MARTELLI DA GUERRA

MAGIA DEMONIACA

SCUOLA DELL'EVOCAZIONE DEMONIACA

E' la scuola demoniaca per eccellenza , in quanto permette di evocare o dissolvere i demoni.

PRIMO LIVELLO

DISSOLVI DEMONI MINORI
TdA: 1 Settimana
Punti Magici: 1
Raggio d'Azione: 24 metri
Durata: Istantaneo
Ingredienti: Pietra sanguigna (amatita)
Questo incantesimo permette al Demonologo di allontanare un Demone Minore che si trovi entro 24 metri da lui. La creatura deve effettuare con successo un Test sulla Volontà con un modificatore di –10 per livello del mago (a partire dal secondo) , o sarà costretta a ritornare nel suo piano d'esistenza.

EVOCA CAVALCATURA 1
TdA: 2 Settimane
Punti Magici: 1
Raggio d'Azione: Non applicabile
Durata: 2 ore per livello
Ingredienti: Coda di topo
Questo incantesimo permette al Demonologo di evocare una Cavalcatura Demoniaca che deve essere sorteggiata con un lancio di dadi fra un Cavallo Demoniaco (60% di probabilità) e Lupo Demoniaco (40% di probabilità). La cavalcatura ha le caratteristiche proprie di un Cavallo da guerra o di un Lupo notturno e le abilità descritte nel paragrafo del Bestiario relativo ai Servitori Demoniaci a pag.283. Esse appaiono con gli occhi e la bocca fiammeggianti. Una volta evocata , una Cavalcatura Demoniaca apparirà entro 6 metri dal Demonologo. Se l'evocatore riuscirà a controllare la creatura , essa lo servirà per 2 ore per ogni livello del Demonologo stesso. Se il personaggio che ha lanciato l'incantesimo dovesse essere ucciso , la cavalcatura scomparirebbe immediatamente.

EVOCA GUARDIANO
TdA: 3 Settimane
Punti Magici: 3
Raggio d'Azione: Non applicabile
Durata: 1 ora per livello
Ingredienti: Penna di gallina nera
Questo incantesimo permette a colui che lo lancia di evocare un singolo Demone Minore. Questa creatura assumerà la forma descritta nel Bestiario. Una volta evocato , un Demone Guardiano apparirà entro 6 metri dal Demonologo. Se l'evocatore riuscirà a controllare il demone , esso lo servirà per un'ora per ogni livello del Demonologo , dopodiché tornerà nel suo piano d'esistenza. Se l'evocatore dovesse essere ucciso , il demone scomparirebbe immediatamente. E' possibile evocare solo un guardiano per volta.

SECONDO LIVELLO

EVOCA CAVALCATURA 2
TdA: 4 Settimane
Punti Magici: 3
Raggio d'Azione: Non applicabile
Durata: 2 ore per livello
Ingredienti: Vasetto di grasso animale
Requisiti: Evoca Cavalcatura 1
Questo incantesimo permette al Demonologo di evocare una Cavalcatura Demoniaca che deve essere scelta lanciando di dadi con eguale probabilità fra : Grifone Demoniaco , Ippogrifo Demoniaco , Pipistrello Demoniaco , Viverna Demoniaca. Le caratteristiche e le abilità sono quelle descritte nel Bestiario tranne alcune modifiche descritte nella sottostante tabella :

Servitore Demoniaco / Creatura di riferimento / Caratteristiche mutate
Grifone demoniaco / Grifone / Fe 20
Ippogrifo demoniaco / Ippogrifo / Fe 20
Pipistrello demoniaco / Pipistrello gigante / F 4, R 4, A 3, Fe 10, Lunghezza da testa a coda 2.5 m, Apertura alare 4 m
Viverna demoniaca / Viverna / Fe 17

Tutte le creature appaiono comunque con occhi e bocca fiammeggianti.
Una volta evocata , una Cavalcatura Demoniaca apparirà entro 6 metri dal Demonologo. Se l'evocatore riuscirà a controllare la creatura , essa lo servirà per 2 ore per ogni livello del Demonologo stesso. Se il personaggio che ha lanciato l'incantesimo dovesse essere ucciso , la cavalcatura scomparirebbe immediatamente.

