente.

Raggio di debolezza

Costo: 2
Durata: speciale
Area: fino a 30m.
Conoscenza: nessuna
Conoscenze Magiche: 5%

La creatura colpita perde 1d6 punti forza temporanei.

Tocco vampirico

Costo: 4
Durata: istantaneo.
Area: al tocco.
Conoscenza: nessuna
Conoscenze Magiche: 10%

Lo stregone deve toccare con la mano la sua vittima eseguendo con successo un tiro abilità su pugno. Se la vittima viene toccata le perde per un giorno 1d4 punti Res che vengono aggiunti a quelli dello stregone. Se lo stregone supera il suo totale di punti Res, quelli in più gli rimarranno per 6 round.

Scheletro non-morto

Costo: 1 pfo per ogni 5 punti di taglia dello scheletro.
Durata: 1 ora.
Area: fino a 10m.

Conoscenza: Parlare ai morti
Conoscenze Magiche: 20%

Lo stregone può ordinare ad uno o più scheletri di risorgere e servirlo per un'ora. Lo stregone spende un totale di pfo pari a 1 ogni 5 punti taglia degli scheletri animati. Le statistiche degli scheletri sono quelle riportate nel 'Manuale delle Creature' sotto la voce Scheletro non-morto.

Dopo un'ora gli scheletri tornano com'erano prima. Se lo scheletro non è integro, cioè mancano una o più parti, rimarrà così anche dopo essere stato animato.

Orrore

Costo: 6
Durata: 2 round.
Area: fino a 10m.
Conoscenza: nessuna
Conoscenze Magiche: 20%

Lo stregone imprime nella mente della vittima terribili immagini di morte. La vittima deve effettuare con successo un tiro caratteristica su Coraggio di liv 1 o scappare terrorizzato per 2 round.

Decomposizione

Costo: 10
Durata: 6 round.
Area: tocco.
Conoscenza: Tocco vampirico.
Conoscenze Magiche: 30%

Lo stregone deve eseguire con successo un tiro abilità su pugno, se la vittima viene colpita incomincia a perdere 2 punti Cos per round. Nel gioco questo si manifesta con una vistosa decomposizione del corpo della vittima. A zero punti la vittima muore. La vittima può essere salvata dagli incantesimi di Cura: Cura Maggiore e Guarigione, oppure dal termine dell'incantesimo (6 round).

Mano Nera di Seth

Costo: 14
Durata: istantaneo.
Area: tocco.
Conoscenza: Decomposizione.
Conoscenze Magiche: 50%

Lo stregone deve effettuare un normale tiro abilità su pugno, se il tiro ha buon esito la vittima muore all'istante (la vittima può però tentare di schivare l'attacco). Nella zona colpita rimane impressa l'impronta di una mano nera. Questo incantesimo è difficile da reperire in quanto custodito gelosamente dagli alti sacerdoti di Seth.

Disintegrazione

Costo: speciale
Durata: istantanea.
Area: fino a 9m.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 70%

Questo potente incantesimo distrugge istantaneamente i legami molecolari di ogni oggetto o creatura. Il costo è pari al valore di Tag della vittima (per gli oggetti tocca al Narratore decidere un valore). Nel caso lo stregone impieghi un numero di pfo inferiore l'incantesimo non ha effetto.

NB: Armi e oggetti magici, di solito, richiedono un alto costo.

PASSAGGIO

Camminare sull'acqua

Costo: speciale.

Durata: speciale

Area: una creatura.

Conoscenza: nessuna

Conoscenze Magiche: 1%

Permette di camminare sull'acqua per 3m ogni punto forza speso.

Levitazione

Costo: 3

Durata: speciale

Area: lo stregone.

Conoscenza: nessuna

Conoscenze Magiche: 5%

Per ogni round di concentrazione lo stregone può fluttuare spostandosi solo verso l'alto o il basso.

Lo spostamento è di 3 metri per round.

Ogni round di concentrazione costa 1 pfo oltre ai primi tre.

Trasporto via piante

Costo: 4

Durata: speciale

Area: lo stregone e una creatura ogni 2pfo.

Conoscenza: nessuna

Conoscenze Magiche: 10%

Se lo stregone si trova in una zona con molta vegetazione può ordinare alle piante di portarlo in un determinato posto. Se il percorso non è completamente possibile lo stregone verrà portato fin dove possibile. Lo stregone può portare una creatura consenziente per ogni 2 pfo spesi in più.

