Gioco di Ruolo Horror nei Mondi di H. P. Lovecraft

Il Richiamo di Cthulhu®

Manuale Base - 7ª Edizione

MATERIALE RISERVATO
SOLO PER GLI OCCHI DEL CUSTODE

Grimorio del Richiamo di Cthulhu aggiornato alle regole del Grande Grimorio della Magia dei Miti di Cthulhu

(solo per i possessori della prima stampa della 7ª edizione)

Di Sandy Petersen
Con il supporto di Mike Mason,
Paul Fricker, Worthington e Amici

Chaosium Inc.
Raven Distribution

Il Grimorio

Questa sezione elenca gli incantesimi in ordine alfabetico tranne un paio di eccezioni. Esistono cinque classi principali di incantesimi: gli incantesimi Evocare e Vincolare, gli incantesimi Contattare, gli incantesimi Incantare, gli incantesimi Portale, e gli incantesimi Richiamare e Congedare che definiscono e raggruppano alcuni degli incantesimi che seguono.

Affascinare Vittima

Costo: 2 PM; 1D6 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 round

L'incantatore deve essere in grado di parlare con calma al soggetto prima che l'incantesimo abbia effetto. Dopo circa un round di chiacchiere, bisogna effettuare un tiro POT contrastato tra l'incantatore e la vittima. Se vince l'incantatore, il bersaglio resta immobile, incapace di reagire, fino a che non viene liberato dalla trance da un'aggressione fisica o simile evento violento.

Nomi alternativi: *Ammutolire, L'Eloquente Confusione.*

Asportazione del Ka

Costo: 10 PM, 5 POT e 2D10 SAN per organo

Tempo di Esecuzione: 1 giorno per organo

Una porzione dell'essenza vitale dell'incantatore, o "ka", viene trasferita in uno dei suoi organi vitali. L'organo così incantato viene quindi rimosso dal corpo dell'incantatore per essere nascosto e salvaguardato, al fine di provvedere al mago una sorta di invulnerabilità: finché l'organo incantato rimane nascosto e al sicuro, il mago non subirà danni da alcuni specifici attacchi e potrebbe addirittura essere invulnerabile alla morte.

L'incantesimo fu impiegato per la prima volta dai seguaci del Faraone Nero per rimuovere un organo vitale, come il cuore o il fegato, e nasconderlo al sicuro. In questo modo l'incantatore sarebbe divenuto praticamente impossibile da uccidere, se non fosse per l'unica debolezza dell'incantesimo. Il cervello è la fonte del potere dell'incantesimo e, come tale, non può essere rimosso. Se il cervello venisse distrutto, gli altri organi perderebbero le loro proprietà magiche e l'incantatore morirebbe.

Farsi rimuovere le proprie interiora costa 2D10 SAN e la riduzione permanente di 5 punti POT per organo rimosso. Gli attacchi che trafiggono provocano solo danni normali (a meno che non si miri specificamente alla testa). L'invulnerabilità dipende dall'organo che viene rimosso; se vengono rimossi i polmoni, l'incantatore è immune alla mancanza di ossigeno (e quindi per lui l'affogare e il soffocare non saranno più un pericolo). La rimozione degli organi vitali può anche rendere l'incantatore immune ai veleni e simili sostanze.

Se l'incantatore subisse danni, i PF vengono ridotti come di solito, rendendolo svenuto ma non ucciso. La morte sopraggiunge solo se si mira specificamente al cervello e lo si distrugge.

Nomi alternativi: *Infondere Essenza, Estrazione della Volontà, Il Respiro Immortale.*

Atrofizzare Arto

Costo: 8 PM; 1D6 SAN

Tempo di Esecuzione: Istantaneo

Incantesimo terrificante pensato per tormentare e provocare danni permanenti al bersaglio. L'incantatore deve trovarsi entro 10 metri dalla vittima. Perché l'incantesimo sia efficace, l'incantatore deve trovarsi entro 10 metri dal bersaglio e deve riuscire in un tiro POT contrastato da questi. Se vince l'incantatore, egli indica un braccio o una gamba del bersaglio. L'appendice prescelta inizia rapidamente ad atrofizzarsi e avvizzire, provocando al bersaglio 1D8 PF di danno e la perdita permanente di 2D10 COS. La vittima e qualsiasi testimone della scena dovrebbero effettuare un tiro Sanità (perdita 0/1D3 SAN).

Nomi alternativi: *La Canzone del Dolore, Atrofia, Avvizzire il Nemico, La Bruciatura Devastante.*

Avvizzire

Costo: PM e SAN variabili

Tempo di Esecuzione: Istantaneo

Un potente incantesimo d'attacco che provoca danni fisici alla vittima. L'incantatore investe quanti PM vuole e la metà dello stesso valore in SAN. Perché l'incantesimo abbia effetto, l'incantatore deve riuscire in un tiro POT contrastato dal bersaglio. Se l'incantatore vince, il bersaglio è vittima di un'improvvisa e terrificante esplosione di energia, che fa sì che la pelle annerisca e si avvizzisca. La vittima perde 1 PF per ogni PM investito nell'incantesimo.

Nomi alternativi: *Confessione, L'Esplosione Avvizzente della Morte, Le Parole Nere.*

Versione Profonda

Invocare le potenti energie dei Miti è una cosa; modellarle tramite la comprensione e lo studio è un'altra. Alcuni incantatori sono in grado di eseguire Avvizzire senza il bisogno del tiro POT. Inoltre, l'incantatore può scegliere di indurre nella vittima un terrore mentale; mentre il bersaglio si sta ancora riprendendo dall'esplosione di energia, crede di essere aggredito da orripilanti entità dei Miti, e deve sostenere un tiro Sanità (perdita 1/1D6 SAN).

Benedire Lama

Costo: 5 POT; 1D4 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 ora (minimo)

Rende un'arma (coltello, spada, ecc.) capace di ferire o uccidere le entità che non possono essere danneggiate dalle armi comuni. Richiede il sacrificio di sangue di uno o più animali di almeno TAG 50. La lama del coltello deve essere di un metallo elementale come il ferro o l'argento. Una volta creata, l'arma è infusa di 5 punti POT dell'incantatore.

Se la lama viene spezzata, fusa o altrimenti danneggiata perde permanentemente la sua capacità magica; tuttavia, non resterà danneggiata dagli attacchi effettuati contro entità soprannaturali e funzionerà (infliggendo danni) come una normale arma del suo tipo.

Nomi alternativi: *Infondere la Potenza delle Antiche Divinità, Rituale dei Sette Tagli, Anatema dello Spirito.*

Cantico di Thoth

Costo: 10 PM; 1D4 SAN

Tempo di Esecuzione: 30 minuti

L'uso di questo incantesimo incrementa le facoltà mentali dell'incantatore, aumentando la sua probabilità di risolvere uno specifico problema intellettuale. L'incantesimo conferisce all'incantatore un singolo dado bonus al suo tiro per imparare qualcosa, apprendere un incantesimo, tradurre un testo, dedurre il significato di un simbolo, ecc.

Nomi alternativi: *Il Rito dell'Acutezza Cerebrale, La Canzone della Somma Erudita, Il Coro degli Studiosi.*

Harvey sta cercando di tradurre una pergamena in latino. Esegue Cantico di Thoth, spendendo 10 PM. Ha l'abilità Latino 66%. Tira 84 e 34 (dado bonus); un successo. Il cantico ha espanso le sue facoltà mentali per un breve periodo di tempo, durante il quale è riuscito a comprendere perfettamente il latino.

Canzone di Hastur

Costo: 1D4+ PM; 1D4+ SAN

Tempo di Esecuzione: 3 round

Uno spaventoso ululato da parte dell'incantatore fa sì che la pelle e la carne della vittima prescelta si gonfi e ricopra di pustole pestilenziali.

Il bersaglio deve essere visibile all'incantatore. Sebbene tutti odano la canzone, l'incantesimo ha effetto solo sul bersaglio prescelto. L'incantesimo funziona solo di notte e solo se è visibile la stella Aldebaran (di solito in autunno o primavera). L'incantatore deve superare un tiro POT per cantare la melodia aliena in maniera corretta e spende 1D4 PM e 1D4 SAN per round fino a che decide di porre termine all'incantesimo o le sue energie magiche si esauriscono.

Se eseguito correttamente, l'incantesimo provoca al bersaglio danni pari a 1D6 PF per round in cui l'incantesimo è attivo. Dopo ogni due round, le cicatrici indotte dall'incantesimo riducono il FAS della vittima di 3D10. Ogni quattro round, le lacerazioni interne riducono la COS della vittima di 3D10. Quando la COS della vittima arriva a 0, o sopraggiunge la morte per la perdita di PF, il corpo si gonfia ed esplode con un sinistro " pop! ", mentre effluvi sanguinolenti coprono tutte le cose nelle vicinanze.

La canzone può essere usata per difesa, per proteggersi dall'esecuzione dello stesso incantesimo. Due esecuzioni contrapposte riuscite, si cancellano vicendevolmente.

Nomi alternativi: *Il Lamento del Re, Musica della Corte in Giallo, Attrarre il Gonfiore Putrescente di Grande Agonia e Tormento.*

Versione Profonda

La chiarezza del comprendere e sintonizzarsi con i misteri di Hastur, permette all'incantatore di carpire i segreti di Hali e gli allineamenti necessari di Aldebaran nello spazio e nel tempo. Di conseguenza l'incantesimo può essere eseguito anche quando Aldebaran non è visibile nel cielo notturno. Inoltre, l'incantatore può intessere un eco della canzone in un pezzo di tessuto giallo preso alla corte del Re in Giallo. Investendo 20 PM in questo materiale chiaro fa si che la prossima persona che toccherà il tessuto subirà l'effetto dell'incantesimo per 10 round; la vittima può tentare un tiro POT Arduo ogni round, e in caso di successo porrà fine agli effetti dell'incantesimo.

Causare/Curare Cecità

Costo: 8 PM; (più 2D6 SAN per Causare Cecità)

Tempo di Esecuzione: 1 giorno

Il bersaglio diventa vittima di cecità totale e permanente. Lo stesso incantesimo può eliminare la cecità se gli occhi e i nervi ottici sono essenzialmente intatti. È richiesto un rituale della durata di un giorno. Perché l'incantesimo abbia effetto l'incantatore deve riuscire in un tiro POT contrastato dal bersaglio (successo automatico se il bersaglio è consenziente).

Nomi alternativi: *Conferire la Vista, Ombra di Tenebra, La Maledizione del Faraone.*

Consumare Sembianze

Costo: 10 PM ogni 6 ore di esecuzione; 5 POT; 1D20 SAN

Tempo di Esecuzione: diversi giorni

È uno degli incantesimi preferiti dal Popolo Serpente e permette all'incantatore di assumere le sembianze viventi di una persona appena uccisa, così come appare alla vista, alle videocamere, ai raggi x, ecc. La vittima non deve avere più di 15 punti di TAG di differenza con l'incantatore. Nei giorni successivi, l'incantatore consuma la vittima e opera l'incantesimo, spendendo 10 PM ogni sei ore e sacrificando permanentemente 5 punti POT.

Una volta che l'incantesimo è completato, l'incantatore può assumere a piacere l'aspetto della vittima, fino a quando lo desidera. All'attento osservatore, l'ombra dell'incantatore rimarrà quella originale (non quella della persona consumata). Allo stesso modo, le abilità e i ricordi dell'incantatore restano intatti, quelli della vittima vanno perduti. L'incantatore può consumare più sembianze e quindi assumere più identità.

Dopo aver perso uno o più PF, l'incantatore riassume la sua forma originale. Passare da una forma acquisita alla forma originale richiede 20 secondi. Bisogna tornare alla forma originale, prima di poterne assumere una nuova. Passare dalla forma originale a un'altra forma acquisita richiede 1D3 minuti.

Nomi alternativi: *La Cappa in Pelle di Serpente, Il Mantello Valusiano, Il Dono di Yig.*

Versione Profonda

Alcuni incantatori riescono a mantenere i ricordi e pensieri di coloro che hanno consumato. Si tratta di solito di un'informazione specifica conosciuta dalla sfortunata vittima dell'incantesimo. Bisogna spendere 1 PM aggiuntivo e superare un tiro POT per ogni informazione aggiuntiva desiderata.

Contattare, incantesimi di

Costo: PM variabili (vedi ciascun incantesimo); 1D3 SAN variabili (vedi ciascun incantesimo, più quelli alla vista del mostro)

Tempo di Esecuzione: 1D6+4 round (a meno che non sia indicato altrimenti)

Gli incantesimi Contattare sono divisi in due gruppi distinti: gli incantesimi che si occupano di contattare le creature e i mostri dei Miti, e gli incantesimi per contattare le divinità dei Miti. Questo secondo gruppo è gestito dagli incantesimi **Contattare Divinità**.

Usando gli incantesimi Contattare, l'incantatore potrebbe entrare in contatto con mostri e razze aliene, al fine di apprendere i segreti della storia, della magia, o altre materie oscure. L'incantatore dovrebbe avere un obiettivo preciso in mente; può stringere patti e negoziare piani.

Gli incantesimi Contattare non forniscono alcun vantaggio su queste entità; l'incantesimo è un mero metodo per stabilire un contatto. Ricorda che le entità dei Miti sono creature indipendenti e intelligenti con le proprie motivazioni (spesso con le proprie motivazioni), gli incantatori stabiliscono questo tipo di contatti a loro rischio e pericolo! Si tratta di un approccio nettamente diverso rispetto agli incantesimi Evocare (pagina 252) che permettono, potenzialmente, agli incantatori di vincolare le creature evocate alla loro volontà.