EVOCA DEMONI MINORI
TdA: 5 Settimane
Punti Magici: 5
Raggio d'Azione: Non applicabile
Durata: 1 ora per livello
Ingredienti: Sacchetto di incenso
Questo incantesimo permette al Demonologo di evocare un gruppo di 3D6 Demoni Minori che appariranno entro 6 metri da lui. Per lanciare questo incantesimo è necessario che uno dei demoni sia già stato evocato in passato , sia stato controllato e abbia stipulato un patto con l'evocatore (vedi " Evocare i demoni "). Il demonologo deve effettuare il consueto Test sulla Volontà per ognuno dei demoni evocati. Quelli che risulteranno controllati lo serviranno per 1 ora per ogni livello del mago , dopodiché ritorneranno nel loro piano d'esistenza. Se l'evocatore dovesse essere ucciso , tutti i demoni scomparirebbero immediatamente.

INSINUA DEMONE MINORE
TdA: 4 Settimane
Punti Magici: 3
Raggio d'Azione: A vista
Durata: 30 giorni (la trasformazione) + 1 ora per livello (da quando il demone trova il mago)
Ingredienti: Lamina d'acciaio
Questo incantesimo permette a chi lo lancia di evocare un singolo demone minore all'interno del corpo della vittima , che deve effettuare un Test sulla Volontà con un mo-

dificatore che dipende dal suo allineamento : +10 se buono o legale, 0 se neutrale, -10 se malvagio o caotico. Nel caso di fallimento , il demone si impossessa progressivamente del corpo della creatura colpita , che comincia una lenta ma inesorabile degenerazione mentale. Nel giro di un mese muta anche fisicamente nel demone , che si mette alla ricerca del Demonologo per mettersi al suo servizio. Nota che non vengono effettuate né la fase di trattazione né quella di controllo.
Di seguito vengono descritte le fasi della trasformazione.

Primi 10 giorni
La degenerazione è solo mentale. La vittima acquista 1D6 Punti Insanità al giorno. Alla fine , della creatura iniziale rimane solo il corpo.
20 giorni
Inizia la mutazione fisica. In questo primo periodo il corpo della vittima si riempie di piaghe purulente e la pelle acquista una colorazione verdastra. Le pupille diventano di un colore rosso acceso. A tutto questo si aggiungono mutazioni ossee e deformazioni sempre più evidenti.
30 giorni
La mutazione fisica si completa.

E' possibile interrompere la trasformazione entro i primi 20 giorni effettuando con successo l'incantesimo Dissolvi Demoni Minori sulla vittima. Questo , però , non cancella i Punti Insanità acquisiti , e non può nemmeno far recuperare l'aspetto fisico originale.

DIALOGO DEMONIACO
TdA: 3 Settimane
Punti Magici: 3
Raggio d'Azione: Non applicabile
Durata: Fino al superamento di un Test sulla Volontà
Ingredienti: Pallina di cera
Questo incantesimo permette a chi lo lancia di parlare con un Demone che sia già stato evocato e controllato in passato per ricevere qualunque tipo di informazioni relative al mondo dei demoni , ma anche a quello del Demonologo. Egli può infatti richiedere notizie di carattere magico , scientifico , o riguardanti anche esseri viventi. Non è comunque possibile conoscere il futuro. Non si tratta di un'evocazione , poiché il Demone rimane nel suo piano d'esistenza. Il colloquio è solo mentale , e per tutta la sua durata il mago cade in trance , ed è eventualmente considerato bersaglio prono. Chi lancia questo incantesimo acquista 1 Punto Insanità per ogni turno di gioco trascorso nel dialogo , per uscire dal quale si deve superare un Test sulla Volontà (1 possibilità per turno) con un modificatore di +10 per livello magico (a partire del secondo).

TERZO LIVELLO

DISSOLVI ORDA DI DEMONI
TdA: 7 Settimane
Punti Magici: 10
Raggio d'Azione: 48 metri
Durata: Istantaneo
Ingredienti: Pezzo di lenzuolo mortuario
Questo incantesimo permette a chi lo lancia di dissolvere un gruppo di demoni che si trovi entro 48 metri da lui. Ogni demone deve effettuare un Test sulla Volontà con un modificatore di – 10 per livello del mago (a partire dal secondo) o è costretto a ritornare nel suo piano d'esistenza.