Porta rocciosa

Costo: 5

Durata: 1round

Area: solo lo stregone.

Conoscenza: nessuna

Conoscenze Magiche: 15%

Lo stregone può attraversare la pietra e materiali solidi ma solo per un round. Se allo scadere di tale tempo lo stregone è ancora nella roccia morirà istantaneamente.

Ponte d'aria

Costo: 6

Durata: 1round

Area: lo stregone.

Conoscenza: Levitazione.

Conoscenze Magiche: 20%

Lo stregone può attraversare sospeso per aria qualsiasi zona non più lunga o alta di 10m.

Camminare nel fuoco

Costo: 8

Durata: speciale.

Area: 9m³.

Conoscenza: Camminare sull'acqua.

Conoscenze Magiche: 25%

Lo stregone può aprire un varco nel fuoco di 9m³. La durata è di 3 round per ogni pfo oltre ai primi 8.

Volare

Costo: 12

Durata: 1 ora per pfo

Area: solo lo stregone

Conoscenza: Ponte d'aria.

Conoscenze Magiche: 30%

Lo stregone può volare per 1 ora per ogni punto fo oltre ai primi 12.

Teletrasporto

Costo: 16

Durata: istantanea

Area: fino a 100m

Conoscenza: Volare.

Conoscenze Magiche: 50%

Lo stregone può teletrasportarsi fino a 100m nello stesso round in qualsiasi direzione. Se lo stregone decide di teletrasportarsi in una zona fuori dalla sua visuale può, ma potrebbero esserci conseguenze spiacevoli.

PIROMANZIA

Ebollizione

Costo: 2

Durata: 12 round

Area: fino a 3m.

Conoscenza: nessuna

Conoscenze Magiche: 1%

Ciascun fluido (non vivente) può essere portato alla temperatura di ebollizione al ritmo di 33dm³ per round di concentrazione (per ogni round viene sprecato un punto fo).

Riscaldamento

Costo: 3

Durata: 6 round.

Area: fino a 3m.
Conoscenza: nessuna
Conoscenze Magiche: 5%

Qualsiasi materiale inanimato viene riscaldato fino a 100°C al ritmo di 33dm³ per round (per ogni round si spreca un punto fo). Se l'oggetto su cui è lanciato questo incantesimo viene usato per colpire un avversario, la vittima subisce 1d4 danni da calore.

Mano infuocata

Costo: 4
Durata: 4 round.
Area: fino a 30cm.
Conoscenza: Riscaldamento
Conoscenze Magiche: 10%

La mano dello stregone diviene prende fuoco (senza produrgli alcun danno). Appicca fuoco a qualsiasi materiale combustibile entro 30cm dalla mano del mago. Le vittime colpite dal fuoco subiscono 1d4 danni. I materiali infiammabili prendono fuoco con una prob. del 50%.

Scintille

Costo: speciale.
Durata: istantanea
Area: fino a 30m.
Conoscenza: Combustione
Conoscenze Magiche: 15%

Per ogni 2 punti fo spesi lo stregone può far scaturire da una qualsiasi fiamma una scintilla. Le scintille provocano da 0 a 1 danni e possono appiccare fuoco a materiale infiammabile con una probabilità del 10%.

Fiammata

Costo: 6
Durata: istantanea
Area: fino a 30m
Conoscenza: Combustione
Conoscenze Magiche: 20%

Qualsiasi fiamma distante non più di 10m dal mago può essere fatta esplodere raddoppiandone le dimensioni. Basandosi sulle dimensioni originali della fiamma i danni causati aumentano di 1d4 e la probabilità di appiccare fuoco aumenta del 10%. L'incantesimo è istantaneo e dopo pochi secondi la fiamma torna normale.

Muro di fuoco

Costo: speciale.
Durata: 1 minuto per pfo usato.
Area: un volume di 36m³.
Conoscenza: Fiammata
Conoscenze Magiche: 30%

In un punto scelto dallo stregone appare un muro di fuoco del volume massimo di 36m³. Il muro dura 1 minuto per punto fo impiegato dallo stregone. Le che attraversano tale muro subiscono 1d10 danni. I

materiali infiammabili prendono fuoco con una prob. del 80%.

