



Incantesimi del Mago rev. 0.3 di Niccolò Martini – www.rubedoforge.it – CC BY-SA 4.0

Trucchetti (Livello 0)

✓ LUCE

Continuato

Un oggetto che tocchi brilla di luce arcana, intensa più o meno come una torcia. Non emette né calore né suono, e non richiede combustibile, ma per il resto funziona come una normale torcia. Hai il totale controllo sul colore della fiamma. L'incantesimo dura fintanto che la luce rimane in tua presenza.

✓ PRESTIDIGITAZIONE

Puoi fare dei piccoli trucchi di autentica magia. Se tocchi un oggetto inanimato puoi apportarvi delle modifiche cosmetiche: pulirlo, sporcarlo, raffreddarlo, riscaldarlo, dargli un sapore, cambiargli colore. Se lanci il trucchetto senza toccare un oggetto puoi invece creare semplici illusioni non più grandi di te stesso. Queste illusioni sono rozze, chiaramente riconoscibili e di breve durata: non inganneranno nessuno, ma potrebbero farlo divertire.

✓ SERVITORE INVISIBILE

Continuato

Evoca un semplice costrutto invisibile il cui unico compito è quello di trasportare oggetti. Ha Carico 3 e porta tutto ciò che gli porgi, ma non può raccogliere niente da solo. Ciò che il Servitore Invisibile trasporta sembra fluttuare a mezz'aria pochi passi dietro di te. Il costrutto svanisce immediatamente e lascia cadere il suo carico se subisce danno o se si allontana da te. Puoi evocare un solo Servitore Invisibile per volta.

Livello 1

□ ALLARME

Continuato

Mentre lanci questo incantesimo cammini descrivendo un ampio cerchio. Finché non usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese, la magia ti avverte se una creatura oltrepassa il perimetro del cerchio tracciato. Se stai dormendo, l'incantesimo ti sveglia dal sonno.

□ AMMALIARE PERSONA

Continuato

Una persona (non un animale o un mostro) che stai toccando mentre lanci questo incantesimo ti considera un amico fino a quando non gli dimostri il contrario, non subisce danni o non usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese.

□ COMPRENSIONE DEI LINGUAGGI

Continuato

Sei in grado di comprendere il significato letterale di qualsiasi linguaggio tu possa sentire o leggere. Se un testo è scritto con un alfabeto che non conosci, applica l'etichetta *lento* alla sua lettura. Questo effetto non ti consente di decodificare un codice cifrato o di comprendere la natura di un sigillo magico. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

□ CONTATTARE GLI SPIRITI

Indica un tipo di spirito che intendi contattare (defunto, extraplanare, della natura o lascia che decida il GM). Uno di essi comparirà per un breve istante vicino a te, quanto basta per potergli parlare. Vi comprenderete senza limitazioni di linguaggio, ed esso sarà costretto a rispondere ad una tua singola domanda qualsiasi al meglio delle proprie conoscenze.

□ DARDO INCANTATO

Sprigionati proiettili di pura magia dalle tue dita. Infilgi 2d4 danni ad un bersaglio che puoi vedere.

□ INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Sviluppi per qualche momento un senso sintonizzato con la magia. Il GM ti dirà cosa di magico riesci a percepire nelle tue vicinanze.

□ INVISIBILITÀ

Continuato

Tocchi un alleato (incluso te stesso) che diventa invisibile: nessuno può vederlo! L'incantesimo persiste finché il bersaglio non attacca o tu dissolvi l'incantesimo. Mentre l'incantesimo è attivo non puoi lanciare nessun altro incantesimo.

□ TELEPATIA

Continuato

Tocchi una persona consenziente e formi con essa un legame telepatico che vi permette di parlare utilizzando la sola forza del pensiero. Puoi avere un solo legame telepatico attivo per volta. L'effetto termina quando decidi di porvi fine, se usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese o se tu e il bersaglio vi allontanate di oltre qualche chilometro.

Livello 3

□ DISSOLVI MAGIE

Scegli un incantesimo o un effetto magico che sia attivo entro distanza *vicino*: Dissolvi Magie lo fa a pezzi. Gli incantesimi minori terminano, le magie più potenti vengono solo ridotte o smorzate fino a quando rimani nei paraggi.

□ IMMAGINE SPECULARE

Continuato

Fai un passo di lato ed un'emanazione illusoria con il tuo stesso aspetto compare accanto a te. Quando vieni attaccato, tira un d6: se fai 4 o più l'emanazione viene colpita al tuo posto e l'incantesimo termina.

□ LEVITAZIONE

Continuato

Una creatura consenziente (incluso te stesso) che stai toccando mentre formuli l'incantesimo viene liberata dal giogo della gravità. Fintanto che mantieni attivo l'effetto, essa può muoversi verso l'alto o verso il basso come se stesse camminando, ma per gli spostamenti orizzontali deve trovare qualcosa cui aggrapparsi o da usare per darsi la spinta. Il GM terrà conto dell'assenza di peso del bersaglio. Mentre questo incantesimo rimane attivo prendi un -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

□ MIMESI

Continuato

Prendi la forma di una persona che stai toccando mentre lanci l'incantesimo. L'aspetto fisico corrisponde esattamente al suo, ma il tuo comportamento potrebbe tradirti. Questo cambiamento persiste finché non prendi danno, scegli di tornare alla tua forma normale o usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese. Mentre questo incantesimo è attivo non puoi usare le tue mosse di classe.

