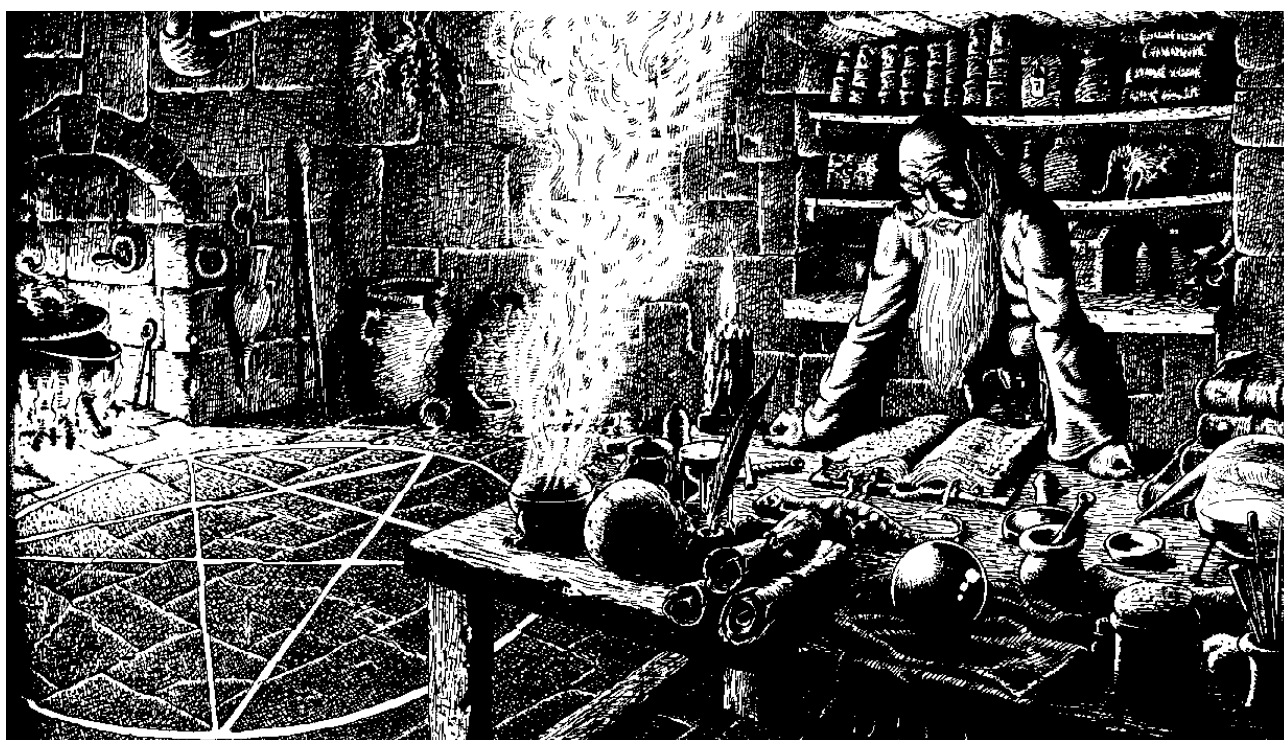


Formule, Incantamenti e Oggetti magici

per

Uno Sguardo nel Buio



Nuove Formule Magiche

Il contenuto delle Formule è quello ufficiale presente nel manuale italiano del *Perfezionamento dell'Avventura Fantastica*, mentre il nome è in parte ripreso dall'originale tedesco, con il suo apporto di latino arcano-maccheronico.

14. Plombarombano: come il piombo ti pesa la mano! Il Mago tende le dita della mano destra verso i suoi avversari e proclama la Formula, paralizzandoli parzialmente e facendo loro perdere un totale di 6 Punti di Attacco. Il Mago può scegliere come ripartire l'effetto e per quanti Turni farlo durare, con un massimo di Scontri pari a 2 + il proprio Livello. Costa 3 Punti di EA per Scontro.