Le procedure di tutti gli incantesimi Contattare sono molto simili, sebbene alcuni possano avere condizioni particolari o requisiti unici: conoscere un incantesimo Contattare non è di alcun aiuto nell'esecuzione di un incantesimo Contattare diverso. Esistono molte versioni degli incantesimi Contattare.

Se eseguito in maniera appropriata, questo incantesimo funziona sempre, purchè ci siano creature del tipo scelto a una distanza ragionevole (i Polipi Volanti potrebbero viaggiare dalla Città nelle Sabbie fino ad un punto dell'Australia, ma potrebbero ignorare la possibilità di volare fino in Nord America).

Eseguire un incantesimo Contattare richiede dai cinque ai dieci round. L'entità contattata dall'incantesimo potrebbe apparire entro un'ora di tempo nel gioco o impiegarci un giorno o più. Per determinare casualmente quando la creatura apparirà in ore, tira 1D100. Le entità che si trovano nelle vicinanze si muoveranno a piedi, nuotando, scavando o volando fino al punto di origine dell'incantesimo. Se il viaggio dovesse essere troppo lungo, la cosa contattata dall'incantesimo potrebbe non mostrarsi mai. Le entità provenienti da altre dimensioni possono apparire in qualsiasi maniera peculiare od evocativa.

L'incantesimo richiama un individuo casuale della specie contattata, presumibilmente animato dai propri interessi. L'incantatore dovrebbe cercare di restare da solo, o comunque circondarsi di un piccolo gruppo di persone, in modo da non apparire minaccioso. Una volta che la cosa contattata appare, è libera di andarsene, se però l'incantatore ha qualcosa da offrirle, le probabilità che l'incontro si prolunghi aumentano considerevolmente.

Se la specie contattata è grossa, come un Polipo Volante, probabilmente ne apparirà solo un individuo. Se di taglia umana o inferiore, il Custode potrebbe decidere che ne arriverà un gruppo.

Non c'è alcuna garanzia che la creatura contattata preferisca trattare anziché divorare l'incantatore. Se ulteriori contatti sembreranno vantaggiosi per entrambe le parti, ne potrebbe scaturire qualche interessante situazione di interpretazione.

Segue una serie di incantesimi Contattare Mostri; la lista non è completa.

Contattare Abitatore del Profondo: dovrebbe essere eseguito sulle rive di acqua salata di un oceano o mare. Per funzionare al meglio, dovrebbe essere eseguito nei pressi di una città degli Abitatori del Profondo, come le acque al largo di Innsmouth, Massachussets, o la costa vicino al paese di Dunwich by the Sea, in Inghilterra. Parte del rituale consiste nel gettare in acqua delle pietre o gioielli con apposite incisioni.

Costo: 3 PM; 1D3 SAN

Contattare Abitatore delle Sabbie: l'incantesimo deve essere eseguito in un deserto adatto, come nel Sahara, gli Stati Uniti sud occidentali, l'Arabia Saudita o l'Australia centrale. L'incantatore predispone una ciotola di sangue o simile offerta.

Costo: 3 PM; 1D3 SAN

Contattare Ctoniano: l'incantesimo deve essere eseguito in un luogo che abbia subito recenti attività telluriche o dove si trovino fonti di calore e vulcani che possano offrire una via di trasporto relativamente rapida dalle interiora del pianeta fino al margine esterno della crosta geologica.

Costo: 5 PM; 1D3 SAN

Contattare Ghoul: i Ghoul possono essere incontrati dovunque ci sia una grossa concentrazione di umani, in particolare in prossimità di cimiteri e tombe. I luoghi di sepoltura rischiarati dalla luna e con più di un secolo di età sono luoghi propizi per l'esecuzione di questo incantesimo.

Costo: 5 PM; 1D3 SAN

Contattare Gnoph-Keh: gli Gnoph-Keh si incontrano di solito in Groenlandia o nelle distese gelide del Polo Nord.

L'incantesimo deve essere potenziato superando un tiro Arti e Mestieri (Canto) e, prima di questo, l'incantatore deve costruire con ghiaccio e neve una piccola effige della bestia.

Costo: 6 PM; 1D3 SAN

Contattare Mi-Go: deve essere eseguito alle pendici di una grande montagna, in una catena nota per essere luogo di scavi o visite di questa enigmatica razza di viaggiatori spaziali. Tra queste catene montuose si annoverano gli Appalachi, le Ande e l'Himalaya, e alcuni picchi dell'Africa Centrale.

Costo: 8 PM; 1D3 SAN

Contattare Polipo Volante: i Polipi Volanti si manifestano solo nelle loro rare città sotterranee, la più grande delle quali si trova sotto la Città nelle Sabbie, nel deserto australiano occidentale. L'incantatore dovrebbe prima costruire o aprire un pozzo di comunicazione per permettere l'uscita delle creature.

Costo: 9 PM; 1D3 SAN

Contattare Prole Stellare di Cthulhu: dovrebbe essere eseguito in riva all'oceano, magari nei pressi di un avamposto degli Abitatori del Profondo o qualche altro luogo in cui possa riposare la Prole Stellare (circolano diverse voci sul Tibet). nell'esecuzione dell'incantesimo vengono impiegati alcuni talismani, gioielli prodotti da mani inumane, e litanie ritmiche.

Costo: 6 PM; 1D3 SAN

Contattare Prole Informe: il luogo migliore dove eseguire questo incantesimo è un tempio di Tsathoggua, dove la statua sacrale di Tsathoggua sia ancora presente o in un luogo in prossimità dell'abisso nero di N'Kai, da qualche parte nelle vicinanze di Binger, Oklahoma. È possibile che altri luoghi nell'America del Nord Occidentale o del Midwest offrano ingressi ed uscite da questo luogo. Si dice che una di queste caverne si trovi sotto Dunwich, Massachussets.

Costo: 3 PM; 1D3 SAN

Contattare Quelli-di-Prima: per contattare Quelli-di-Prima si recita una litania. I luoghi più adatti per eseguirlo sono lungo la parte meridionale della Dorsale Medio Atlantica e sopra le faglie geologiche vicino all'Antartide.

Costo: 3 PM; 1D3 SAN

Contattare Segugio di Tindalos: è necessario uno spazio contenente un angolo non superiore a 120 gradi. L'incantatore contrassegna lo spazio con formule geometriche magiche e pronuncia ripetutamente un mantra. Non esiste alcun modo noto di trattare con i Segugi di Tindalos, l'unica motivazione che li spinge a muoversi nel flusso del tempo e dello spazio è la fame.

Costo: 7 PM; 1D3 SAN

Contattare Servitore degli Dèi Esterni: un tiro Fortuna riuscito stabilisce se un Servitore si trova all'interno della Via Lattea al momento dell'esecuzione dell'incantesimo.

L'incantatore deve poter vedere le stelle. Egli cerca quindi di visualizzare il Cuore Ineffabile di Azathoth (si dice che sia un simbolo sferoidale per la meditazione ma la sua reale forma è ignota) che pulsa e splende come una fiamma liquida. Il Servitore si aspetta un sacrificio di sangue. Se il sacrificio è inadeguato, il Servitore divora l'incantatore. Se il Servitore accetta il sacrificio, acconsente ad eseguire un semplice compito per l'incantatore.

Tra questi compiti si possono annoverare la risposta a una domanda riguardo la Corte di Azathoth o a un'altra questione cosmica (è necessario riuscire in un tiro Persuadere); la risposta aggiunge 1D3 punti all'abilità Miti di Cthulhu di chi ha posto la domanda, mentre risulterà incomprensibile agli altri ascoltatori.

In alternativa, o in aggiunta, se l'incantatore ottiene un livello di successo Estremo al tiro Persuadere, il Servitore trasmette direttamente alla sua mente anche un incantesimo (provocando all'incantatore la perdita di 1D8 SAN e 1D10 round di disorientamento). È il Servitore a scegliere l'incantesimo.

Resi i suoi servizi, il Servitore potrebbe fermarsi e suonare i suoi flauti ultraterreni mentre una gamma di colori si accende sul suo corpo e i suoi tentacoli si agitano, oppure potrebbe dissolversi e ritornare in qualche altro luogo della galassia o in una culla stellare a riprendere la sua precedente attività.

Udire i suoi flauti folli e ipnotizzanti provoca un tiro Sanità (perdita 1/1D4 SAN) e tormenterà qualsiasi musicista presente.

Costo: 14 PM; 1D3 SAN

Contattare Spiriti dei Morti: esistono molte versioni di questo incantesimo. Una versione richiede che una tenda fatta di lenzuola bianche venga eretta nei pressi di un fiume, e vasi pieni dell'acqua del fiume vengano posti al suo interno. Vengono intonate canzoni ed eseguite danze. Poi si supplicano i morti di fare la loro comparsa. L'incantatore può investire un qualsiasi ammontare di PM oltre i 3 necessari per eseguire l'incantesimo (chiunque voglia collaborare può investire 1 PM). Somma tutti i PM, moltiplica la somma per cinque, e l'incantatore dovrà ottenere questo punteggio o meno su di 1D100. In caso di successo, le voci dei morti emergeranno dai vasi contenenti l'acqua. Si potrà udirle e interrogarle mettendo la testa all'interno della tenda. Ricorda che i morti sanno quasi solo quello che sapevano in vita e alcuni di loro non si rendono conto di essere defunti.

Costo: 3+ PM; 1D3 SAN

Contattare Topo di Valpurga: per attirare un Topo di Valpurga, l'incantatore dovrebbe provvedere un'offerta adeguata (uno spuntino gustoso) per invogliare la perfida creatura. Si dice che una comunità di queste creature viva nello Yorkshire, Inghilterra, oltre che ad Arkham, Massachusetts.

Costo: 2 PM; 1D3 SAN

Contattare Yithiano: questo incantesimo non si muove avanti o indietro nel tempo; se la mente di uno Yithiano occupa un soggetto entro centocinquanta chilometri dall'incantatore, lo Yithiano percepisce il contatto e può rispondervi, se curioso, spaventato o allarmato. Se l'incantatore non ha nulla di interessante da dire o da offrire, allora lo studioso della Grande Razza ignorerà ogni ulteriore domanda, o forse distruggerà l'incantatore ritenendolo un insetto o un fastidio.

Costo: 4 PM; 1D3 SAN

Nomi alternativi: *Per gli incantesimi Contattare, usa parole come: Unione, Comunione, Scambio, Congrega, Commercio, Patto, Concordato, ecc. Ad esempio, Il Patto Rosso, La Congrega del Profondo, e così via.*

Contattare Divinità, incantesimi di

Costo: 5 POT; 1D6 SAN

Tempo di Esecuzione: 1D6+4 round

Gli incantesimi Contattare Divinità vengono utilizzati solo dai folli sacerdoti di queste divinità, o dai più potenti stregoni che cercano di stringere un accordo e ottenere una piccola frazione del loro potere. Le divinità da contattare sono molte e variegate.

La probabilità di riuscire a contattare la divinità è pari alla metà del POT incantatore (ridotto dopo aver sostenuto la spesa di 5 POT). Se il tiro POT Arduo riesce, la divinità o un suo avatar contatterà l'incantatore in maniera semi-amichevole entro qualche ora o giorno nel gioco. È difficile che la divinità conceda qualcosa di valore a chi non è un suo adoratore. Se la divinità è infastidita od offesa, probabilmente distruggerà l'incantatore o lo farà impazzire.

Ogni versione dell'incantesimo tende a riflettere la natura della divinità contattata.

Contattare Divinità: Chaugnar Faugn: l'incantatore deve preparare un banchetto sontuoso e abbondante in onore del Grande Antico, e poi abbuffarvisi fino a quando non ne può più e sviene. In caso di successo, l'incantesimo apre una via di comunicazione con la divinità, che invia all'incantatore visioni o incubi che lo informano dei suoi desideri.

Contattare Divinità: Cthulhu: può essere eseguito ovunque. Di solito viene usata una rappresentazione del Grande Antico, nel corso di un rituale che coinvolge qualche forma di sacrificio di sangue. Cthulhu di solito risponde di notte, durante il sonno dell'incantatore. Tramite sogni lucidi impartisce ai seguaci le sue volontà e i compiti che gli richiede. Alcune di queste visioni possono richiedere tiri Sanità e provocare esplosioni di manie artistiche, in cui il destinatario si sente spinto a dipingere, creare o comporre opere d'arte rappresentanti Cthulhu e i suoi osceni piani.

Contattare Divinità: Eihort: assomiglia agli altri incantesimi Contattare Divinità, ma nell'eseguirlo l'incantatore sacrifica 1 PM anziché 5 POT. Qualora l'incantatore fosse lontano la divinità compare nei sogni e in forma fisica qualora si trovi entro qualche centinaio di metri. Se Eihort impartisce direttamente questo incantesimo (o la prima volta che viene eseguito), la divinità esige 5 POT come sacrificio.

Contattare Divinità: Nodens: può essere eseguito solo in posti remoti e disabitati, come sul ciglio di una rupe. È difficile che Nodens risponda immediatamente; di solito, il Dio Primordiale cercherà di contattare l'incantatore in seguito, quando è da solo in un luogo similmente remoto o inaccessibile. I resoconti parlano dell'aiuto che presta a chi ne ha maggiormente bisogno; tuttavia, è capace di ignorare alcune richieste. Qualsiasi "aiuto" che dia, difficilmente sarà del tipo desiderato, ma piuttosto di natura e forma esoterica.

Contattare Divinità: Nyarlathotep: questo incantesimo può essere eseguito ovunque, così come si addice all'onnipresente divinità. Si dice che Nyarlathotep compaia solo durante le adunanze dei suoi adoratori o quando viene consacrato un nuovo sacerdote; tuttavia, nel corso della storia, diversi resoconti parlano dell'apparizione degli avatar del Caos Strisciante dinanzi a singoli individui per impartirgli doni in cambio di patti innominabili. La natura di questi doni è variegata, per quanto tutti sembrino avere un secondo fine, come appropriato alla scarsa considerazione dell'umanità che nutre il Dio Esterno.