□ OSCURITÀ

Continuato

Scegli un punto che puoi vedere. Oscurità e ombre sovranaturali scaturiscono da quel punto riempiendo l'area circostante fino a portata *lunga*. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

□ PALLA DI FUOCO

Evochi una potente sfera di fiamme che avvolge un bersaglio entro distanza *lontano*, e tutti coloro che si trovano entro portata *lunga* da esso. Chi viene colpito subisce 2d6 danni con etichette *elementale* (fuoco) e *ignora armatura*.

□ SONNO

1d4 nemici entro distanza *vicino* e che sono in grado di dormire, cadono in un sonno ordinario. Il GM ti dirà chi subisce gli effetti dell'incantesimo. Le vittime si sveglieranno come di consueto, con luci o rumori forti, scosse, dolore, o dopo qualche ora di riposo. Nel frastuono della battaglia, quindi, l'effetto di questo incantesimo sarà poco più di un momento di sbandamento per chi ne viene colpito.

Livello 5

□ CONTATTARE ALTRI PIANI

Continuato

Invi una richiesta d'udienza verso un altro piano di esistenza specificando chi o che cosa vorresti contattare (indica il luogo, il tipo di creatura, il nome o il titolo). Si apre una comunicazione bidirezionale con la creatura contattata attraverso cui potrete comprendervi senza limitazioni di linguaggio. La comunicazione può essere interrotta in ogni momento sia da te che dall'altra creatura.

□ METAMORFOSI

Continuato

Il tuo tocco cambia completamente la forma di una creatura (o anche la tua), che manterrà tale aspetto finché non lanci un qualsiasi altro incantesimo o decidi di porre termine all'effetto. Descrivi la nuova forma che hai creato, compresi eventuali cambiamenti agli attributi (Caratteristiche, Armatura, Danno, ecc.), capacità utili o particolari debolezze. Il GM, sulla base della tua descrizione, sceglierà quindi una o più delle seguenti opzioni:

- la forma è instabile o temporanea;
- anche la mente del bersaglio viene alterata;
- la forma ha una debolezza o un beneficio non previsto.

□ EVOCARE MOSTRI

Continuato

Un mostro appare e ti aiuta *senza discutere* i tuoi ordini al meglio delle sue facoltà. Consideralo come se fosse un gregario senza alcun Costo. Ha un modificatore di +1 a tutte le Caratteristiche, 1 PF, Carico 6, ed infligge 1d6 danni. Il mostro ottiene anche 1d4+2 tratti a tua scelta tra i seguenti:

- ha un +2 invece che un +1 a una Caratteristica (un +3 se scegli quest'opzione due volte);
- non è spericolato;
- infligge +1 danni (puoi scegliere quest'opzione fino a due volte);
- il suo legame con questo piano è forte: ha +2 PF per ciascun tuo livello da incantatore (al massimo +20 PF);
- descrivi una capacità utile che spero che abbia (puoi scegliere quest'opzione due volte);
- ha un'Abilità a Rango 1 (oppure, se scegli quest'opzione due volte, due a Rango 1 o una a Rango 2).

Sulla base dei tratti che hai scelto, il GM ti dirà che mostro appare e come si concretizzano le eventuali capacità utili che hai indicato. La creatura resta su questo piano fino a quando non muore o non la bandisci. Mentre l'incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

□ FULMINICTUS

Scateni un fulmine su di un bersaglio entro gittata *lontano*, colpendo anche tutti coloro che si trovano entro portata *lunga* da esso. Chi viene colpito subisce 2d8 danni con etichette *elementale* (elettricità) e *ignora armatura*. Il bersaglio principale, inoltre, viene stordito dalla scarica elettrica.

□ GEMMA DELL'ANIMA

Intrappoli l'anima di una creatura morente in una gemma. Essa è consapevole della sua prigionia, ma può essere manipolata con incantesimi, *parlamentando*, o con altri effetti che possano ragionevolmente influenzare un'anima. Tutte le mosse effettuate contro la creatura intrappolata ottengono +1 al tiro. Puoi liberare l'anima quando vuoi, ma non potrai mai più intrappolarla in seguito.

□ VISIONE DEL VERO

Continuato

La tua vista non è offuscata da illusioni e falsità, magiche o mondane, e vedi la vera natura delle cose e ciò che è nascosto. Il GM ti descriverà ciò che hai davanti tenendo conto di questa tua facoltà. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*. L'effetto termina se decidi di porvi fine o se usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese.