15. Ignifaxius: Lancia di Fuoco! Il Mago tende le braccia verso un bersaglio a vista ed entro 50 metri e si concentra per la durata di 2 Scontri. Durante questa fase non deve essere assolutamente disturbato, pena il fallimento dell'incantesimo e deve decidere quanta EA impiegare. Al terzo Scontro un raggio infuocato viene scagliato dalle sue braccia in linea retta e va a colpire il bersaglio causando 1 Punto Ferita da fuoco per ogni Punto di EA impiegato. Il Mago deve essere accorto a indirizzare la Lancia, perché essa colpisce in linea retta tutti gli esseri che si trovano sulla traiettoria del bersaglio designato, ripartendo equamente il Danno da Fuoco tra tutti (i punti non divisibili vanno al bersaglio designato). Dopo aver subito i Danni da Fuoco, tutte le vittime della Lancia potrebbero ancora prendere fuoco, se ce ne sono le premesse (vestiti, pelo). Da Ignifaxius ci si può proteggere solo con Armature magiche e **Guardianum Paradei (Protectio Armatura** non assorbe danni da Fuoco). Costa 1 Punto EA per ogni Punto Ferita inferto.

Varianti elementali: Ignifaxius può essere modificato da Maghi esperti per scagliare Lance di Ghiaccio, Acqua, Roccia, Terra e Aria, con le rispettive formule: Frigifaxius, Aquafaxius, Arcofaxius, Humofaxius e Orcanofaxius. Oltre alle Ferite iniziali, ciascuna di queste Lance può infliggere danni secondari, se ce ne sono le premesse.

Frigifaxius: Danni da Gelo + per 3 Scontri effetti da congelamento e aumento del coefficiente di rottura delle Armi di +1 ogni 10 Ferite inferte a chi le brandisce. Oggetti di vetro e boccette potrebbero spezzarsi se il danno inferto supera i 10 Punti.

Aquafaxius: Danni da Schiacciamento + rischio di Annegamento + la possibilità di gettare a terra l'avversario; questi deve superare una Prova di Abilità con 1 Punto di malus ogni 10 Ferite subite per evitare l'effetto.

Arcofaxius: Danni da Schiacciamento + la possibilità di gettare a terra l'avversario; questi deve superare una Prova di Abilità con 1 Punto di malus ogni 5 Ferite subite per evitare l'effetto.

Humofaxius: Danni da Schiacciamento + viticci e rampicanti che si avvolgono attorno al bersaglio, rischiando di intrappolarlo finché non supera una Prova di Abilità con 1 Punto di malus ogni 10 Ferite subite.

Orcanofaxius: Danni da Schiacciamento + la possibilità di gettare a terra l'avversario; questi deve superare una Prova di Abilità con 1 Punto di malus ogni 10 Ferite subite per evitare l'effetto. La Lancia d'Aria può inoltre spegnere fiamme, spargere oggetti, far cadere Armi di mano.

16. Guardianum Paradei: Scudo Magico! Concentrandosi rapidamente, sollevando le braccia sopra la testa e roteandole in un ampio gesto, il Mago crea un'invisibile barriera sferica di 6 metri di diametro che avvolge lui e i vicini, proteggendoli da attacchi magici e incantesimi che causano danni (come **Fulminictus** o **Ignifaxius**). Creare e mantenere attivo lo Scudo Magico costa 3 Punti EA per Scontro. Per ciascuno Scontro il Mago tira 1d6 e moltiplica il risultato per il proprio Livello: questo valore rappresenta i Punti Ferita totali che lo Scudo è in grado di assorbire per ogni Scontro.

17. Penetrizzel: Occhio Magico! Il Mago appoggia la fronte su un oggetto (porta, muro, cassapanca di ogni materiale e fino allo spessore di 1 metro) dietro il quale voglia vedere, poi copre gli occhi con le mani e si concentra per 2 Scontri. A questo punto abbassa le mani e scorge per 2 Scontri quello che c'è oltre, anche se al buio. Costa 7 punti di EA.