Contattare Divinità: Tsathoggua: viene di solito eseguito sottoterra, possibilmente in una caverna o grotta, o in un tempio dedicato al Grande Antico. L'incantatore presenta un'offerta mentre esegue un rituale dai versi gutturali. Tsathoggua può apparire come spirito o come una proiezione trasparente e confusa della sua reale forma, provocando la regolare perdita di SAN. Fondamentalmente, i resoconti descrivono l'arrivo in solitario dell'entità; tuttavia, almeno uno di questi narra del suo arrivo anticipato dall'apparizione di diverse Prole Informi al suo servizio.

Contattare Divinità: Y'golonac: può essere eseguito ovunque. Alcune versioni di questo incantesimo avvertono i lettori impreparati che Y'golonac desidera profondamente la servitù di coloro che richiamano il suo nome. È improbabile che il Grande Antico appaia dinanzi a qualcuno che non sia già un suo devoto; l'incantatore potrebbe invece ricevere la visita di un araldo con lo scopo di piegarlo alla sua volontà. In alcune situazioni, quando Y'golonac si manifesta dinanzi all'incantatore, attaccherà psichicamente chi ritiene inadeguato, o possederà qualcuno dei presenti di modo che possa perpetrare la sua opera (tentando altre persone a prestargli servizio).

Creare Barriera di Naach-Tith

Costo: PM variabili; 1D10 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

La barriera fornisce una difesa sia magica che fisica. Ogni partecipante all'incantesimo perde 1D10 SAN e un numero variabile di PM: ogni PM speso nella sua creazione, fornisce alla barriera 3D10 punti FOR. L'incantesimo viene eseguito in 1 minuto (durante il quale bisogna spendere tutti i PM da utilizzare) e la barriera prodotta dura 1D4+4 ore. Chiunque conosca l'incantesimo può partecipare all'esecuzione e contribuire con PM alla barriera.

La barriera è di forma sferica e di circa 100 metri di diametro. Può essere eseguita attorno agli incantatori per proteggerli dai pericoli o per avvolgere un mostro o un nemico. Qualsiasi creatura che nel momento della sua creazione si trovi ai margini della barriera, non subisce danni e viene espulsa all'esterno di essa. Chiunque vi sia intrappolato deve effettuare un tiro FOR contrastato dalla FOR della barriera; se vi sono più vittime intrappolate all'interno, queste non possono combinare i loro punteggi di FOR per fuggire. Un proiettile può attraversare la barriera se il danno tirato coi dadi (ignorando l'effetto di trafiggere) alla barriera è superiore a un quinto della sua FOR. Se penetra la barriera, l'oggetto infligge il danno tirato, come se la barriera non esistesse, e la barriera viene distrutta.

Versione Profonda

Coloro capaci di imbrigliare il sapere e la potenza dei Miti sono in grado di aumentare le dimensioni della barriera fino a 200 metri di diametro.

È noto che una copia scritta di questo incantesimo si trovi in una grande biblioteca infestata su di un pianeta che orbita attorno alla stella Celeno.

Nomi alternativi: *Grande Tutela di Naach-Tith, La Sfera Invisibile che Intrappola i Demoni.*

Creare Foschia di R'lyeh

Costo: 2 PM

Tempo di Esecuzione: Istantaneo

Crea una densa foschia all'interno di un volume di forma ovale (3 x 3 x 4,5 metri), direttamente davanti all'incantatore. L'asse lungo della nube si trova ad angolo retto nella direzione in cui è rivolto l'incantatore. L'incantesimo offusca la vista per 1D6+4 round e poi evapora senza lasciare tracce.

Nomi alternativi: *La Terribile Nuvola, Respiro del Mare Nero, La Fredda Nebbia dei Marinai Perduti.*

Creare Zombi

Costo: 16 PM; 1D6 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 settimana

Un liquido rituale viene versato su di un cadavere o sulla sua tomba. Il Custode determina gli ingredienti di questo liquido: almeno una parte di essi deve essere difficile da ottenere legalmente.

Il cadavere viene lasciato a maturare. Al termine della settimana, l'incantatore ritorna alla tomba e intona il rituale di vincolo. Finita la litania di mezz'ora, il cadavere fuoriesce dalla tomba ed esegue la volontà dell'incantatore. Lo Zombi svolgerà compiti basilari e semplici, come "fai la guardia", "prendilo", "uccidilo!"

Uno Zombi creato a questa maniera continua a putrefarsi anche dopo essere stato animato. Quindi, un mago che desideri avere sempre un servitore Zombi al suo servizio, deve procurarsi periodicamente un sostituto.

Le statistiche degli Zombi sono presentate nel **Capitolo 14: Mostri, Bestie e Divinità Aliene**.

Per alcune varianti di questo incantesimo, vedi **Varianti degli Incantesimi** (pagina 242).

Nomi alternativi: *Rituale della Non Morte, Vincolo Nero, Il Cappuccio Cinereo, Animare i Morti.*

Croce Ansata di Prinn

Costo: 25 POT; 1D6 SAN

Tempo di Esecuzione: variabile (giorni)

Questo incantesimo crea un ankh (croce ansata) che può esiliare temporaneamente o permanentemente una singola creatura dei Miti. L'oggetto deve essere un ankh fatto di un metallo non di lega: rame, ferro, argento, oro o piombo puri sarebbero i materiali più facili da trovare e modellare. Per un numero di giorni pari a 20 meno un quinto dell'INT dell'incantatore, questi esegue degli occasionali riti e sacrifici, e poi dona il POT necessario per incantare l'ankh.

Per combattere una creatura dei Miti, l'incantatore intona un cantico per tre round e spende un numero a sua scelta di PM. I compagni dell'incantatore possono contribuire 1 PM ciascuno; in rappresentanza dei 25 punti POT già sacrificati, l'incantatore vi somma anche 5 PM "gratuiti". Perché l'incantesimo sia efficace, l'incantatore deve vincere un tiro POT contrastato dal bersaglio. Se i PM spesi sono pari o superiori a un quinto del POT del bersaglio, l'incantatore ottiene un dado bonus al tiro POT contrastato; inoltre, l'incantatore può sfidare una creatura il cui POT sia pari o superiore al proprio più 200.

Qualsiasi personaggio che conosca il cantico (pur ignorando l'incantesimo) può impugnare l'ankh e tentare di esiliare una creatura, ma non riceve i 5 PM aggiuntivi conferiti all'incantatore originale. Se il possessore dell'ankh e compagni battono la creatura, questa viene dissolta. Se non riescono a dissolvere la creatura, quest'ultima attaccherà chi impugna l'ankh prima di volgere l'attenzione alle altre persone presenti.

Nomi alternativi: *Sigillo dell'Esilio, L'Icona dell'Espulsione.*

Decomposizione Verde

Costo: 15 PM; 10 POT; 2D8 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 giorno

Una maledizione che trasforma un individuo in un cumulo di muffa verde. Bisogna trascorrere un giorno a concentrare le energie dell'incantesimo sul bersaglio desiderato e recitare una preghiera a Gla'aki. Nelle successive 24 ore, l'incantatore deve donare personalmente una foglia verde al bersaglio. All'alba del giorno seguente, perché l'incantesimo abbia effetto, l'incantatore deve sostenere un tiro POT contrastato dal bersaglio. Se l'incantatore vince, la Decomposizione Verde avrà inizio.

Nel corso dei successivi sette giorni, il bersaglio inizia a mutare in una muffa verde. All'inizio, la pelle viene ricoperta di macchie verdi, che poi iniziano a crescere fino a diventare peli ammuffiti. Col passare dei giorni, sempre più parti della vittima diventano vedi e la pelle comincia a marcire. Al contempo, anche gli organi della vittima iniziano a decomporsi (provocando dolore, odori fetidi e altre sgradevolezze). Al sesto giorno, le facoltà mentali della vittima iniziano a deteriorare rapidamente e gli è ormai impossibile muoversi. L'unica cura conosciuta è quella di trovare e uccidere l'incantatore, atto che annullerà e invertirà gli effetti dell'incantesimo.

L'unica trascrizione nota di questo terrificante incantesimo si trova nel *Libro di Eibon* e nelle *Rivelazioni di Gla'aki*.

Nomi alternativi: *La Muffa Strisciante, La Terribile Putrefazione.*

Deformazione Fisica di Gorgoroth

Costo: 6+ PM; 5 POT; 2D6 SAN

Tempo di Esecuzione: 1D6+4 minuti

Permette all'incantatore di mutare la sua forma fisica. Lo stregone può mutare in qualsiasi forma o aspetto, mantenendo sempre le sue capacità personali. La forma è di carne, ma può comparire come fosse pietra, legno, un tappeto, ecc. Una volta mutato nella nuova forma, l'incantatore assume la mobilità di quella forma. FOR, DES, COS, INT, POT dell'incantatore non cambiano. Se si tenta di emulare una persona, il FAS dello stregone diventa lo stesso dell'individuo emulato. L'incantatore può assumere solo una forma nota.

Versione Profonda

Se si imita un individuo, l'incantatore diventa una replica di quella persona, assumendone anche la voce e il modo di parlare. L'incantatore non ha bisogno di ripetere l'incantesimo per porre termine alla deformazione, gli basterà solo pronunciare una singola frase.

L'incantatore invoca Nyarlathotep e ripete le frasi dell'incantesimo mentre spende 6 PM più 1 POT aggiuntivo per ogni 5 punti TAG da aumentare o diminuire tramite la deformazione fisica. Si può effettuare una sola modifica per esecuzione, e l'effetto è permanente fino a quando l'incantesimo non viene eseguito nuovamente per ritornare alla forma originaria. Non si può eseguire l'incantesimo su di un'altra creatura.

Nomi alternativi: *Padronanza della Carne, Cambiare Pelle, Il Tocco del Faraone Nero.*

Dominare

Costo: 1 PM; 1 SAN

Tempo di Esecuzione: Istantaneo

Piega la volontà del bersaglio a quella dell'incantatore. Perché l'incantesimo sia efficace, l'incantatore deve riuscire in un tiro POT contrastato dal bersaglio. Se l'incantatore vince, la vittima obbedisce senza discutere ai comandi dell'incantatore fino al termine del prossimo round di combattimento.

L'incantesimo può agire su di un solo individuo alla volta e ha una gittata massima di 10 metri. Ovviamente il comando o i comandi devono essere comprensibili al bersaglio e l'incantesimo si infrange se un comando contravviene alla natura basilare del bersaglio (come ordinare a un umano di volare).

Dominare può essere eseguito quante volte l'incantatore desidera, permettendogli di controllare senza interruzioni la stessa vittima per numerosi minuti. Ogni esecuzione dell'incantesimo ha lo stesso costo e limiti. Eseguire di nuovo l'incantesimo è istantaneo.

Nomi alternativi: *Comando del Mago, Il Cantico della Possessione, Influenza Malevola.*

Esilio di Yde Etad

Costo: 1D4+3 PM per incantatore; 1D4 SAN

Tempo di Esecuzione: variabile (minimo 1 ora)

Esilia la maggior parte delle intelligenze umane o simil-umane. È invece inefficace contro qualsiasi creatura comandata da un'altra intelligenza. Se eseguito alla perfezione, l'esilio è permanente e irrevocabile. Ogni esilio vale per un singolo bersaglio, non per per una intera tipologia o genere di mostro.

All'incantesimo devono partecipare almeno tre persone (che devono sostenere tutte il costo dell'incantesimo). Tutti i partecipanti devono conoscere l'incantesimo. Maggiore il numero dei partecipanti, maggiore l'efficacia dell'incantesimo; tuttavia, il numero totale dei partecipanti deve essere divisibile per tre.

L'incantesimo deve essere eseguito nel cuore della notte e all'aperto, idealmente in un luogo di potere associato alla creatura, che sia un luogo che visita di frequente, la sua ultima posizione nota o il suo punto di ingresso in questa dimensione. Gli incantatori si devono dividere; un terzo rimane all'esterno di un circolo protettivo, mentre gli altri restano all'interno.

L'esilio opera distruggendo, con fiamme rituali, un sigillo che rappresenta il bersaglio. Il simbolo più adatto è il sigillo personale del bersaglio, ma si può preparare un sostituto seguendo una formula contenuta all'interno dell'incantesimo. Perché l'incantesimo sia efficace l'incantatore dal POT più alto deve sostenere un tiro POT contrastato dal bersaglio. Per ogni tre incantatori aggiuntivi, il POT dell'incantatore principale riceve un bonus di +5%.

Nomi alternativi: *Esiliare la Progenie dei Sette Inferi, Cacciare il Demone, Maledizione del Fuoco Tremendo.*

Esplosione Mentale

Costo: 10 PM; 1D3 SAN

Tempo di Esecuzione: Istantaneo

La vittima di questo incantesimo subisce un terribile assalto mentale, che provoca la perdita di 5 SAN e induce una pazzia temporanea. Perché l'incantesimo sia efficace, l'incantatore deve riuscire in un tiro POT contrastato dal bersaglio.

La vittima subisce le regole della pazzia temporanea, a partire da un episodio di follia, e può continuare a soffrire di allucinazioni, flashback e incubi per giorni a seguire.