EVOCA ORDA DI DEMONI
TdA: 8 Settimane
Punti Magici: 8
Raggio d'Azione: Non applicabile
Durata: 1 ora per livello
Ingredienti: Manciata di terra di cimitero
Questo incantesimo permette al Demonologo di evocare un gruppo di 6D6 Demoni Minori che appariranno entro 6 metri da lui. Per lanciare questo incantesimo è necessario che uno dei demoni sia già stato evocato precedentemente , sia stato controllato e abbia stipulato un patto con l'evocatore. Il Demonologo deve effettuare il solito Test sulla Volontà relativo però solo ad una parte dei demoni (calcolata con un tiro percentuale modificato di – 10 per livello del mago a partire dal secondo e approssimata per difetto). Quelli esclusi vengono considerati già agli ordini del Demonologo. I demoni controllati lo serviranno per 1 ora per ogni livello del mago , dopodiché ritorneranno nel loro piano d'esistenza. Se l'evocatore dovesse essere ucciso , tutti i demoni scomparirebbero immediatamente.

QUARTO LIVELLO

DISSOLVI DEMONE MAGGIORE
TdA: 10 Settimane
Punti Magici: 25
Raggio d'Azione: 24 metri
Durata: Istantaneo
Ingredienti: Piccola forca d'argento
Questo incantesimo permette a chi lo lancia di dissolvere un singolo Demone Maggiore che si trovi entro 24 metri da lui. La creatura può effettuare un Test sulla Volontà con un modificatore di –10 per livello del mago (a partire dal secondo). Nel caso di fallimento , torna immediatamente nel suo piano d'esistenza. Altrimenti , prosegue nel'azione che stava compiendo al momento del lancio della magia.

DIVENTA DEMONE
TdA: 12 Settimane
Punti Magici: 20
Raggio d'Azione: Personale
Durata: Istantaneo
Ingredienti: Sacchetto di legno in polvere
Questo incantesimo permette a chi lo lancia di trasformarsi in un Demone Maggiore , che deve essere già stato evocato e controllato in passato. Viene saltata ogni fase di contrattazione con il demone , in quanto il mago si offre spontaneamente a lui in cambio della possibilità di controllare la sua " forma fisica " per un periodo finito di tempo. Il superamento di un Test sulla Volontà con un modificatore di + 10 per livello magico (a partire dal secondo) permette al demonologo di avere il controllo del corpo del demone per D6+3 round , mentre il fallimento causa la perdita del controlla dopo D3+1 round. Comunque vada , in seguito il mago diventa un png.

EVOCA DEMONE MAGGIORE
TdA: 16 Settimane
Punti Magici: 25
Raggio d'Azione: Non applicabile
Durata: Fino a che l'ordine non viene eseguito
Ingredienti: Piccola falce d'argento
Questo incantesimo permette a chi lo lancia di evocare un singolo Demone Maggiore , che apparirà entro 6 metri da lui. Questo sortilegio può essere utilizzato solo se il demone è già stato evocato in passato , se è stato controllato , e se si è stipulato con lui un patto (vedi "Evocare i demoni"). Una volta che il Demone sia stato controllato , il Demonologo può impartirgli un ordine. Il demone non se ne andrà fino a che non abbia eseguito tale ordine , o ritorni per qualche motivo nel suo piano d'esistenza , oppure il Demonologo venga ucciso.

PORTALE DEMONIACO
TdA: 20 Settimane
Punti Magici: 20
Raggio d'Azione: 48 metri
Durata: 10D6 turni
Ingredienti: Gocce di sangue del demonologo
Questo incantesimo apre un portale magico tra il mondo naturale e la dimensione demoniaca , permettendo così a orde di demoni , prive di controllo di passare indisturbate. Il portale può essere creato in qualsiasi punto entro 48 metri dal Demonologo , che non sarà in grado di controllare le creature che si materializzeranno. I demoni si comporteranno in maniera casuale (vedi tabella delle Reazioni del demone) , o secondo il volere dell'AdG. Le creature evocate in questo modo spesso attaccano l'essere non demoniaco più vicino , non appena se ne presenti l'occasione.
All'inizio di ogni turno di gioco , 6D6 Demoni Minori e un Demone Maggiore attraverseranno il portale. Tali creature non sono alleate del Demonologo e , se egli non si allontanerà subito dalla zona , non lo risparmieranno certo dal massacro. Il Portale Demoniaco rimane aperto per 10D6 turni di gioco. Quando si chiude , ogni Demone rimasto diviene instabile (vedi pg.235 del manuale).

SCUOLA DEL CONTROLLO DEMONIACO

E' il ramo della magia demoniaca che permette di controllare i demoni e di utilizzarne il loro grande potere.