18. Odem Arcanum: Senso Magico! Il Mago fissa per 2 Scontri un oggetto distante meno di 25 metri (o un'area specifica) e si concentra. Ogni oggetto magico, si colorerà di un'aura rossa per 2 Scontri, agli occhi del solo Mago. Costo: 5 Punti EA.

19. Motoricus Mano Mentale: Telecinesi! Il Mago fissa un oggetto situato a meno di 30 metri e gli ordina di muoversi. L'oggetto, fino a un peso di 400 onces per Livello, potrà essere spostato per la durata di 3 Scontri per Livello. Oggetti di peso inferiore a 100 onces possono anche essere usati come proiettili: verranno trattati allora come sassi da fionda. Costa 5 Punti EA per Scontro.

20. Transversalis Teleport: Teleportazione! Il Mago si concentra su un luogo ben preciso per la durata di 1 Scontro. Lo Scontro successivo egli e tutti gli oggetti o persone con cui è in contatto vengono teletrasportati verso il luogo in questione, che può essere:

- *Vicino* (30 Punti EA meno il Livello del Mago): la meta deve essere visibile a meno di 1 km. Il teletrasporto è senza pericoli.
- *Medio* (40 Punti EA meno il Livello del Mago): meta non visibile entro 1 km o visibile entro 10 km. Se il mago ottiene 1 lanciando 1d6 verrà trasportato in un altro luogo entro 1 km dalla meta.
- *Lontano* (50 Punti EA meno il Livello del Mago): nelle altre situazioni; in questo caso il fallimento (1 su 1d6) comporta il teletrasporto in una sostanza solida e quindi la morte del Mago e di chiunque viaggi con esso.

I pericoli sopraccitati non esistono se il Mago si teletrasporta in un luogo a lui ben conosciuto. Per ogni persona che viaggi con il Mago occorrono 10 Punti EA in più.

21. Claurum Purum: Neutralizzare Veleni! Il Mago si concentra su di sé o su un altro soggetto per la durata di 8 Scontri e decide quanti Punti EA investire: se il numero è uguale o superiore alla Tossicità del Veleno, tutti gli effetti in corso o già inflitti vengono istantaneamente annullati. I Punti EA in eccesso sono comunque perduti.

22. Arcano Psychostabilis: Controincantesimo! Il Mago si concentra e disegna con la mano dei semicerchi davanti al proprio viso. In un raggio di 2 metri attorno a lui, per la durata di 1 Turno, tutte le formule e gli effetti di ipnosi e illusione sono neutralizzati (per esempio: **Pobranebòs, Ex Oculis Sensibilia, Vanitar Visibili, Filoides Sodalis, Duplicatus Doppelpan e Auris, Nasus, Oculus**). Costa 15 Punti di EA.

23. Duplicatus Doppelpan: l'occhio vede doppio! Il Mago tende le braccia in fuori e fa una piroetta mentre pronuncia la formula contro uno o più bersagli. Tira poi 1d6 per ogni Livello e somma questo valore al suo punteggio di Fascino. Ogni bersaglio deve avere la propria Resistenza alla Magia + 2d6 maggiore del valore ottenuto dal Mago o sarà vittima dell'incantesimo. In quest'ultimo caso i bersagli crederanno di vedere un numero doppio di avversari (in genere il Mago e i suoi alleati). Questi "duplicati magici" riceveranno delle ferite immaginarie e potranno provocare ferite immaginarie che scompariranno solo al termine dell'incantesimo (20 Scontri). Se però un bersaglio concreto viene "ucciso" sotto l'effetto della formula, sverrà per 2D6 Scontri, al termine dei quali la formula avrà perduto efficacia (per lui). Non serve che qualcuno cerchi di convincere a parole gli altri che i duplicati non esistono. Per le vittime dell'incantesimo essi sono davvero reali e fanno male quando colpiscono. Costa 7 Punti EA per avversario.