Nomi alternativi: *Maledizione dell'Indebolimento, Ondata del Destino, Abisso dell'Occhio della Mente.*

Evocare, Incantesimi di

Costo: PM variabili; 1D4 SAN

Tempo di Esecuzione: 5 minuti per PM speso, vincolare richiede 1 round

Questi incantesimi si concentrano sulle razze aliene e servitrici, quei mostri cioè che sono normalmente al servizio delle entità superiori dei Miti. Le procedure generali di questi incantesimi sono le medesime, ma le condizioni possono variare da incantesimo a incantesimo. Conoscere uno di questi incantesimi non è di alcun ausilio per i tentativi di eseguirne un altro. Spesso gli elementi di evocazione e vincolo di ciascun incantesimo vengono appresi assieme. Folle è il mago impaziente che apprenda solo come evocare e non vincolare.

Con poche eccezioni (ovvero Evocare/Vincolare Servitore degli Dèi Esterni e altri indicati), questi incantesimi richiedono il sacrificio di 1 PM per ogni 10% di probabilità di successo. Ad esempio, 3 PM forniscono una probabilità del 30% di riuscita all'incantesimo. In generale, per ogni PM speso, l'incantatore deve spendere cinque minuti a cantilenare, maggiore la probabilità di successo, maggiore il tempo di esecuzione dell'incantesimo. Un risultato da 96 a 100 è sempre un fallimento; un risultato di 100 coi dadi dovrebbe sempre portare a conseguenze negative per il mago che ha eseguito l'incantesimo.

L'incantatore perde anche 1D4 SAN per incantesimo eseguito, che l'incantesimo riesca o no.

In caso di successo, apparirà una creatura per incantesimo, 2D10 minuti di tempo nel gioco dalla fine del cantico. Trovarsi in presenza della creatura evocata può provocare un tiro Sanità.

A discrezione del Custode, la creatura attratta sarà vincolata o il Custode può chiedere all'incantatore di effettuare un tiro POT contrastato dalla creatura. In caso di successo dell'incantatore, la creatura è vincolata; in caso di fallimento, essa attaccherà l'incantatore e poi tornerà probabilmente da dove è venuta. Se vincolata, la creatura deve obbedire ad un ordine dell'incantatore, anche a quello di attaccare un membro della sua stessa specie, dopodiché sarà libera.

Forma dell'Ordine

L'ordine impartito dall'incantatore alla creatura deve essere specifico e limitato nel tempo: "proteggimi per sempre dai pericoli" non sarebbe un ordine valido, a differenza di: "uccidi quell'uomo nell'angolo". La creatura è vincolata all'incantatore fino a quando avrà adempiuto al suo ordine (una creatura vincolata priva di ordini, presto troverà un modo di fuggire). Gli ordini possono comprendere il trasportare qualcuno da qualche parte, presiedere ad una cerimonia, restare particolarmente docile mentre si viene esaminati da un gruppo di studiosi, apparire da qualche parte come avvertimento ai presenti o qualsiasi cosa si riesca a immaginare.

L'ordine deve essere semplice. La miglior regola generale è che l'ordine non deve essere composto da più parole di un quinto dell'INT della creatura vincolata. Un gesto semplice, come puntare il dito, sarà compreso. Assumi che la creatura sia sempre in grado di capire un comando diretto, che sia pronunciato in inglese o in urdu. Vedi anche Vincolare, di seguito.

Evocare Byakhee: durante la cantilena bisogna soffiare in un fischietto. L'incantesimo si attiva solo di notte quando Aldebaran è sopra l'orizzonte (i mesi migliori sono da ottobre a marzo). Il Byakhee evocato planerà giù dal cielo, ancora gelido per il suo viaggio attraverso lo spazio.

Se il fischietto è incantato, ogni punto POT del suo incantamento aggiunge +2% alla probabilità di successo. Il fischietto può essere usato di nuovo.

Nomi alternativi: *Richiamare al Servizio il Tuo Destriero, La Melodia che Chiama il Viaggiatore.*

Evocare Cucciolo Oscuro di Shub-Niggurath: evoca un singolo Cucciolo Oscuro. Richiede il sacrificio di una bestia di TAG almeno 40. Mentre sacrifica la vittima, l'evocatore ha bisogno di un coltello per effettuare specifici tagli rituali. L'incantesimo viene eseguito all'esterno, in un bosco, durante la luna nuova.

Nomi alternativi: *Invocare il Buio della Foresta, Rituale Affilato della Corteccia Sanguinante.*

Evocare Errante Dimensionale: un Errante Dimensionale fuoriesce dal nulla. L'incantesimo richiede un pugnale fatto di metallo puro come il rame o il ferro (le leghe come l'ottone non saranno di alcuna utilità). Se il pugnale è incantato, la probabilità di successo aumenta del +2% per punto POT infuso nel pugnale. L'incantesimo può essere eseguito di giorno o di notte.

Nomi alternativi: *Recita per Attirare il Vagabondo, La Canzone del Rame.*

Evocare Magro Notturno: prima si ode un improvviso spostamento d'aria, poi una singola forma spettrale dell'orrore volante dal volto nero compare dinanzi all'incantatore. Per evocarlo, deve essere presente una pietra incisa con il misterioso Segno degli Antichi. L'incantesimo può essere eseguito solo nelle notti senza luna.

Nomi alternativi: *Le Parole Sussurrate degli Uomini Senza Volto, Evocare l'Ombra Alata.*

Evocare Orrido Persecutore: compare un singolo Persecutore, a partire dalla testa che sembra sbucare dall'aria. L'incantesimo può essere eseguito solo di notte e all'aperto. Se non è stato preparato alcun sacrificio alternativo per il rituale di vincolo (vedi **Vincolare**), l'entità afferra l'incantatore e poi svanisce.

Nomi alternativi: *Petizione ai Denti Affamati, Frase che Attrae i Diavoli Contorti.*

Evocare Servitori degli Dèi Esterni: in mezzo all'eco inquietante di folli flauti compare un singolo Servitore. Il costo in PM è il triplo di un normale incantesimo Evocare: per ogni 3 PM sacrificati, aumentare la probabilità di un'evocazione riuscita del 10% (un risultato da 96 a 100 è sempre un fallimento). Ogni esecuzione costa anche 3D4 SAN. Per eseguire questo incantesimo è necessario un flauto; se il flauto è incantato, aumenta la probabilità di successo dell'incantesimo del +2% per punto POT infuso nel flauto. I cultisti amano eseguire questo incantesimo dovunque e in qualsiasi momento sia particolarmente blasfemo, tipicamente nella Notte di Mezza Estate, a Samhain e nella Notte di Valpurga.

Nomi alternativi: *La Sinfonia Rituale degli Indescrivibili, Recita del Piffero della Follia.*

Evocare Vampiro di Fuoco: fa precipitare un Vampiro di Fuoco dal cielo come fosse una stella cadente. È necessario un falò o un'altra fonte di fuoco. L'incantesimo può essere eseguito solo di notte quando la stella Fomalhaut si trova sopra l'orizzonte (nelle latitudini settentrionali, il periodo migliore va da settembre a novembre).

Nomi alternativi: *Convocare il Luminoso, Il Richiamo Autunnale del Fuoco Vivente.*

Evocare Vampiro Siderale: l'incantatore ha bisogno di un libro in cui siano scritte o incise le parole dell'incantesimo (saranno sufficienti anche dei fogli sparsi o una pergamena). Se il libro è incantato, la probabilità di successo aumenta del +2% per punto POT infuso nel libro. L'incantesimo può essere eseguito solo in una notte priva di nubi. Una volta che questo essere invisibile è in prossimità dell'incantatore, si possono udire dei sinistri fruscii. La creatura diventa visibile solo quando le sue vene si gonfiano del sangue di una creatura visibile.

Nomi alternativi: *Il Richiamo Notturno della Morte Affamata, Cantico delle Lettere Insanguinate.*

Vincolare

Costo: 1 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 round

Vincolare ed Evocare sono i due lati della stessa medaglia, ma non sempre vengono appresi come un unico incantesimo. A discrezione del Custode gli effetti possono essere combinati o sono necessari due tiri, uno per evocare e un secondo per vincolare.

Se un mostro sopraggiunge senza vincoli o viene incontrato di sorpresa, può essere vincolato sul posto. L'incantatore deve conoscere l'incantesimo Vincolare per quel tipo di creatura e spendere un round a cantilenare prima che essa possa essere vincolata. Perché l'incantesimo sia efficace, l'incantatore deve riuscire in un tiro POT contrastato dal bersaglio. Ogni esecuzione di Vincolare costa 1 SAN ma di solito nessun PM. Vincolare funziona su di una sola creatura alla volta. Un'opzione a disposizione dell'incantatore è di investire un numero di PM pari a un quinto del POT della creatura evocata per ottenere un dado bonus al tiro POT contrastato del mostro (potrebbe essere necessario superare un tiro Miti di Cthulhu perché l'incantatore riesca a determinare il POT della creatura). Altre persone possono assistere la persona che tenta di vincolare l'entità, sacrificando PM a suo sostegno.

Una creatura che attacca non può essere vincolata dalla sua vittima; tuttavia, può essere vincolata da una persona lontana dallo scontro. La creatura da vincolare deve essere visibile all'incantatore e trovarsi entro 100 metri da lui. Vincolare richiede un tiro contrastato e i tiri contrastati non possono essere forzati; se il tiro contrastato fallisce, l'incantatore è nei guai!

Ottenere il controllo di una creatura che sia già vincolata da un altro incantatore è rischioso e richiede che il vincolo corrente sia infranto prima di tentare un nuovo vincolo. Per spezzare il vincolo eseguito da un altro incantatore, viene effettuato un tiro POT contrastato (contro il POT dell'altro incantatore). Se riesce, il vincolo originale è infranto e la creatura è libera, e bisogna stringere un nuovo vincolo prima che la creatura se ne vada o cerchi di scatenare la sua rabbia e frustrazione contro chi si trova nelle vicinanze.

Vincolare Byakhee: se viene usato un fischietto incantato, l'incantatore ottiene un dado bonus al tiro POT contrastato dal Byakhee. Il fischietto può essere usato più volte.

Nomi alternativi: *Obbligare il Destriero, Soggiogare il Viaggiatore.*

Vincolare Cucciolo Oscuro di Shub-Niggurath: se l'incantatore usa un coltello incantato per uccidere la vittima secondo determinati tagli rituali, ottiene un dado bonus al tiro POT contrastato dal Cucciolo Oscuro di Shub-Niggurath.

Nomi alternativi: *Ammaliare il Cuore di Legno, Vincolare la Foresta ai Tuoi Ordini.*

Vincolare Errante Dimensionale: se l'incantatore possiede un pugnale incantato fatto di qualsiasi metallo puro come il rame o il ferro, ottiene un dado bonus al tiro POT contrastato dall'Errante Dimensionale. Si può ottenere un secondo dado bonus se l'Errante Dimensionale viene esposto alla luce intensa del sole.

Nomi alternativi: *Il Vincolo di Rame, Trappola della Luce Incandescente.*

Vincolare Magro Notturno: se l'incantatore possiede una pietra inscritta con il misterioso Segno degli Antichi, ottiene un dado bonus al tiro POT contrastato dal Magro Notturno.

Nomi alternativi: *Controllo del Senza Volto, Il Sigillo Antico per il Quale ti Riconosceranno.*

Vincolare Orrido Persecutore: è necessario il sacrificio di sangue di una creatura senziente. Non è l'incantatore ad eseguire il sacrificio: è l'Orrido Persecutore ad afferrare la vittima.

Nomi alternativi: *Legare la Paura Contorta al Tuo Volere, Patto Omicida.*

Vincolare Servitore degli Dèi Esterni: se l'incantatore possiede un flauto incantato, ottiene un dado bonus al tiro POT contrastato per vincolare il Servitore degli Dèi Esterni.

Nomi alternativi: *La Nota Segreta del Comando, Patto dell'Astuta Follia.*

Vincolare Vampiro di Fuoco: se l'incantatore si trova all'interno di un falò ottiene un dado bonus al tiro POT contrastato dal Vampiro di Fuoco. Come riesca a resistere alle fiamme è un problema dell'incantatore.

Nomi alternativi: *Sottomissione del Diavolo Infuocato, Autorità della Lingua di Fuoco.*

Vincolare Vampiro Siderale: se l'incantatore possiede un libro incantato contenente l'incantesimo ottiene un dado bonus al tiro POT contrastato dal Vampiro Siderale.

Nomi alternativi: *Voto dell'Accordo Sanguinario, L'Empia Promessa.*

Fondere Carne

Costo (carne morta): 1 PM per 15 punti TAG di carne morta; 1D4 SAN

Costo (carne viva): 5 PM per 15 punti TAG di carne viva; 1D6 SAN

Tempo di Esecuzione: 5 round

Questo diabolico incantesimo riscalda la carne (viva o morta) fino al punto di fusione per 1 round. Se usato sulla carne viva, per l'incantatore il costo è sostanzialmente più elevato. La carne della vittima fonde provocandole un'orribile deformità (1D4 danni per ogni 15 punti TAG). In certi casi, come quando si prende a bersaglio il volto, la vittima può restare cieca o perdere l'udito, o addirittura soffocare se non ha modo di respirare. Vedere la carne umana che si scioglie sulle ossa provoca un tiro Sanità (perdita 1/1D6 SAN).

Nomi alternativi: *Rito della Dissoluzione, Liquefare Pelle.*

Incantare, incantesimi di

Esistono diversi incantesimi di Incantare, ciascuno di essi impiegato per infondere la magia in un diverso congegno o artefatto. La maggior parte di questi incantesimi richiede un sacrificio di sangue, il sacrificio di PM e SAN e almeno un giorno di tempo nel gioco.

La creazione di un oggetto incantato o un artefatto comporta dei rischi. L'oggetto potrebbe possedere vantaggi e svantaggi imprevisti. Sebbene possa risultare utile per sondare più a fondo il mistero dei Miti, potrebbe anche esporre gli investigatori a incontri mostruosi, o potrebbe aprire porte inattese per raggiungere altre dimensioni.