Cono di fuoco

Costo: 14
Durata: istantanea
Area: un cono lungo 10m e largo 3m.
Conoscenza: Fiammata
Conoscenze Magiche: 40%

Dalla mano dello stregone scaturisce un getto infuocato a forma di cono (lungo 10m e largo 3 nel punto più lontano). Tutte le creature presenti in questa zona subiscono 1d8 danni. I materiali infiammabili prendono fuoco con una prob. del 70%.

PROTEZIONE

Scudo minore

Costo: 2
Durata: 6 round.
Area: solo lo stregone.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 5%

Lo Stregone crea attorno a se una barriera di forze magiche che gli conferisce una protezione dagli attacchi del tipo (p)3(t)3(i)3. Gli effetti dell'incantesimo non sono cumulabili.

Protezione dai proiettili

Costo: 4
Durata: 6 round
Area: solo lo stregone.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 5%

Quest'incantesimo penalizza gli attacchi portati contro lo stregone con armi da tiro e da lancio del -30%.

Defletti attacchi

Costo: 5
Durata: 4 round.
Area: solo lo stregone.
Conoscenza: Protezione dai proiettili.
Conoscenze Magiche: 5%

Dopo aver lanciato quest'incantesimo, chi attacca lo stregone con armi da tiro o lancio ottiene una penalità del -30%. Chi attacca con armi da mischia ottiene una penalità del -10%.

Barriera magica

Costo: 5
Durata: speciale
Area: solo lo stregone.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 10%

Attorno allo stregone si crea una barriera magica che annulla gli effetti di un solo incantesimo lanciato contro di lui e che abbia Conoscenze Magiche inferiore a 20%.

Protezione dal veleno

Costo: 6
Durata: 6 round
Area: solo lo stregone.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 10%

Per 6 round lo ha una protezione contro il veleno del 70%.

Protezione dal fuoco

Costo: 6
Durata: 6 round
Area: solo lo stregone.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 15%

Quest'incantesimo conferisce allo stregone una protezione del 50% dai danni basati su fuoco (magico e non). Inoltre annulla la probabilità che gli oggetti infiammabili trasportati prendano fuoco.

Protezione dal gelo

Costo: 6
Durata: 6 round
Area: solo lo stregone.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 15%

Quest'incantesimo conferisce allo stregone una protezione del 50% dai danni basati sul gelo (magico e non). Inoltre annulla la probabilità che gli oggetti trasportati vengano danneggiati dal freddo.

Scudo Maggiore

Costo: 8
Durata: 6 round
Area: solo lo stregone.
Conoscenza: Scudo minore
Conoscenze Magiche: 20%

Come Scudo minore, ma protegge (p)6(t)6(i)6.

Aura di fuoco

Costo: 10
Durata: 4 round
Area: solo lo stregone.
Conoscenza: Protezione dal fuoco.
Conoscenze Magiche: 25%

Attorno allo stregone si crea una barriera infuocata. Lo stregone ottiene tutte le protezioni dell'incantesimo protezione dal gelo e in più tutte le creature a meno di 3m. dallo stregone subiscono 1d4 danni (50% prob materiali infiammabili).

Aura di gelo

Costo: 10
Durata: 4 round
Area: solo lo stregone.
Conoscenza: Protezione dal gelo.
Conoscenze Magiche: 25%

Attorno allo stregone si crea una barriera infuocata. Lo stregone ottiene tutte le protezioni dell'incantesimo protezione dal fuoco e in più tutte le creature a meno di 3m. dallo stregone subiscono 1d4+1 danni da gelo.

Globo d'invulnerabilità minore

Costo: 13
Durata: 4 round
Area: solo lo stregone.
Conoscenza: Defletti attacchi.
Conoscenze Magiche: 30%

Lo stregone è invulnerabile per 4 round a tutte le armi non magiche.

Protezione dalla morte

Costo: 14
Durata: 4 round
Area: solo lo stregone.
Conoscenza: nessuna.
Conoscenze Magiche: 70%

Lo stregone diviene immune agli incantesimi di necromanzia.

Protezione dagli incantesimi minori

Costo: 14
Durata: 4 round
Area: solo lo stregone.
Conoscenza: Barriera Magica.
Conoscenze Magiche: 45%

Lo stregone riceve un'immunità contro tutti gli incantesimi che richiedono Conoscenze Magiche inferiore a 20.