24. Auris, Nasus, Oculus: colore, rumore, fetore! Il Mago si concentra sulla formula per la durata di 2, 4 o 6 Scontri (a seconda degli effetti voluti) e poi schiocca le dita. Si possono così creare rumori e odori (effetto A: 2 Scontri di concentrazione), illusioni visive (effetto B: 4 Scontri di concentrazione), o una loro combinazione (A+B: 6 Scontri di concentrazione). Il Mago tira poi 1d6 per ogni Livello e somma questo valore al suo punteggio di Fascino. Ogni bersaglio deve avere la propria Resistenza alla Magia + 2d6 maggiore del valore ottenuto dal Mago o sarà vittima dell'incantesimo. Queste illusioni possono avere effetto solo entro un raggio di 50 metri dal Mago e possono produrre ferite fittizie, che spariscono al termine dell'incantesimo (v. Incantesimo illusionistico I). L'effetto A costa 5 Punti EA e può durare fino a 1 Turno di gioco; l'effetto B costa 10 Punti EA + 1 per ogni Scontro successivo.

XXV. Invocatio Minor: Evocazione di Demoni Primaria!

Per evocare i Demoni il Mago deve avere un punteggio di Intelligenza e Fascino di almeno 17. Il Mago si concentra per 2 Scontri sul nome del demone da evocare tendendo le braccia in alto e poi abbassandole bruscamente. Il Demone così evocato entra in azione. Non può essere sconfitto che con la magia.

Difar: un minuscolo diavolelto velocissimo (100 m/s), adatto a trasmettere messaggi, spiare, rubare piccoli oggetti.

Braggu: una maschera demoniaca di orrenda bruttezza, che compare entro 30 m e impressiona con il suo ruggito e l'aspetto. Tutti i presenti devono riuscire in una Prova di Coraggio +4 per ogni Scontro per non darsela a gambe.

Zant: una macchina da combattimento a strisce giallo-viola su due gambe. Ha l'aspetto di una tigre dai denti a sciabola, con una coda a punta triangolare di 2 metri. È molto veloce (15 m/s) e può sferrare due Attacchi per Scontro (Impatto: canini 2d6+2, artigli 1d6+4).

L'evocazione costa:

Difar:	5 Punti EA + 2 per Scontro
Braggu:	10 Punti EA + 3 per Scontro
Zant:	15 Punti EA + 5 per Scontro

Incantamenti del Bastone Magico

I Maghi di Livelli avanzati hanno a disposizione nuovi Incantamenti per il proprio Bastone.

IV e V Incantamento

Se il III Incantamento è attivo sul proprio Bastone, un Mago di Livello 5 o superiore può tentare di imporvi il IV, che lo rende trasformabile a piacimento in una magica spada fiammeggiante. All'inizio dell'avventura il Mago deve tirare $2d20+5$ e ottenere un risultato inferiore o uguale alla somma della sua Intelligenza e del suo Fascino. Se la prova riesce, consumando 7 Punti EA, il Mago ha adesso a disposizione un Bastone che potrà trasformarsi secondo la sua volontà in una Spada di fiamme azzurrine.

Se invece la prova non riesce, il Bastone si trasforma immediatamente e attacca il Mago per 3 Scontri, dopo di che cade a terra sotto forma di una comunissima spada: il Mago ha irrimediabilmente perduto il suo Bastone per l'intera avventura.

Se tutto va bene e il Mago affronta l'avventura con il suo Bastone, "richiamare" la Spada costa altri 5 Punti EA e il suo mantenimento 3 Punti EA per ogni attacco effettuato; l'arma magica si muoverà da sola a comando del Mago entro 7 metri da lui, combattendo con Attacco 15 e infliggendo un numero di Punti Impatto pari a $1d6 + \text{il Livello del Mago}$.