PRIMO LIVELLO

BRUCIA ANIMA 1
TdA: 2 Settimane
Punti Magici: 1
Raggio d'Azione: A vista
Durata: Istantaneo
Ingredienti: Spina di una pianta o un fiore
Questo incantesimo produce in una creatura vivente la sensazione di ardere nelle viscere. La vittima deve effettuare un Test sulla Volontà , con un modificatore che dipende dall'allineamento dell'individuo : +10 se buono o legale, 0 se neutrale, -10 se malvagio o caotico. Nel caso di fallimento del test , per i primi D3 round la vittima non è in grado di attaccare eventuali nemici e si contorce dal dolore , lasciando tutto ciò che tiene in mano. Per i D3 round seguenti può reagire ma con un malus di –10 su tutte le caratteristiche tranne F , R , Fe e A.

STASI DEL DEMONE
TdA: 3 Settimane
Punti Magici: 3
Raggio d'Azione: 48 metri
Durata: 6 round
Ingredienti: Ghirlanda di verbena
Questo incantesimo può essere usato per vincolare nella posizione in cui ci si trova nel momento in cui si subiscono i suoi effetti fino ad un massimo di D6 Demoni Minori o Servitori Demoniaci , oppure un Demone Maggiore. La creatura bersaglio del sortilegio si deve trovare entro 48 metri dal Demonologo. Ogni demone deve effettuare con successo un Test sulla Volontà , o sarà incapace di fare qualsiasi azione per 1 turno di gioco. I demoni vincolati sono completamente impotenti , dato che vengono posti in una totale stasi , e vengono considerati come bersagli proni se vengono attaccati.

ZONA DI PROTEZIONE DEMONIACA
TdA: 2 Settimane
Punti Magici: 2
Raggio d'Azione: Personale
Durata: 1 ora per livello
Ingredienti: Piccolo scudo
Una Zona di Protezione Demoniaca è una zona magica del diametro di 6 metri , centrata su colui che l'ha creata. La Zona rimane per un periodo di tempo pari a 1 ora per ogni livello del Demonologo , o finché egli non si muova. Il personaggio che ha lanciato questo incantesimo può proibire a qualsiasi demone di penetrare nella Zona , di lanciarvi proiettili o incantesimi , o di usare altre forme di magia al suo interno.
Un personaggio impegnato a mantenere una Zona non può lanciare nessun incantesimo , o usare la Meditazione per recuperare Punti Magici. Due o più zone di protezione , anche lanciate da personaggi diversi , non possono essere sovrapposte , altrimenti si distruggeranno a vicenda.

SECONDO LIVELLO

ARTIGLI DEMONIACI
TdA: 3 Settimane
Punti Magici: 4
Raggio d'Azione: Personale
Durata: A discrezione del mago
Ingredienti: Artiglio di un animale
Questo incantesimo permette a chi lo lancia di acquisire una caratteristica fisica propria dei demoni , gli artigli. Le mani , infatti , si ingrossano , diventano scure e le unghie mutano in artigli lunghi ed affilati , grazie ai quali il mago acquista un attacco per graffiare. L'incantesimo aumenta AM di +20 e F di +2. La durata è a discrezione del mago , che però subisce un Punto Insanità ogni turno di gioco.

BLOCCA INSTABILITA' DEMONIACA
TdA: 5 Settimane
Punti Magici: 3
Raggio d'Azione: 48 metri
Durata: Fino a che non si verifica il prossimo periodo di Instabilità

Ingredienti: Catena di ferro
Questo incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi gruppo di Demoni Minori o di Servitori Demoniaci , oppure su di un singolo Demone Maggiore. La creatura scelta come bersaglio deve trovarsi entro 48 metri dal Demonologo. La vittima non subirà gli effetti del suo prossimo periodo di Instabilità (vedi il paragrafo del Bestiario relativo a pag.235) , anche se esso fosse provocato magicamente. Un gruppo di demoni può venire protetto con un solo incantesimo di questo tipo alla volta.

BRUCIA ANIMA 2
TdA: 4 Settimane
Punti Magici: 3
Raggio d'Azione: A vista
Durata: Istantaneo
Ingredienti: Dente canino di un animale
Requisiti: Brucia Anima 1
Questo incantesimo produce in 2D6 creature viventi la sensazione di ardere nelle viscere. Ogni vittima deve effettuare un Test sulla Volontà , con un modificatore che dipende dall'allineamento dell'individuo : +10 se buono o legale, 0 se neutrale, -10 se malvagio o caotico. Nel caso di fallimento del test , per i primi D3 round la vittima non è in grado di attaccare eventuali nemici e si contorce dal dolore , lasciando tutto ciò che tiene in mano. Per i D3 round seguenti può reagire ma con un malus di –10 su tutte le caratteristiche tranne F , R , Fe e A.