I Custodi dovrebbero valutare il modo in cui un oggetto incantato o un artefatto potrebbero influenzare il gioco. Dato che l'incantesimo o l'artefatto non svaniranno dal gioco una volta introdotti, essi altereranno le capacità (nel bene o nel male) degli investigatori. Accertati di capire bene cosa possa fare, i suoi costi e le sue implicazioni nel gioco.

Incantare Coltello

Costo: POT variabile; 1D4 SAN

Tempo di Esecuzione: 2 ore

Un coltello incantato aumenta la probabilità di successo di alcuni incantesimi, oltre che a fungere da arma magica (capace di nuocere alle entità dei Miti che altrimenti ignorerebbero le armi normali). Il rituale incanta un coltello o un pugnale fatti di metallo puro, come l'oro o il ferro. Si traccia quindi con la lama del coltello un'intricata trama su di una superficie piana e poi la lama viene usata per uccidere un animale con almeno 20 punti TAG. Il sangue della creatura viene poi versato per seguire il tracciato del diagramma, al che l'incantamento è completo.

Un coltello del genere è adatto all'uso per l'esecuzione di alcuni incantesimi Evocare (ad esempio Evocare Errante Dimensionale). Ogni punto POT investito aumenta dell'1% la probabilità di successo nell'esecuzione dell'evocazione.

Incantare Fischietto

Costo: POT variabile; 1D4 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 giorno

Aumenta la probabilità di riuscita dell'incantatore per l'incantesimo Evocare Byakhee. Il rituale incanta un fischietto, che deve essere fatto di una lega di argento e ferro meteoritico. Per ogni punto POT sacrificato, aggiungere +2% alla probabilità di eseguire con successo Evocare Byakhee.

Incantare Flauto

Costo: PM variabili; 1D6 SAN

Tempo di Esecuzione: 3+ ore

Aumenta la probabilità di successo per eseguire determinati incantesimi. L'incantesimo incanta un flauto di pan o un piffero. Lo strumento deve essere almeno al 90% di metallo, e deve essere sottoposto a un rituale. Per ogni 5 punti POT sacrificati, lo strumento musicale deve essere immerso in sangue ancora caldo per due ore. Bisogna immolare un nuovo animale per ogni 5 punti POT spesi. Per ogni punto POT investito, lo strumento finito aggiunge +2% alla probabilità di successo di Evocare/Vincolare Servitore degli Dei Esterni e di altri incantesimi che richiedono l'uso di pifferi o flauti per essere eseguiti.

Incantare Libro

Costo: POT variabile; 1D4 SAN

Tempo di Esecuzione: 3 giorni

Aiuta a evocare i Vampiri Siderali incantando un libro in cui siano vergate le parole dell'incantesimo Evocare Vampiro Siderale. L'inchiostro del libro deve contenere l'icore di un Vampiro Siderale. L'incantatore medita per tre giorni e sacrifica una quantità variabile di POT: per ogni punto POT incanalato nel libro, aggiungere +2% alla probabilità di successo dell'incantatore per eseguire Evocare/Vincolare Vampiro Siderale.

Incantare Pugnale Sacrificale

Costo: 30 POT; 2D10 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 settimana

L'incantatore crea un pugnale dalla lama ondulata, come una fiamma (potrebbe essere necessario un tiro Arti e Mestieri). Il pugnale deve essere quindi impiegato per uccidere creature viventi per un totale di POT 100 o più. In contemporanea, l'incantatore paga il costo necessario e da lì in poi, quando il pugnale viene usato in modo appropriato per compiere sacrifici alla presenza di Nyarlathotep, il POT della vittima sacrificata fluisce nel pugnale. Il proprietario del pugnale può quindi attingere al POT contenuto nel pugnale per usarlo nell'esecuzione degli incantesimi (il POT usato viene sottratto direttamente dal pugnale).

Incantesimo della Morte

Costo: 24 PM; 3D10 SAN

Tempo di Esecuzione: 1D3 round

Riservato solo ai più corrotti stregoni, questo incantesimo fa sì che la povera vittima venga avvolta dalle fiamme. Il bersaglio si deve trovare entro 10 metri dall'incantatore. Perché l'incantesimo sia efficace, l'incantatore deve riuscire in un tiro POT contrastato dal bersaglio per ogni round di concentrazione. Dopo 1D3 round di concentrazione, sulla pelle della vittima si formano delle grosse ustioni che provocano la perdita di 1D3 PF. Nel round successivo, la vittima perde altri 1D6 PF. Durante il terzo round, la vittima viene avvolta dalle fiamme, perdendo 1D10 PF in quello e ogni round successivo. Il tanfo di capelli e carne bruciata è tremendo; tutti i presenti alla scena effettuano un tiro Sanità (perdita 1/1D6 SAN). Non è in alcun modo possibile soccorrere la vittima, dato che questa brucia dall'interno. Uccidere o provocare una Ferita Grave all'incantatore arresta l'incantesimo, che altrimenti continuerà finché il bersaglio sarà morto.

Nomi alternativi: *Il Pungolo Terrificante, La Maledizione della Morte Infuocata, Abbraccio di Cthugha.*

Versione Profonda

Anziché far subire alla vittima gli effetti di questo incantesimo in modo quasi istantaneo, l'incantatore può decidere di procrastinarne gli effetti di un paio di giorni, per aumentare le sofferenze della vittima. L'incantatore spende 34 PM nell'esecuzione di questa versione dell'incantesimo. Tuttavia, l'incantatore non deve necessariamente trovarsi in prossimità della vittima, ma gli basta possederne un pezzo (capelli, unghie o pelle, ecc.), che gli permetterà di eseguire l'incantesimo da qualsiasi distanza. Gli effetti si manifestano dal giorno seguente all'esecuzione dell'incantesimo e per tutto il tempo necessario a uccidere il bersaglio. Perché l'incantesimo abbia effetto, ogni giorno l'incantatore deve vincere un tiro POT contrastato dal bersaglio. Durante il primo giorno, la vittima subisce una ferita da 2 PF, che diventano 4 PF il secondo giorno. Da lì in poi l'entità del danno aumenta di 2 PF al giorno (6, 8, 10, 12, 14, ecc.). Il bersaglio perde 1D3 SAN al giorno, mentre inizia a comprendere il suo terribile destino. Il giorno in cui i PF vengono ridotti a zero, il corpo della vittima viene consumato da una sfera infuocata.

Incapacitare

Costo: 3 PM; 1 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 round

L'incantesimo renderà temporaneamente incapace di agire un singolo bersaglio che si trovi entro 10 metri dall'incantatore. Perché l'incantesimo sia efficace, l'incantatore deve superare un tiro POT contrastato dalla vittima. Un dolore intenso e incapacitante colpisce il bersaglio, il cui volto e le mani si coprono di escoriazioni e iniziano a perdere fluidi, mentre gli occhi sono iniettati di sangue e resta temporaneamente cieco. Il bersaglio sarà quindi completamente indifeso per tutta la durata dell'incantesimo.

L'effetto dura 1D6 round, al termine dei quali la vista sarà ripristinata. In 3D10 minuti, il bersaglio si sarà rimesso completamente e potrà tornare ad agire normalmente. Le tracce della corruzione fisica scompariranno rapidamente e in 24 ore resteranno visibili solo delle lievi escoriazioni. La terrificante esperienza richiede un tiro Sanità (perdita 1/1D6+1 SAN).

Nomi alternativi: *Deplorevole Agonia del Miserabile, La Deteriorante Cecità dei Sette Inferi, Lacerare Nemico.*

Instillare Paura

Costo: 12 PM; 1D6 SAN

Tempo di Esecuzione: Istantaneo

Questo incantesimo provoca un terrore che gela l'anima, e che spezza la concentrazione del bersaglio e ne interrompe le azioni. L'incantatore deve riuscire a vedere e puntare un dito contro il bersaglio mentre invoca una maledizione.

Questa improvvisa inquietudine obbliga il bersaglio a sostenere un tiro Sanità (perdita 0/1D6 SAN) e lo induce a ripararsi in un luogo sicuro: un qualsiasi posto in cui la persona si sentirebbe al riparo e al sicuro.

Nomi alternativi: *Dito del Destino, Iettatura di Eibon, Il Malocchio.*

Maledizione del Guscio Putrido

Costo: 5 PM; 10 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Induce delle illusioni devastanti per la sanità mentale della vittima. La vittima percepisce la sua pelle come se stesse marcendo e putrefacendosi. L'aspetto esteriore sembra deteriorare in fretta, generando ferite e lacerazioni talmente grosse da far fuoriuscire gli organi interni (con la vittima che perde 1D10 SAN nel processo). Dopodiché la vittima sviene e si risveglia pochi minuti dopo, integra e normale.

Perché l'incantesimo sia efficace l'incantatore deve vincere un tiro INT contrastato dal bersaglio; imporre un dado penalità al bersaglio se l'incantesimo viene eseguito di notte, mentre è addormentato. L'intero ciclo dell'effetto dell'incantesimo richiede circa venti minuti. Nota che una sua ripetuta applicazione può far impazzire il bersaglio.

Il bersaglio deve essere noto all'incantatore e quest'ultimo deve concentrarsi su di un oggetto personale del bersaglio. L'esperienza indotta dall'incantesimo è devastante: tuttavia, un uso riuscito di Psicoanalisi può aiutare la vittima ad accettare questi sogni ed allucinazioni inesplicabili e ripristinare metà della SAN persa.

Nomi alternativi: *L'Incubo Insidioso, Evocare i Sette Diavoli per Tormentare il Tuo Nemico, Intaccare la Mente del Debole.*

Malocchio

Costo: 10 PM; 1D4 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 round

Il bersaglio di questo incantesimo resta vittima della malasorte. Anche se il bersaglio resta nella visuale dell'incantatore, la vittima non avverte necessariamente l'influenza del Malocchio, ma nel momento in cui l'incantesimo viene eseguito è probabile che provi uno strano brivido o una sensazione di disagio.

Se l'esecuzione riesce, le probabilità del tiro Fortuna del bersaglio vengono dimezzate (la vittima non può spendere né guadagnare punti Fortuna, qualora si usi la regola opzionale Spendere la Fortuna).

Il bersaglio deve applicare un dado penalità a tutti i tiri caratteristica e abilità, la sua pistola si incepperà il 75% delle volte o più, le sue armi da mischia si romperanno su di un tiro di 75% o più, e le probabilità degli incantesimi Evocare/Vincolare vengono dimezzate. L'effetto prosegue fino all'alba successiva, finché l'incantatore viene scovato e ferito (colpito abbastanza forte da farlo sanguinare), o rimuove l'incantesimo oppure il bersaglio muore.

Nomi alternativi: *Il Rito della Malasorte, Oscura Maledizione, Fattura della Strega.*

Mescere Pozione Siderale

Un liquido meravigliosamente dorato che conservava in una caraffa sulla scrivania, e che serviva in minuscoli bicchieri da liquore belgi in dosi così piccole da far sembrare inutile persino portarlo alle labbra… E, tuttavia, il suo aroma e il suo gusto erano tali da ripagare ampiamente di qualsiasi sforzo compiuto per ottenerlo, perché sopravanzava finanche il Chianti più vecchio ed il miglior Château Yquem a tal punto che, menzionarli insieme, significava far torto alla miscela del professore. Per quanto fosse di fuoco, ebbe l'effetto supplementare di rendermi insonnolito…

— August Derleth, "*La Casa in Curwen Street*"

Costo: 20 PM per dose; più PM e SAN variabili aggiuntivi

Tempo di Esecuzione: 7+ giorni

Questo incantesimo crea una bevanda magica che permette a un umano di sopravvivere al vuoto e alle vicissitudini di un viaggio nello spazio.

Mescere la bevanda e intraprendere il viaggio rappresentano due passi distinti per l'incantatore e l'utilizzatore (che possono differire). Esistono vari tipi di pozione siderale, ciascuno dei quali ha il medesimo effetto ma richiede componenti diverse.

Mescere la pozione siderale richiede cinque ingredienti speciali scelti dal Custode e almeno una settimana di preparazione. Una volta che il preparato fuma e ribolle, l'incantatore deve sacrificare 20 PM per dose della pozione. Questi PM possono essere sacrificati nel corso di più giorni; maggiore il numero di punti, maggiore quello di dosi. Ogni dose permette a una persona di sopportare un viaggio nello spazio di varia distanza e durata.

Una volta che la pozione siderale è stata incantata, il viaggiatore deve trovare un mezzo di trasporto, di solito una cavalcatura: in particolare, l'incantesimo Evocare Byakhee può fornire una cavalcatura interstellare. Per questi viaggi, la pozione siderale si mostra efficace previa la spesa di un numero pari di PM e SAN commisurati alla distanza del viaggio in anni luce compiuto dal viaggiatore che assume la droga (vedi **Tabella XII: Efficacia della Pozione Siderale**).

Tabella XII: Efficacia della Pozione Siderale

Punti Magia e Sanità (che il viaggiatore deve spendere)	Distanza in anni luce (da non superare)
1	100
2	1.000
3	10.000
4	100.000
5*	1.000.000

* Aggiungi un altro SAN e PM al costo e aggiungi un altro zero alla distanza viaggiata. Teoricamente, 10 PM e 10 SAN dovrebbero essere sufficienti a raggiungere qualsiasi punto dell'universo, *perlomeno per come attualmente lo comprendiamo.*

Il viaggiatore beve quindi la pozione e (presumibilmente portandosi dietro una dose per il ritorno) sale in sella, comanda la cavalcatura e inizia il viaggio. È a questo punto che il viaggiatore paga il costo in PM e SAN relativo alla distanza percorsa.