Ad ogni Scontro in cui decide di usare la Spada per attaccare, dopo aver consumato i 3 Punti EA, il Mago tirare $1d20$. Se il risultato del $d20$ è 1 al primo round, 1-2 al secondo, 1-3 al terzo (e così via...) l'arma si ritrasforma da sola in Bastone e questo non potrà più essere utilizzato in altro modo per 70 giorni! La Spada infligge danni da Impatto e ottiene punteggio di Impatto pieno anche contro Nosferatu, Lupi Mannari, Zombi e mostri analoghi; contro le mummie infligge Impatto raddoppiato. **Protectio Armatura** ne argina i danni, ma **Guardianum Paradei** non ha effetto; la Spada inoltre non può essere distrutta, non ha Punti Energia Vitale e non ha Parata. Mentre è impegnato a comandare la Spada, il Mago non può fare incantesimi né combattere ma può semplicemente camminare o svolgere azioni di analogia semplicità.

Se il IV Incantamento riesce, il Mago ottiene in premio gratuito anche il V Incantamento: la possibilità di trasformare il proprio Bastone in una Salamandra Magica e prenderne possesso mentale. Il Mago può dirigere l'animale usandone i sensi ma perde ogni contatto con la propria persona, rimanendo sordo, cieco e incapace di muoversi. Nella Salamandra mantiene tutte le proprie facoltà mentali (anche se non può lanciare incantesimi) e può inoltre avvalersi della sua incredibile capacità di controllare la colorazione della pelle, arrivando a mimetizzarsi perfettamente, riproducendo qualunque schema o disegno (al limite può anche far comparire caratteri di scrittura o simboli). Questa capacità, unita alla rapidità dell'animale, lo rende particolarmente difficile da catturare: uomini e mostri umanoidi hanno una possibilità del 5% (1 su $1d20$), mentre gatti, rapaci e animali simili hanno un 40% (1-8 su $1d20$). Se la Salamandra viene uccisa, il Mago perde permanentemente il Bastone e deve sottrarre $3d6$ Punti Ferita ai suoi Punti Energia Vitale. Per ogni *minuto di gioco* che il Mago trascorre nell'animale c'è una probabilità del 5% cumulativa (determinata dal lancio di $1d20$) di rimanere imprigionato nella Salamandra: in tal caso vedrebbe comunque perduto il proprio Bastone.

Riportare cosciente un Mago intrappolato in una Salamandra è molto difficile: solo un Mago di Livello 20, che abbia a disposizione il corpo del Mago e la Salamandra può riportare le cose alla normalità.

Nuovi Oggetti magici

Pozione Magica

La Pozione Magica si trova in fiale e sembra provenire da una fonte magica misteriosa. Fornisce 3d6 Punti EA a chi ne beve, ma se ne può bere solo 1 dose al giorno e gli effetti si esauriscono comunque entro 24 ore.

Elisir della Paralisi

Questa sostanza, se fatta bere o aspersa su un avversario, lo rende paralizzato per 4 Scontri. Il Narratore può far effettuare delle Prove di Resistenza alla Magia o meno. Una boccetta può contenere anche più di una dose.

Acqua di mira

Eleva per 10 Scontri il punteggio di Attacco a 19 ma fa abbassare della stessa differenza numerica la Parata. Conferisce inoltre un valore di Abilità di 19 per i primi 3 Attacchi a distanza effettuati in quel lasso di tempo.

Retro-Elisir

Se si cosparge questo balsamo su un cadavere e gli si getta addosso l'incantesimo **Balsamon et Medicina**, il cadavere si rianima come un comune Scheletro che obbedisce a chi ha eseguito il rito, lo segue e combatte per lui (o fa altre azioni semplici). Il cadavere ha i punteggi di uno Scheletro, non può parlare e resiste finché non viene distrutto o entro 3d6+4 giorni.

Acqua della furia e Acqua della Quietè

Queste due pozioni di opposto effetto assomigliano entrambe al Filtro Magico, tanto che è molto difficile distinguere le tre sostanze. Chi beve l'Acqua della Quietè sarà affetto per 2d6 Turni da pace interiore e incapacità di combattere anche se attaccato; chi beve l'Acqua della Furia invece si trasformerà in un barbaro assetato di sangue che attaccherà ogni cosa e ogni creatura vicina (alleati o avversari) per 2d6 Turni. In quel tempo alcune sue statistiche mutano come segue: Coraggio 50, Forza + 7, Attacco 18 e Parata 4.