EVOCA POTERE 1
TdA: 4 Settimane
Punti Magici: 3
Raggio d'Azione: Personale
Durata: Fino al successivo sorgere del sole
Ingredienti: Campanellino d'argento
Il Demonologo può usare questo incantesimo per evocare poteri magici di origine demoniaca. L'energia appare sotto forma di una nebbiolina evanescente , e il Demonologo deve effettuare con successo un Test sulla Volontà per assorbirla. Se il Test viene superato , l'energia incrementerà i Punti Magici di colui che ha lanciato l'incantesimo di 4D6 , senza però andare oltre il limite del suo attuale Livello di Potere. Fino a che un personaggio si trova sotto l'influenza di questo sortilegio può recuperare solo 1 Punto Magico al giorno , senza poter beneficiare né del riposo , né di eventuali abilità. Tuttavia , questo incantesimo può essere dissolto in ogni momento da colui che lo ha lanciato. Da quel momento si può tornare ad applicare il normale recupero di Punti Magici. Quando un personaggio impara questo sortilegio per la prima volta , egli guadagna immediatamente una Menomazione (vedi la sezione Penalità). Ogni volta che viene lanciato , l'incantesimo fa acquisire al Demonologo 1 Punto Follia.

ZONA DI ANNIENTAMENTO DEMONIACO
TdA: 5 Settimane
Punti Magici: 5
Raggio d'Azione: 3 metri
Durata: 1 ora per livello
Ingredienti: Bottiglietta di pece
L'incantesimo crea una Zona magica del diametro di 6 metri , centrata su colui che l'ha creata. La Zona dura per un periodo di tempo pari a 1 ora per ogni livello del Demonologo , o finché egli non si muova. Qualsiasi demone che si trovi entro una Zona di Annientamento Demoniaco , o che tenti di entrarvi , diviene immediatamente Instabile e può svanire. La Zona impedisce anche agli esseri demoniaci di lanciare proiettili o incantesimi al suo interno. Un personaggio impegnato a mantenere una Zona non può lanciare nessun altro incantesimo , o usare la Meditazione per recuperare Punti Magici. Due o più Zone , anche lanciate da personaggi diversi , non possono essere sovrapposte , altrimenti si distruggeranno a vicenda.

TERZO LIVELLO

ALI DEMONIACHE
TdA: 4 Settimane
Punti Magici: 7
Raggio d'Azione: Personale
Durata: A discrezione del mago
Ingredienti: Penna di un corvo
Questo incantesimo permette a chi lo lancia di acquisire una caratteristica fisica propria di alcuni demoni , le ali , simili a quelle dei pipistrelli. Dalla schiena del mago spuntano due ali scure con un'apertura di 4 metri che gli permettono di volare. La durata dell'incantesimo è a discrezione del mago , che però subisce un Punto Insanità ogni ora.

DIFFONDI FOLLIA
TdA: 4 Settimane
Punti Magici: 8
Raggio d'Azione: 24 metri
Durata: 10D6 round
Ingredienti: Testa di rana verde
Questo incantesimo produce una spaventosa consapevolezza del potere demoniaco nelle menti di tutte le creature viventi che si trovino entro 24 metri dal Demonologo che lo lancia. Ogni vittima deve effettuare un Test sulla Volontà con un modificatore di –10 per livello del mago (a partire dal secondo). Se il Test non viene superato , la creatura colpita deve fare un Test sulla propria autorità. Se anche questa volta il risultato è un insuccesso , la vittima sarà costretta a scappare dal Demonologo , e non farà ritorno per almeno 10D6 round. Un personaggio che impari per la prima volta questo incantesimo acquisisce immediatamente una Menomazione (vedi sezione Penalità). Inoltre , ogni volta che un Demonologo lancia tale sortilegio guadagna subito 1 Punto Follia.