Mentre si trovano nello spazio, i viaggiatori sono in una condizione di stasi mentale e fisica, praticamente insensibili a ciò che li circonda. All'arrivo a destinazione, gli effetti del preparato si dissolvono.

Nomi alternativi: *Respiro del Vuoto, La Pozione del Viaggiatore, L'Estratto Mercuriale della Notte Più Buia.*

Morsa di Nyogtha

Costo: 1+ PM; 1D20 SAN

Tempo di Esecuzione: Istantaneo

L'incantatore deve spendere 1 PM per iniziare l'incantesimo e il bersaglio deve essere entro la distanza di dialogo. Perché l'incantesimo abbia effetto, l'incantatore deve riuscire in un tiro POT contrastato dal bersaglio. Se l'incantatore vince il tiro, il bersaglio avverte come una grossa mano o tentacolo che gli serra il cuore, perdendo 1D3 PF ogni round di combattimento che l'incantesimo rimane attivo. Mentre subisce questo attacco, il bersaglio è temporaneamente paralizzato, come se avesse un attacco di cuore. Nel round in cui i danni cumulativi da questo incantesimo riducono i PF a zero, il petto del bersaglio si squarcia ed esplode, mentre il suo cuore fumante compare nella mano dell'incantatore.

L'incantatore deve concentrarsi sull'incantesimo ogni round per mantenerne gli effetti. Ogni round di durata dell'incantesimo, l'incantatore deve spendere PM pari al doppio dei PF di danno provocati nell'ultimo round, e deve vincere un tiro POT contrastato dal bersaglio. Se l'incantatore viene distratto l'incantesimo termina.

Nomi alternativi: *La Fosca Chiave, L'Ira Insidiosa del Mago Nero, Il Ributtante Pizzicore.*

Offuscare Memoria

Costo: 1D6 PM, 1D2 SAN

Tempo di Esecuzione: Istantaneo

Blocca la capacità del bersaglio di ricordare coscientemente un determinato evento. L'incantatore deve riuscire a vedere il bersaglio, e questi deve essere in grado di ricevere le istruzioni dell'incantatore. L'incantesimo agisce immediatamente se l'incantatore supera un tiro POT contrastato dal bersaglio. Se l'incantatore vince, la mente del bersaglio è impossibilitata a ricordare uno specifico evento. Se l'incidente rimosso era terrificante, la vittima potrebbe ancora subire incubi vagamente correlati a quanto avvenuto. Se l'incantesimo fallisce, l'evento in questione riaffiora con violenza nella mente della vittima.

L'incantatore deve conoscere l'evento specifico che vuole bloccare. L'incantatore non può comandare qualcosa di vago come, "Dimentica quello che hai fatto ieri." Deve invece specificare un determinato evento, come, "Dimentica di essere stato aggredito da un mostro." L'incantesimo non può bloccare la conoscenza degli incantesimi o dei Miti di Cthulhu a meno che questa conoscenza non sia strettamente legata a uno specifico evento, né può negare la perdita di Sanità o la pazzia.

Nomi alternativi: *Stordire, Confondere, Mistificare.*

Onda dell'Oblio

Costo: 30 PM; 1D8 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Un potente incantesimo fa abbattere una violenta ondata oceanica in una direzione scelta dall'incantatore. L'incantatore deve riuscire a vedere l'area bersaglio e disporre di sufficiente quantità di acqua salata per creare l'onda. Per eseguire l'incantesimo, l'incantatore deve trovarsi con i piedi nell'acqua.

Il volume dell'onda è di 85 metri cubi, sufficiente a rendere paludosa una zona o capovolgere una piccola imbarcazione. Inutile a dirlo, le persone inghiottite da quest'onda svaniscono per sempre sotto la superficie delle acque.

L'incantesimo può ricevere il contributo in PM di altre persone per creare grandi onde capaci di affondare navi da crociera, navi da guerra o addirittura l'intera isola di Manhattan. Coloro che conoscono l'incantesimo possono contribuire con tutti i PM che desiderano e spendere 1D8 SAN. Con un minimo di 30 PM, l'onda è lunga tre metri, larga altrettanto e alta nove metri. Ogni PM aggiuntivo aumenta la lunghezza e la larghezza dell'onda di trenta centimetri.

Nomi alternativi: *Canzone del Pugno dell'Oceano, Il Dono Salato, La Devastazione Acquatica.*

Parole di Potere

Costo: 3+ PM; 1D6 SAN

Tempo di Esecuzione: 10+ minuti

Crea un intenso legame con un ampio gruppo di ascoltatori. L'incantatore deve parlare in maniera estemporanea e apparentemente di cuore, mantenendo l'attenzione del pubblico. Per ogni argomento, punto di vista o comando, l'incantatore deve spendere 3 PM e riuscire in un tiro di comunicazione appropriato (Ammaliare, Persuadere o Raggirare, a scelta del Custode), o il discorso termina in maniera confusa e incomprensibile. Al termine di un discorso riuscito, il pubblico continua a credere a ciò che gli è stato detto per 1D3 giorni.

Nomi alternativi: *Parole di Sekhmenkenhep, Raggirare gli Ingiusti, Controllo della Folla.*

Polvere di Ibn-Ghazi

Quelli senza binocolo intravidero per un istante una nuvola grigia , una nuvola delle dimensioni di un edificio piuttosto grande, sulla sommità della collina. Curtis, che aveva il binocolo, lo lasciò cadere con un grido strozzato nel fango della strada, che era alto fino alle caviglie. Barcollò e sarebbe caduto a terra se altri due o tre non l'avessero sorretto prontamente. Per un po', non fece che gemere sommessamente.

— H.P. Lovecraft, *"L'Orrore di Dunwich"*

Costo: 1 PM per dose

Tempo di Esecuzione: 2 giorni di preparazione (per dose), 1 round per applicare

Soffiando la polvere contro o sulla cosa invisibile la si rende visibile. La polvere deve essere preparata con cura, secondo delle specifiche istruzioni, e coinvolge tre ingredienti speciali e il sacrificio di 1 PM per dose. Una dose corrisponde a un'applicazione della polvere. Il Custode determina gli ingredienti speciali.

La polvere viene soffiata tramite un tubo o lanciata sul bersaglio. Quello che la polvere ricopre resta visibile per non più di dieci battiti di cuore.

Tra le cose rese visibili dalla polvere possiamo annoverare le linee magiche generate da un luogo incantato per il richiamo di una divinità, l'aura che avvolge un Portale, o una creatura che è normalmente invisibile (come un Vampiro Siderale). Utilizzare la polvere non comporta perdita di SAN, ma ciò che essa rivela, potrebbe.

Nomi alternativi: *Polvere del Vedere, Testimone dell'Invisibile, Composito della Percezione.*

Polvere di Solimano

Costo: 10 PM per 3 dosi

Tempo di Esecuzione: 24+ ore (1 round per applicare 1 dose)

Crea una mistura grigio-verdastra che nuoce alle creature innaturali provenienti da altri piani di esistenza. La mistura richiede la polvere di una mummia egizia vecchia almeno di 2.000 anni; una mummia è sufficiente a creare tre dosi della polvere magica. Gli altri ingredienti sono incenso, zolfo e salnitro. La creazione del composto può impiegare 24 ore o molti giorni, a seconda della competenza dell'incantatore e della disponibilità degli ingredienti. Mentre si sparge la polvere, bisogna pronunciare una formula magica.

Sparsa su di una creatura non appartenente a questa Terra, l'entità perde 1D20 PF per dose (ignorando l'armatura). Per applicare una dose ci vuole un round. A discrezione del Custode può essere necessario un tiro Lanciare o Miti di Cthulhu. La mistura funziona solo sulle creature extraterrestri e altri esseri planari, quindi la mistura nuocerebbe a Erranti Dimensionali, Yog-Sothoth o un Mi-Go, ma sarebbe inutile contro uno Shoggoth, un Ghoul o un Abitatore del Profondo.

Nomi alternativi: *La Mistura Egizia, Protezione dei Morti.*

Portale, incantesimi di

Eibon ritenne che l'idea di uno schermo che si sarebbe aperto di un mondo lontano fosse fantastica, per non dire inverosimile.

—Clark Ashton Smith, *"La Porta di Saturno"*.

Gli incantesimi Portale permettono all'incantatore di creare dei passaggi tra terre, periodi, dimensioni o mondi diversi: concedendo così a chi ne fa uso di coprire grandi distanze con un solo passo. Di solito un Portale si connette a un singolo luogo.

Nomi alternativi per gli incantesimi Portale: *Rito della Visione, (Osserva) il Portale verso Altri Luoghi, Il Portale dei Molti Viaggi, Arco del Tempo, Portale Verso Cose da Lungo Trascorse e Panorami Invisibili, La Trappola del Mago.*

Creare Portale

Costo: POT variabile

Tempo di Esecuzione: 1 ora per POT speso

Costo per accedere al Portale: PM variabili; 1 SAN

La creazione di un Portale richiede un sacrificio sotto forma della spesa permanente di POT come indicato nella **Tabella XIII: Creazione di Portali e Costi di Viaggio**. Un portale può assumere molte forme: tra le più comuni si annoverano una trama di linee colorate sul pavimento, o una particolare disposizione di pietre all'interno di un campo.

Utilizzare il Portale costa un numero di PM pari a un quinto del POT utilizzato per creare il Portale. Ogni viaggio attraverso il Portale costa 1 SAN. In caso l'utilizzatore non dovesse avere PM sufficienti per il viaggio, dovrebbe spendere PF fino a coprire il costo. I viaggi di ritorno costano sempre lo stesso ammontare di quelli di andata.

Normalmente, chiunque o qualunque cosa può attraversare un Portale, per quanto alcuni siano stati costruiti di modo che una certa chiave, una parola o un gesto, siano necessari per attivarli. Esistono versioni dell'incantesimo note per 'cambiare' chi entra nel Portale, per aiutarlo a sopravvivere in un mondo alieno. Alcuni indizi suggeriscono che certi Portali sono in grado di raggiungere più di una destinazione.

Versione Profonda

L'incantatore può decidere di preparare un Portale spendendo i PM necessari prima del viaggio. Il Portale è quindi già rifornito di energia e la prossima persona che lo attraversa non deve pagare i PM richiesti, ma dovrà comunque sacrificare 1 SAN.

Portale Temporale

Costo: POT variabile

Tempo di Esecuzione: 1 ora per 5 POT spesi

Permette di creare un Portale Temporale per raggiungere il passato o il futuro. L'incantesimo assomiglia a Creare Portale ma costa POT in base agli anni di viaggio anziché al numero di chilometri percorsi. Usa la **Tabella XIII: Creazione di Portali e Costi di Viaggio** come guida per determinare il POT e i PM necessari (il Custode dovrebbe modificare questi valori a seconda delle necessità).

Questo incantesimo conduce a un periodo approssimativo rispetto a quello desiderato, sebbene una volta che un Portale Temporale sia stato creato, l'esatta distanza tra "adesso" e "allora" rimane invariata.

Versione Profonda

Lo stregone, tramite l'uso di simboli e litanie diaboliche, è in grado di creare Portali Temporali a più tragitti, quindi un varco può condurre a più di un periodo nel passato o nel futuro. Solo l'incantatore, nel momento in cui entra nel Portale, sa quale tragitto conduca in che periodo. Coloro che sono talmente folli da usare il Portale senza l'aiuto dell'incantatore non riusciranno a determinare il tragitto giusto e potranno finire in un qualsiasi periodo a cui conduca il Portale (determinato casualmente). Il processo di creazione del Portale resta il medesimo.

Tabella XIII: Creazione di Portali e Costi di Viaggio

POT (Creazione del Portale)	Punti Magia (Viaggio nel Portale)	Distanza in chilometri/ anni luce fino a…	Distanza nel Tempo (Avanti o Indietro)
5	1	100 miglia (161 km c.ca)	1 ora
10	2	1.000 miglia (1.609 km c.ca)	1 giorno
15	3	10.000 miglia (16.095 km c.ca)	1 settimana
20	4	100.000 miglia (160.935 km c.ca)	1 mese
25	5	1 milione di miglia (1.609.344 km c.ca)	1 anno
30	6	10 milioni di miglia (16 milioni di km c.ca)	10 anni
35	7	100 milioni di miglia (161 milioni di km c.ca)	100 anni
40	8	1 miliardo di miglia (1,6 miliardi di km c.ca)	1.000 anni
45	9	10 miliardi di miglia (16 miliardi di km c.ca)	10.000 anni
50	10	100 miliardi di miglia (161 miliardi di km c.ca)	10 milioni di anni
55	11	1 bilione di miglia (1,6bilioni di km c.ca)	100 milioni di anni
60	12	1/2 anno luce	1 miliardo di anni
65	13	5 anni luce	10 miliardi di anni
70	14	50 anni luce	100 miliardi di anni
75	15	500 anni luce	
80	16	5.000 anni luce	
85	17	50.000 anni luce	
90	18	500.000 anni luce	
95	19	5 milioni di anni luce	
100	20	50 milioni di anni luce	

Scatole Portale

Costo: PM variabili; 5 POT; SAN variabili

Tempo di Esecuzione: 5+ ore

Permette di creare due scatole magiche gemelle che formano le due estremità di un Portale magico. Attraversare una scatola portale costa lo stesso esatto ammontare di PM e SAN che attraversare un normale Portale, e la procedura di transito è la medesima.