Terminati gli effetti della Pozione il Personaggio lancia 1d20: se esce 1 o 2 allora guadagna 1 Punto di Coraggio Permanente.

Amuleto Psicostabile

Funziona come un Incantesimo **Arcano Psychostabilis** ma solo per chi lo indossa e relativamente al primo incantesimo di cui il possessore è bersaglio. Poi perde ogni magia.

Amuleto della verità

Questo amuleto rivela se qualcuno dice la verità parlando con chi lo indossa. Il Personaggio deve attivare il suo effetto dicendo "Dì la verità!"; ad ogni bugia, l'amuleto si riscalda ma mentitori incalliti potrebbero provocare vere ustioni!

Anello rivelatore di magia

Questo anello indossato permette ad un Personaggio che tocca le cose con quella stessa mano (a mani nude) di capire se l'oggetto è magico o meno. Se è magico l'anello si illumina. Funziona come per un numero di cariche pari a 1d20, poi perde la sua funzione.

Bracciale dei Draghi

Chi lo indossa può parlare la lingua dei Draghi ed è resistente al soffio infuocato di queste creature (o altri effetti da fuoco) per 3 Turni consecutivi al giorno (si attiva automaticamente al primo contatto con il fuoco).

Occhio dell'Orrore

Si tratta dell'occhio mummificato di un basilisco. Chi lo guarda inavvertitamente deve superare una Prova di Abilità +4, oppure svenire per 2 Turni e perdere 1d6+3 Punti Ferita.

Copricapo magico

Questo cappuccio in morbida pelle, appena indossato, rende invisibile un Personaggio 1 volta al giorno per un massimo di 20 Turni consecutivi. Un Personaggio invisibile non può partecipare a combattimenti o il copricapo si ridurrà istantaneamente in polvere. Anche se non sono passati 20 Turni, l'effetto svanisce per quel giorno se il copricapo viene tolto.

Scudo magico

Uno scudo in metallo straordinariamente leggero fornisce 3 Punti Protezione invece di 1, ma perde questo potere se chi lo porta subisce un Attacco Riuscito (vedi regole avanzate di combattimento). L'effetto magico si rigenera in ogni caso al Combattimento successivo.

Veste d'Aquila

Questa veste di piume permette a chi si serra addosso la chiusura di trasformarsi in un'Aquila di montagna 1 volta al giorno, per un massimo di 2d6 Turni consecutivi.

Veste di Lupo

Questa veste di pelli di lupo trasforma chi la indossa in un Lupo Mannaro. Funziona 1 volta al giorno, fino a 1d6 Turni consecutivi.

Veste d'Orso

Questa pelliccia d'orso trasforma chi la indossa in un Orso. Funziona 1 volta al giorno, fino a 1d6 Turni consecutivi.

Stiletto magico

Funziona esattamente come uno stiletto normale, se non che infligge 1d6+2 Punti Impatto e colpisce sempre il bersaglio se lanciato entro i 10 metri.

Chiave Nanica

Questa chiave d'oro apre qualsiasi serratura in cui viene infilata la prima volta, ma poi rimane incastrata, diventando inutile e rendendo inutilizzabile la serratura.

Specchio ipnotizzante

Permette di ipnotizzare un avversario per 3 Scontri, rendendolo incapace di Parare. Il Narratore può chiedere una Prova dell'avversario legata alla sua Resistenza alla Magia e fissare la "difficoltà" dello Specchio.

Frusta magica

Questa Arma infligge 1d6 Punti Impatto e il suo Attacco riesce sempre.

Pietra focaia magica

Permette di evocare per 3 volte il Coboldo Lupino, una creatura buffa e cavalleresca che può aiutare i Personaggi in diversi modi: aprire una qualsiasi serratura, segnalare pericoli vicini, aiutare a superare trappole o indovinelli o usare un Incantesimo con successo. Una volta evocato il Coboldo deve essere però anche convinto ad aiutare, con una Prova di Fascino. In nessun caso il Coboldo aiuterà personaggi malvagi, antipatici o vili.