□ TELECINESI

Continuato

Manipoli con la forza del pensiero un oggetto inanimato entro distanza *vicino*, purché tu sia in grado di vederlo e che non sia indossato o trasportato da nessuno. Nel corso della durata dell'incantesimo puoi cambiare bersaglio, ma sei in grado di manipolare un solo oggetto per volta. Puoi compiere sull'oggetto o con esso azioni anche complesse. Se una di tali azioni richiede di tirare+**FOR**, tira+**CAR**, se richiede **DES**, usa **INT**, e, al posto di **COS**, usa **SAG**. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 a *lanciare incantesimi*. L'effetto ha termine se decidi di porvi fine o quando usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese.

Livello 7

□ BARRIERA MAGICA

Continuato

Evochi una barriera di energia magica che si estende fino a gittata *lunga* da dove ti trovi, proteggendo chiunque sia al suo interno. Gli attacchi di tipo fisico che provengano dall'esterno vengono bloccati, ma le creature possono attraversarla liberamente. Normalmente la barriera svanisce quando assorbe un qualsiasi attacco, ma puoi decidere di spendere una presa di *Mana* affinché non collassi. Puoi anche decidere di porre termine all'incantesimo in qualunque momento. Fintanto che la barriera è attiva, prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

□ GABBIA

Continuato

Una creatura che puoi vedere viene rinchiusa in una gabbia di forza magica. Niente può entrare o uscire dalla gabbia. Se lanci un qualsiasi altro incantesimo, perdi di vista la Gabbia o la dissolvi, essa cesserà di esistere. Inoltre, mentre l'incantesimo è attivo, tu e il bersaglio (se senziante) siete in grado di comunicare telepaticamente senza limitazioni di linguaggio.

□ INNESCO

Continuato

Scegli un incantesimo di livello 5 o inferiore che puoi lanciare, e descrivi una condizione di attivazione usando al massimo 10 parole. L'incantesimo scelto verrà trattenuto fino a quando non decidi di rilasciarlo o si verifica la condizione d'innescò, qualunque delle due cose accada prima. Non devi tirare per lanciare l'incantesimo: ha semplicemente effetto. Puoi avere un solo incantesimo innescato alla volta. Se lanci Innesco mentre hai già un incantesimo trattenuto, il nuovo incantesimo sostituirà il precedente.

Continuato

- dire qualche parola a tua scelta;
- darti qualcosa che tiene in mano;
- fare un attacco coordinato contro un bersaglio a tua scelta;
- rispondere sinceramente a una domanda.

☐ NUBE MORTALE

Continuato

□ PAROLA DEL RITORNO

Continuato

Quando lanci questo incantesimo, scegli una parola. La prima volta che pronuncerai quella parola, tu e i tuoi alleati verrete riportati immediatamente all'esatta posizione in cui hai lanciato inizialmente l'incantesimo. Se lanci nuovamente Parola del Ritorno prima di attivare l'incantesimo già lanciato, sostituisci la precedente destinazione con quella nuova.

SEPARAZIONE

Continuato

Scegli un arto o un'appendice non essenziale per la sopravvivenza o la deambulazione primaria del bersaglio, come un braccio, una gamba (se ne ha più di due), un tentacolo o un'ala. L'appendice viene separata magicamente dal corpo, senza causare danno ma provocando un forte dolore. Ciò può inibire alcune capacità della vittima, come, ad esempio, impedire a una creatura alata di volare o a un toro di incornarti. L'effetto ha termine se decidi di porvi fine o se usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese. Mentre questo incantesimo è attivo, prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

☐ **CELARE**

Continuato

☐ EVOCAZIONE INFALLIBILE

Descrivi brevemente un tipo di creatura mortale, o pronuncia il vero nome di una di queste. Lo specifico individuo, se lo hai nominato, o una creatura del tipo che hai descritto, saranno teletrasportati al tuo cospetto, ovunque si trovino. Ciò non significa, però, che siano ben disposti nei tuoi confronti! Magie estremamente potenti potrebbero proteggere il bersaglio dalla tua evocazione. In tal caso il GM ti dirà onestamente la ragione per cui l'incantesimo ha fallito e se la creatura ha percepito il tuo tentativo.

❑ PRESAGIO

Continuato

Descrivi una circostanza. Quando accadrà ciò che hai descritto, non importa dove o quando, lo verrai a sapere. Se vuoi, potrai anche vivere in prima persona ciò che accade come se fossi lì presente, pur non essendoci fisicamente. Puoi avere un solo Presagio attivo alla volta.

☐ RIFUGIO

Continuato

Plasmi una struttura di pura energia magica, che può essere piccola quanto una capanna o grande come un castello. L'edificio è immune a tutti i danni non magici, e permane finché non ti allontani, viene distrutto o non decidi di porre termine all'incantesimo.

□ TEMPESTA ARCANA

Continuato

Manipoli le energie atmosferiche per creare un fenomeno innaturale a tua scelta. Che si tratti di piogge corrosive, venti di forza inimmaginabile, o nubi di energia arcana che oscurano il sole, la Tempesta risponde sempre al tuo volere! Il GM descrive che effetti ha il fenomeno cui hai dato origine su ciò che si trova al suo interno. L'effetto perdura finché non lanci un altro incantesimo, non decidi di dissolverlo, o usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese.

□ _____ (Livello __)

[illegible]

□ _____ (Livello __)

[illegible]

□ _____ (Livello __)

[illegible]