Per creare le Scatole Portale, bisogna costruire due scatole di legno identiche della TAG desiderata. Le scatole devono potersi aprire solo da una parte. Poi si deve eseguire il rituale necessario, che consiste nel porre le proprie mani sulle scatole e focalizzare determinate linee e angoli iper-dimensionali all'interno della propria mente per circa cinque ore (in questa fase si sacrificano 5 punti POT). A seguire, le scatole risucchiano automaticamente metà dei PM del loro creatore ogni giorno, fino a che non hanno assorbito un numero di PM pari alla loro TAG totale x 20. Per ogni intera settimana di risucchio di PM, l'incantatore perde 1 SAN. Una volta che i PM necessari sono stati assorbiti, le scatole diventano operative.

Trovare Portale

Costo: 1 PM; 1D3 SAN

Tempo di Esecuzione: 20 minuti

Tramite una serie di gesti e di specifiche litanie, l'incantesimo rivela all'incantatore qualsiasi Portale che si trovi entro la sua visuale.

Sebbene questo incantesimo localizzi un Portale, non fornisce alcuna capacità di aprirlo, chiuderlo, crearlo o attraversarlo. Questa forma limitata dell'incantesimo non permette all'incantatore di determinare se il Portale attraversi il tempo o lo spazio.

Tabella XIV: Posizioni e Distanze dei Portali

Distanza da Boston	Distanza approssimativa più vicina in chilometri/ anni luce	POT (PM) necessari
Providence	65 km	5 (1)
Peoria	1.000 miglia (1.609 km)	10 (2)
Portland (Australia)	10.000 miglia (16.093 km)	15 (3)
Vuoto dello Spazio	100.000 miglia (160.934 km)	20 (4)
Luna	380.000 km	25 (5)
Mercurio	tra 79 e 211 milioni di km	35 (7) / 40 (8)
Venere	tra 40 e 360 milioni di km	35 (7) / 40 (8)
Marte	tra 56 e 400 milioni di km	35 (7) / 40 (8)
Giove	tra i 588 e 965 milioni di km	40 (8)
Saturno	tra 1,30 e 1,56 miliardi di km	40 (8) / 45 (9)
Urano	tra 2,58 e 3,15 miliardi di km	45 (9)
Nettuno	tra 4,31 e 4,38 miliardi di km	45 (9)
Yuggoth (Plutone)	tra 4,28 e 7,52 miliardi di km	45 (9)
Nube di Oort	tra 0,3 e 1,5 anni luce	60 (12) / 65 (13)
Proxima Centauri	4,3 anni luce	65 (13)
Sirio	8,6 anni luce	70 (14)
Fomalhaut	25,12 anni luce	70 (14)
Vega	25 anni luce	70 (14)
Aldebaran	67 anni luce	70 (14)
Calaeno	430 anni luce	75 (15)
Lato opposto della Via Lattea	105.000 anni luce	90 (18)
Galassia M31	2,5 milioni di anni luce	95 (19)
Azathoth	10 miliardi di anni luce	105 (23)
Lontano Quasar	15 miliardi di anni luce	105 (23)
1 miglio	1,61 km c.ca	5 (1)
1 unità astronomica	149,6 milioni di km	35 (7)
1 anno luce	9,46 bilioni di km	60 (12)
1 parsec	3,26 anni luce	65 (13)

Vedere Portale

Costo: PM variabili; SAN variabili

Tempo di Esecuzione: 3 round

Quando viene eseguito su di un sospetto Portale, questo incantesimo permette all'incantatore di vedere cosa ci sia dall'altra parte del Portale senza doverlo attraversare. Il costo è variabile, pari a metà del costo in PM del Portale (arrotondare le frazioni per eccesso). Quindi con un Portale che costa 8 PM per essere attraversato, il costo per vedervi attraverso è di 4 PM e 4 SAN. La visione dura 1D6+1 round.

In caso il Portale si apra su di una visione orripilante, ogni osservatore potrebbe perdere ulteriore SAN. Gli osservatori possono effettuare i tiri abilità appropriati per cercare di capire cosa, dove o quando stiano osservando.

Pugno di Yog-Sothoth

Costo: PM variabili; 1D6 SAN

Tempo di Esecuzione: Istantaneo

Produce un'enorme e invisibile forza che colpisce un singolo bersaglio. L'incantatore deve riuscire a vedere il bersaglio.

Ogni PM investito nell'incantesimo genera 2D10 FOR. Per ogni 9 metri di distanza dell'incantatore dal bersaglio (dopo i primi 9 metri), l'incantatore deve spendere 1 PM aggiuntivo.

Quando il bersaglio viene colpito (se si tratta di una creatura vivente), bisogna effettuare un tiro contrastato tra la FOR dell'incantesimo e la COS del bersaglio. Se l'incantesimo ha la meglio, il bersaglio cade svenuto. Che il bersaglio cada o meno svenuto, egli viene allontanato dall'incantatore di una distanza pari alla FOR del colpo meno la TAG del bersaglio moltiplicata 30 centimetri.

L'incantesimo può essere impiegato contro oggetti inanimati come porte o pareti. I risultati possono essere ovvi, ma a volte starà al Custode determinare ciò che avverrà in base alla FOR dell'oggetto.

Ad esempio: l'incantatore spende 5 PM per colpire un investigatore a 15 metri di distanza. 1 PM viene speso per la gittata. Gli altri 4 generano 8D10 FOR, che tirati danno un risultato di 57. L'investigatore fallisce il tiro COS Arduo (dato che la FOR dell'incantesimo è superiore a 50) e quindi cade svenuto. L'investigatore ha TAG 45, e quindi viene spinto 3,6 metri indietro dall'impatto.

Nomi alternativi: *Incanalare la Forza dell'Apritore della Via, Punire il Nemico, L'Orribile Esplosione dell'Osceno.*

Respiro del Profondo

Costo: 8 PM; 1D6 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 round

I polmoni del bersaglio si riempiono di acqua marina, provocando, potenzialmente, un'orrida morte per affogamento.

L'incantatore deve poter vedere il bersaglio. Dopo aver intonato mentalmente l'incantesimo per un round, perché questo abbia effetto l'incantatore deve vincere un tiro POT contrastato dal bersaglio. Se vince l'incantatore, il bersaglio comincia ad affogare: cade a terra, soffocando a causa dell'acqua marina e subendo 1D8 danni per round. Il bersaglio deve effettuare un tiro COS Estremo ogni round, dopo aver subito i danni; in caso di successo, riesce a buttare fuori l'acqua dai polmoni e l'incantesimo termina. Nota che l'incantatore può porre termine all'incantesimo in qualsiasi momento.

Nomi alternativi: *Corrente del Mare Blu, La Maledizione del Marinaio, Bacio di Brina.*

Resurrezione

Voltò le spalle alle iscrizioni per osservare la stanza con il suo arcano contenuto. Dal kylix che si trovava sul pavimento e in cui era raccolta la polvere fluorescente si alzava una nuvola di vapore nero-verdastro, di sorprendente spessore e opacità.

—H.P. Lovecraft, *"Il Caso di Charles Dexter Ward"*

Costo: 3 PM; 1D10 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 o 2 round

L'incantesimo riduce un cadavere ai suoi sali e composti basilari, una polvere grigio-bluastra, o ne inverte il processo per ricomporre la forma e l'anima del deceduto. È necessario un cadavere completo.

Venir risorto in questa maniera costa al soggetto 1D20 SAN.

Se l'incantesimo dispone solo di una parte di questa polvere cerulea, lo stregone ottiene solo degli "immondi resti" di ciò che una volta era composto di carne. Le parti della creatura risorta non devono necessariamente ritrovarsi completamente attaccate, finché la bara è intatta e viene fatta sufficientemente attenzione per raccogliere tutti i frammenti e la polvere al suo interno, l'incantesimo riuscirà.

Recitare l'incantesimo al contrario riduce in polvere l'entità risorta, allo stesso modo richiede la spesa di 3 PM e 1D10 SAN. La polvere può quindi essere conservata o gettata via. Perché l'incantesimo riesca, l'incantatore deve vincere un tiro POT contrastato dalla persona risorta. Se l'incantatore vince, il bersaglio viene ridotto in polvere. Se il bersaglio vince, può tentare di impedire allo stregone di recitare di nuovo l'incantesimo. Recitare l'incantesimo al contrario richiede due round. Ne *Il Caso di Charles Dexter Ward*, molti dei risorti venivano interrogati e torturati per rivelare segreti del passato.

Nomi alternativi: *Il Rito del Sapere Smarrito, Recrudescenza, Rito dei Sali.*

Richiamare e Congedare Divinità, incantesimi di

Richiamare Divinità

Costo: 1+ PM per persona; 1D10 SAN (solo l'incantatore)

Tempo di Esecuzione: 1-100 minuti

Gli incantesimi Richiamare conducono l'avatar, il Dio Esterno o il Grande Antico dinanzi all'incantatore. Eseguire questo tipo di incantesimi è davvero pericoloso, anche per i cultisti. Solo i sacerdoti dei culti o le persone più disperate dovrebbero scegliere di richiamare una divinità dei Miti. Qui di seguito ne vengono citate solo alcune, ma è probabile che esistano incantesimi Richiamare e Congedare per ogni Grande Antico e per ogni forma di divinità dei Miti.

Un gruppo di persone può assistere l'incantatore nell'esecuzione degli incantesimi Richiamare, con l'incantatore che agisce da fulcro del gruppo. Tutti i presenti spendono 1 PM. Coloro che conoscono l'incantesimo possono sacrificare un qualsiasi numero di PM (compreso "bruciare" PF). Il totale di PM speso è la probabilità percentuale che l'incantesimo riesca. Per ogni PM investito, il gruppo deve cantilenare per un minuto, senza superare i 100 minuti. Se il risultato del tiro è 100, l'incantesimo fallirà in ogni caso, e tutti i PM sacrificati per l'incantesimo vanno sprecati.

Nell'eseguire l'incantesimo, l'incantatore perde anche 1D10 SAN. Se la divinità appare, tutti i presenti dovranno sostenere un tiro Sanità. Il Custode interpreta la creatura evocata e deve dare una motivazione al suo comportamento, atteggiamento e propensione a interagire in maniera significativa con coloro che l'hanno richiamata. Di solito, quando una divinità dei Miti viene trasportata sulla Terra, vi vuole rimanere ed è affamata ed esigente.

Come detto, ogni divinità richiede che vengano soddisfatte alcune condizioni perché l'incantesimo Richiamare funzioni. I Custodi dovrebbero usarle come ispirazione ma non dovrebbero mai sentirsi limitati da esse per ben due motivi: il primo motivo è narrativo, nessun umano comprende a pieno i Miti di Cthulhu, e quindi potrebbe esistere più di un modo per Richiamare una Divinità; il secondo motivo è che i giocatori esperti riuscirebbero presto a riconoscere gli elementi familiari e il mistero svanirebbe.

Richiamare Azathoth: richiamare questa entità è estremamente pericoloso e folle; solo i pazzi prenderebbero mai in considerazione di eseguire un incantesimo che ha il potenziale di distruggere l'intero pianeta. L'incantesimo può essere eseguito solo di notte e all'aperto.

Nonostante venga menzionato in diversi testi dei Miti, l'incantesimo vero e proprio è molto raro e di solito diviso in segmenti separati (alcuni nascosti o cancellati in altri testi) per far sì che non venga eseguito facilmente o alla leggera. Spesso, le componenti dell'incantesimo vengono (volutamente) fornite errate o celate in enigmi molto complessi.

Per un incantesimo talmente devastante, è lasciato al Custode determinare le esatte componenti, rituali e altre strumentazioni richieste, come più appropriato per il suo scenario o campagna.

Nomi alternativi: *Petizione del Caos, L'Impronunciabile Vocale degli Shaggai.*

Richiamare Cthugha: Cthugha emerge da una fiamma sorretta dall'incantatore (una candela, torcia, ecc.) o, più probabilmente, da un enorme falò. Mentre l'incantatore intona l'incantesimo, muove la fiamma lungo un tragitto prestabilito. L'incantesimo può essere eseguito solo nelle notti limpide in cui Fomalhaut (la stella più luminosa della costellazione del Pesce Australe) compare all'orizzonte. Il periodo da settembre a novembre è quello migliore per vedere Fomalhaut nell'emisfero settentrionale.

Nomi alternativi: *Evocazione della Bruciante Devastazione Infuocata, La Convenzione di Formalhaut.*

Richiamare Hastur: richiama la divinità all'interno di nove grandi blocchi di pietra disposti a V (segno inequivocabile dell'attività del culto!). Ciascuno di questi blocchi di pietra deve avere un volume di almeno 7 metri cubi.

L'incantesimo può essere eseguito solo nelle notti limpide in cui Aldebaran (nella costellazione del Toro) compare sopra l'orizzonte (indicativamente da ottobre a marzo). Ogni Byakhee presente durante l'esecuzione di Richiamare Hastur aumenta del +10% la probabilità di successo.

Se in ciascuno dei blocchi di pietra vengono sacrificati 5 punti POT, in modo da incantarli tutti, le pietre a V aggiungono +30% alla probabilità di eseguire Evocare/Vincolare Byakhee.

Nomi alternativi: *La Supplica Gialla.*

Richiamare Ithaqua: attira l'attenzione di Ithaqua; tuttavia la presenza di questo Grande Antico può essere percepita solo come un tornado o un forte vento gelido. L'incantesimo deve essere eseguito su di un enorme tumulo di neve (alto almeno 3 metri). Le leggende narrano che possa essere eseguito solo all'estremo nord, quando le temperature sono sotto lo zero. Alcuni maghi, invece, ipotizzano che Ithaqua possa essere invocato da qualsiasi vetta montana innevata, anche al Polo Sud.

Nomi alternativi: *I Sette Giuramenti del Vento del Nord, Invocare il Dio dei Ghiacci.*

Richiamare Nyogtha: invoca il favore di Nyogtha, che compare per benedire l'incantatore se Nyogtha lo ritiene degno. L'incantatore deve eseguire il rituale dell'incantesimo all'ingresso di una caverna (certi tomi suggeriscono che tutte le grandi caverne conducano al luogo dove dimora Nyogtha).