EVOCA POTERE 2
TdA: 8 Settimane
Punti Magici: 6
Raggio d'Azione: Personale
Durata: 6D6 round
Ingredienti: Manciata di carbone
Requisiti: Evoca Potere 1
Un Demonologo può usare questo incantesimo per evocare potere di origine demoniaca allo stato puro. L'energia appare sotto forma di una nebbiolina evanescente e lo stregone deve effettuare con successo un Test sulla Volontà per assorbirla. L'energia incrementa tutte le caratteristiche di colui che l'ha assorbita di 1 o 10 punti , a seconda dei casi. Essa può portare i punteggi oltre il normale livello massi-

mo. Gli effetti di questo incantesimo durano per 6D6 round di combattimento. Se il Test sulla Volontà viene fallito , il personaggio , oltre a non assorbire l'energia magica , subisce una riduzione su tutte le caratteristiche di 1 o 10 punti per D6 turni. Inoltre , il Demonologo verrà considerato soggetto a Stupidità per i successivi D6 turni. Come tutti gli altri incantesimi evocatori di energie , anche Evoca Potere 2 fa acquisire una Menomazione al personaggio che lo impara , e 1 Punto Follia ogni volta che viene lanciato.

LIQUEFA PELLE
TdA: 6 Settimane
Punti Magici: 5
Raggio d'Azione: A vista
Durata: Istantaneo
Ingredienti: Boccietta di liquido corrosivo
Questo incantesimo causa nella vittima la liquefazione della pelle , provocando fortissimi dolori , e , se colpisce una parte sufficientemente estesa del corpo porta alla morte in breve tempo. In ogni caso , lascia pesanti deturpazioni estetiche. Per determinare il danno si deve tirare un 2D6 , sottrarre al risultato il valore della R della vittima e consultare la tabella sottostante :

< 4 La zona colpita resta dolorante ed eventualmente inutilizzabile fino a quando riceve cure mediche
4 – 5 Si muore nel volgere di 3 giorni se non si ricevono cure costanti in uno studio medico
> 5 La morte sopraggiunge istantanea

Per determinare la locazione del danno si effettua il tiro di 1D100. In base al risultato della tabella precedente, si hanno le seguenti possibilità:
< 4 : la pelle della zona colpita viene liquefatta parzialmente; nel caso si tratti della testa, si ha il 50% di possibilità di danni permanenti agli occhi;
4 – 5 : la pelle della zona colpita viene liquefatta completamente, e si ha un interessamento parziale di ina concomitante (a discrezione dell'AdG); nel caso si tratti della testa, si ha il 50% di possibilità di danni permanenti agli occhi;
> 5 : la pelle della zona colpita viene liquefatta completamente assieme a quella di una concomitante, e si ha un interessamento parziale di un'ulteriore zona vicina; nel caso si tratti della testa, si ha il 50% di possibilità di danni permanenti agli occhi.

QUARTO LIVELLO

EVOCA POTERE 3
TdA: 12 Settimane
Punti Magici: 15
Raggio d'Azione: Personale
Durata: Fino al successivo sorgere del sole
Ingredienti: Pezzo di ossa umane
Requisiti: Evoca Potere 2
Il Demonologo può lanciare questo incantesimo per evocare un puro e incontaminato potere di origine demoniaca. L'energia appare sotto forma di una nebbiolina evanescente e lo stregone deve effettuare con successo un Test sulla Volontà per poterla assorbire. Se il Test riesce , tutte le caratteristiche del personaggio vengono incrementate di 2 o 20 punti , a seconda dei casi. Il punteggio di una caratteristica può superare il livello massimo consentito. Gli effetti del sortilegio durano fino al successivo sorgere del sole.
Inoltre , il Demonologo incrementa i propri Punti Magici di 10D6. Questo può (e spesso fa) portare il totale dei Punti Magici oltre il normale livello consentito dal corrente Livello di Potere. Tuttavia , questo incantesimo non può venire lanciato se il Demonologo ha già più Punti Magici del suo normale livello : un sovraccarico di energia di tale entità lo distruggerebbe.
Se il Test sulla Volontà viene fallito , tutte le caratteristiche del Demonologo subiscono una riduzione di 2 o 20 punti a seconda dei casi. Questo effetto dura per D6x10 turni di gioco.
Il Demonologo non può usufruire nuovamente di questo sortilegio fino a che non siano trascorsi tanti giorni quanti sono i Punti Magici guadagnati. Come tutti gli altri incantesimi evocatori di energia , Evoca Potere 3 fa acquisire una Menomazione al personaggio che lo impara , e 1 Punto Insanità ogni volta che viene lanciato.

(rev 1.1 23/7/2000)
Feanor (scout_feanor@yahoo.it),
Isotran (tigre77@gsmbox.it),
Rascal (brizio77@gsmbox.it)
per la
LOCANDA DA TOBAS
http://gilda.it/locanda_da_tobas



Tutti i diritti riservati.
© 2000