



Incantesimi del Warlock rev. 0.5 di Niccolò Martini – www.rubedoforge.it – CC BY-SA 4.0

Suppliche (Livello 0)

✓ DELOCALIZZAZIONE SENSORIALE

Continuato

Il tuo patrono ti conferisce un nuovo organo di senso, equivalente ad un occhio, un orecchio, un naso, una lingua o dei lunghi baffi. Descrivi come si manifesta e in che parte del tuo corpo fa la sua comparsa. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

✓ GUIDA

Il simbolo del tuo patrono appare per un solo istante innanzi a te indicandoti la direzione o il modo d'agire che il tuo signore vorrebbe tu seguissi. Il messaggio si manifesta solo tramite un segno: la comunicazione attraverso questo incantesimo è decisamente limitata.

✓ 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

□ AMMALIARE ANIMALE

Continuato

Un animale (non una persona 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.

□ 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.

□ CONTROLLARE NON MORTI

Continuato

Una creatura non morta e non senziente che stai toccando mentre lanci questo incantesimo obbedisce ai tuoi comandi verbali al meglio delle sue limitate possibilità. L'incantesimo dura fino a quando il bersaglio non subisce danni, dai un ordine autodistruttivo, usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese o poni termine al controllo.

□ INCUTERE PAURA

Continuato

Scegli un bersaglio che puoi vedere e un oggetto nelle vicinanze. Fintanto che mantieni attivo l'effetto e non usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese, il bersaglio è spaventato dall'oggetto. La reazione è a sua discrezione: fuga, panico, supplica, lotta. Le creature con intelligenza inferiore a quella di un animale (costrutti magici, non morti non senzienti, ecc.) non subiscono gli effetti di questo incantesimo. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

□ INDIVIDUARE ALLINEAMENTO

Quando lanci questo incantesimo, scegli un allineamento: Buono, Malvagio, Legale o Caotico. Sviluppi per un breve periodo un nuovo senso sintonizzato con esso e in grado di individuarlo. Il GM ti dirà se percepisci qualcosa nelle vicinanze che risponde a quell'allineamento.

□ 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.

□ SCUDO ULTRATERRENO

Continuato

Lasci che il potere del patrono irradi dal tuo corpo. Per la durata dell'incantesimo, se non indossi armatura e non imbracci uno scudo ottieni 2 Armatura, altrimenti guadagni +1 Armatura. Quando vieni colpito, che tu venga ferito o meno, l'incantesimo ha termine. Se l'attacco era in mischia, l'attaccante subisce 1d4 danni dal collasso dello Scudo. Puoi anche porre fine all'incantesimo in qualunque momento e curarti di 1d4 PF.

□ 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

□ ANIMARE I MORTI

Continuato

Invoca uno spirito affinché prenda possesso di un corpo morto di recente e ti serva. Ciò crea uno zombie che esegue *senza discutere* i tuoi ordini al meglio delle sue limitate facoltà. Considera lo zombie come se fosse un gregario senza alcun Costo. Ha un modificatore di +1 a tutte le Caratteristiche, 1 PF, Carico 6, e infligge 1d6 danni. Lo zombie ottiene anche 1d4 tratti a tua scelta tra:

- è abile: uno dei modificatori di Caratteristica è +2 anziché +1;
- è resistente: ha +2 PF per ogni tuo livello da incantatore (al massimo +20 PF);
- ha un cervello funzionante e può eseguire compiti complessi;
- non ha l'aspetto di un cadavere, almeno per un paio di giorni.

Lo zombie perdura fino a quando non viene distrutto esaurendo i suoi PF o finché non dissolvi l'incantesimo. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

□ BLOCCARE PERSONA

Continuato

Scegli una persona (non un animale o un mostro) che puoi vedere. Fino a quando l'incantesimo resta attivo, essa non potrà agire se non parlando. Se il bersaglio subisce qualsiasi tipo di danno, lo perdi di vista, lanci un incantesimo o decidi di interrompere questa magia, l'effetto termina.

Continuato

❑ OSCURITÀ

Continuato

□ VISIONI ATTRAVERSO IL TEMPO

Livello 5

Continuato

❑ ESILIO

Continuato

□ VOCE DEI TACITURNI

Altri Incantesimi

□ _____ (Livello __)

□ _____ (Livello _____)

□ _____ (Livello __)

Note/Appunti/Altro

This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 28 horizontal blue or grey lines spaced evenly apart, typical of standard notebook paper. The lines extend across the entire width of the page, leaving small margins at the top and bottom. There are no vertical lines, text, or other markings present.