Nomi alternativi: *Petizione al Maestro Oscuro Tramite il Rigoroso Lamento, Richiamare il Favore di Colui che Vive nel Sottosuolo.*

Richiamare Shub-Niggurath: richiama il Dio Esterno presso un altare di pietra consacrato. Questo altare deve essere posizionato alla vista del cielo in una regione selvaggia e umida. L'incantesimo deve essere eseguito dinanzi all'altare sotto la luna nuova.

Ogni celebrazione dell'incantesimo richiede che l'altare venga consacrato con del sangue fresco. Un altare bagnato nel sangue dell'equivalente di TAG 200 o più, aggiunge +20% alla probabilità di successo dell'incantesimo, mentre ogni Cucciolo Oscuro presente aggiunge un altro +10%.

Nomi alternativi: *I Riti Consacrati dell'Unione, Provocare il Desiderio Carnale della Ninfa dei Boschi.*

Richiamare Yog-Sothoth: richiama Yog-Sothoth all'interno di una torre di pietra appositamente costruita per accoglierlo. La torre deve essere eretta in un'area sgombera e il cielo deve essere limpido e senza nubi. La torre di pietra deve essere alta almeno tre metri. Ogni volta che l'incantesimo viene eseguito, i cultisti devono indicare un essere umano da sacrificare alla divinità. Non deve trattarsi d'altro che un invito, ad esempio, gesticolare verso un villaggio vicino, da cui Yog-Sothoth selezionerà in seguito una vittima.

La torre di pietra può essere incantata, diminuendo così i PM necessari a eseguire correttamente l'incantesimo: ogni punto POT infuso nella torre migliora permanentemente la probabilità totale di eseguire l'incantesimo di +1%.

Nomi alternativi: *La Canzone Proibita della Chiave, L'Incanalamento di Yah-Zek.*

Congedare Divinità

Costo: PM variabili

Tempo di Esecuzione: 1+ minuti

Una divinità che non vuole lasciare la Terra può essere congedata. Gli incantesimi Congedare sono tutti diversi, pertanto l'incantatore deve conoscere l'incantesimo Congedare per quella particolare divinità. Prima di tutto, impegna 1 PM per ogni 25 punti POT (arrotondato per difetto) posseduti dalla divinità: ciò fornisce una probabilità base del 5% di congedare la divinità e apre la strada al suo congedo.

Cthugha ha POT 210, e quindi sono necessari 8 PM per 'aprire la strada' al congedo di questa terribile mostruosità.

Una volta aperta la strada, il sacrificio di altri PM può obbligare la divinità ad andarsene. In questa seconda fase, ogni nuovo PM sacrificato aumenta la probabilità che la divinità se ne vada del +5%: sacrificare altri 10 PM aggiunge +50% alla probabilità di cacciarla. Come per la versione Richiamare Divinità di questo incantesimo, un gruppo di persone può assisterne un'altra nell'eseguire Congedare Divinità (ogni incantesimo Congedare può limitare il numero di PM con cui un "aiutante" può contribuire, mentre l'incantatore principale può investirne quanti ne desidera). Ci vuole almeno 1 minuto per eseguire l'incantesimo più 1 round aggiuntivo per ogni partecipante aggiuntivo che dona PM.

8 PM aprono la strada a Cthugha, rappresentando una probabilità del 5% di cacciarlo. Sacrificando altri 10 PM la probabilità aumenta al 55%. Per avere una probabilità del 99% (il massimo possibile) di congedare Cthugha, le persone riunite devono sacrificare 8+19 PM in due fasi, per un totale di 27 PM.

Tira 1D100 contro la probabilità finale di Congedare. Come per Richiamare Divinità, l'incantatore è il fulcro dell'incantesimo; gli altri membri del gruppo possono fornire PM. Sebbene gli incantesimi Richiamare Divinità necessitino sempre di

Nomi degli Incantesimi Congedare Divinità

Quando componi dei nomi alternativi per gli incantesimi Congedare Divinità, usa le seguenti parole come ispirazione:

Bandire	*Repellere*	*Ripudiare*
Dissolvere	*Anatema*	*Scacciare*
Esiliare	*Espellere*	*Respingere*

Inoltre, cerca di usare dei nomi evocativi o astrusi al posto dei veri nomi delle divinità dei Miti. Non c'è motivo per cui un incantesimo che si riferisca a Yog-Sothoth non possa appellarsi a Le Sfere Ripugnanti, o L'Insaziabile Assetato di Anime, ecc. Far sì che i giocatori si chiedano cosa faccia l'incantesimo o a chi sia collegato può aiutare a stimolare il mistero e la paura dell'ignoto.

condizioni e rituali particolari, l'incantesimo Congedare può essere eseguito in qualsiasi posto e in qualsiasi momento (esistono però delle eccezioni a questa regola, a discrezione del Custode).

Scambio Mentale

Costo: PM variabili; 1D3 SAN
Tempo di Esecuzione: 1 ora

Permette all'incantatore di scambiarsi la mente con un altro individuo. La prima volta che l'incantesimo viene eseguito, l'incantatore deve spendere un numero di PM pari a un quinto del POT del bersaglio. Dopodichè il costo in PM scende di 1 per ogni esecuzione, fino a che non diventa 1, dove rimane.

Il bersaglio deve conoscere l'incantatore e tra i due deve essersi instaurato un forte legame sentimentale (amore, ecc.). Se in qualche modo questo legame si spezza, lo scambio non può più avvenire. Il rinnovarsi del legame permette nuovamente allo scambio di avvenire.

L'incantesimo può essere eseguito a qualsiasi distanza. Per effettuare lo scambio, l'incantatore deve vincere un tiro POT contrastato dal bersaglio (più volte si esegue l'incantesimo, più facile diventa effettuare lo scambio, riducendo quindi il costo dell'incantesimo come indicato sopra). Quando il costo in PM per l'esecuzione dell'incantesimo è ridotto a 1, non ci sarà più bisogno del tiro POT contrastato e l'incantatore potrà effettuare il trasferimento a piacere, usando solo un grande sforzo mentale.

Inizialmente, l'incantatore non può restare più di qualche minuto all'interno del corpo del bersaglio. Ma col tempo questo periodo si estenderà. Una volta che il costo del trasferimento è di 1 PM, l'incantatore non avrà più limiti di tempo per la sua permanenza nell'altro corpo.

Una volta giunto nel corpo dell'incantatore, il bersaglio deve effettuare un tiro Sanità (perdita 1/1D3 SAN o più a seconda delle circostanze).

Nomi alternativi: *Incantamento del Vice Versa, Rito dello Scambio, La Cappa di Carne Altrui.*

Segno degli Antichi

La sua decorazione… aveva, piuttosto, il rozzo aspetto di una stella, al centro della quale sembrava esserci la caricatura di un singolo occhio gigante; ma non era un occhio, bensì un rombo spezzato a formare delle linee che ricordavano delle fiamme o addirittura una singola colonna di fuoco.

—August Derleth e H.P. Lovecraft, *"Il Guardiano della Soglia"*

Costo: 10 POT
Tempo di Esecuzione: 1 ora

Questo incantesimo crea o attiva un Segno degli Antichi. Il Segno degli Antichi può essere inciso in un sigillo, intagliato nella roccia, forgiato nell'acciaio, ecc. Quando viene attivato nei pressi di un'apertura o un Portale, rende il passaggio totalmente inutilizzabile per i servitori dei Grandi Antichi e degli Dèi Esterni, oltre che alle stesse entità superiori. Senza l'incantesimo, il simbolo non significa nulla ed è inefficace.

A parte che negli scritti di certi scribi, il Segno degli Antichi è privo di valore nella difesa personale, se l'entità può eludere il Segno. Coloro che indossano il Segno degli Antichi attorno al collo, ad esempio, possono ottenere protezione per i pochi centimetri quadri di pelle con cui il simbolo è in contatto; tuttavia, il resto del corpo della persona resterebbe completamente vulnerabile. I Segni degli Antichi vengono a volte impiegati per avvertire gli sprovveduti del "pericolo" che si trova più avanti.

Nomi alternativi: Il Sigillo degli Antichi, Il Ramo del Presagio, Le Cinque Punte della Saggezza.

Segno Rosso

Costo: 3 PM; 1D8 SAN; 1 PF per round
Tempo di Esecuzione: 1 round

Un terrificante incantesimo che provoca la morte spaventosa di una o più vittime. L'incantatore traccia nell'aria il temibile Segno Rosso, mentre pronuncia delle parole di potere. Quando viene eseguito correttamente, un simbolo rosso scuro brilla nell'aria mentre l'incantatore ne traccia i margini. I malevoli effetti del segno si manifestano nel round dopo la sua creazione. Una volta formato, l'incantatore deve concentrarsi per mantenere il segno (restandogli vicino) e spendere altri 3 PM ogni round oltre il secondo. L'incantatore perde 1 PF ogni round oltre il secondo data la sua prossimità al segno.

Tutti coloro che si trovano entro 10 metri dal segno, ad eccezione dell'incantatore, perdono 1D3 PF per round, mentre i loro corpi sono preda di convulsioni, e i loro organi interni e vasi sanguigni sono scossi da tremiti e spasmi. Coloro che si trovano oltre i 10 ma entro i 30 metri, perdono 1 PF per round. Coloro che si trovano a più di 30 metri di distanza non subiscono danni.

È possibile sfuggire agli effetti del segno, nascondendosi dietro un muro robusto o un'altra barriera opaca.

Nomi alternativi: *Il Segno Rosso, Il Marchio del Dolore Infuocato.*

Versione Profonda

L'incantatore può potenziare ulteriormente il segno rosso investendo 5 punti POT nella sua creazione. Fatto questo, il segno provoca la perdita di 1D6 PF per round a tutti coloro che si trovano entro 10 metri e la perdita di 2 PF a tutti coloro che si trovano entro 30 metri da esso.

In alternativa, l'incantatore può decidere di far espellere al segno la sua energia negativa in un singolo colpo. L'incantatore crea il segno come al solito e vi investe 10 punti POT. Entro 1D4 round, il segno esploderà in un lampo di luce rossa provocando 2D8 danni a chiunque si trovi entro 50 metri (incantatore incluso).

Segno di Voorish

Quelli di fuori mi aiuteranno, ma non possono prendere corpo senza sangue umano. Quello di sopra pare che abbia le caratteristiche adatte. Lo posso vedere un poco quando faccio il segno Voorish.

— H.P. Lovecraft, *"L'Orrore di Dunwich"*

Costo: 1 PM; 1 SAN
Tempo di Esecuzione: 1 round

Un antico e potente gesto della mano impiegato dai maghi per potenziare l'esecuzione di altri incantesimi. Ne può

ridurre il costo, il tempo di esecuzione o incrementarne di un poco l'effetto, a seconda dell'incantesimo in questione (l'influenza precisa è determinata dal Custode). Il Segno di Voorish deve essere eseguito nel round precedente l'incantesimo che vuole potenziare.

Il Segno di Voorish si dice che funga da tutela temporanea contro i mostri dei Miti; queste creature temono il segno e potrebbero trattenersi dall'attaccare fino a quando non avranno capito le intenzioni del mago.

Nomi alternativi: *Segno del Potere, Passaggio Astuto.*

Specchio di Tarkhun Atep

Costo: 5 PM; 1 SAN

Tempo di Esecuzione: mezza giornata

Come tormento o avvertimento, l'incantatore è in grado di proiettare la sua immagine sulla superficie di uno specchio, o altra superficie riflettente, osservata dal bersaglio designato dall'incantatore.

Il bersaglio può trovarsi in qualsiasi luogo della Terra. L'incantatore ha bisogno di uno specchio sufficientemente grande da rifletterne la testa e il collo. Fissando lo specchio e tenendo a mente l'immagine del bersaglio, l'incantatore pronuncia una breve formula e poi resta in attesa. La prossima volta che il bersaglio guarderà un vetro offuscato, uno specchio, o un'altra superficie riflettente, si inizierà a formare su di essa un'immagine dell'incantatore. Se l'incantatore dovesse stancarsi prima che il soggetto guardi in uno specchio, la perdita di attenzione interromperà l'incantesimo.

A volte l'immagine speculare dell'incantatore fisserà il bersaglio dritto negli occhi. Altre volte, l'incantatore sarà visibile come se fosse in piedi dietro la vittima. Se la vittima indossa degli occhiali, si possono alterare anche le immagini riflesse dalle sue lenti. Il bersaglio può udire le parole e delle brevi frasi mormorate dall'incantatore. Anche l'incantatore può vedere attraverso il suo specchio, e osservare il bersaglio e ciò che lo circonda.

Nomi alternativi: *L'Avvertimento Argenteo, Riflesso d'Odio, L'Occhio Onniveggente.*

Suggestione Mentale

Costo: PM e SAN variabili

Tempo di Esecuzione: 3 round

L'incantatore può comandare qualsiasi creatura con sangue umano nelle vene. Ha effetto su di un singolo bersaglio, visibile, senza ausilio di alcun tipo di strumento, dallo stregone. La vittima esegue tutti i comandi dell'incantatore, fino ad arrivare all'auto-distruzione. L'incantesimo funziona contro gli abitanti di Leng, gli Abitatori del Profondo Ibridi, i mezzi Ghoul, e gli Abitatori del Profondo frutto dell'incrocio con gli umani, ma non funziona su entità non umane come gli Shantak o gli Erranti Dimensionali.

L'incantatore intona l'incantesimo e comunica la suggestione al soggetto. Perché l'incantesimo sia efficace, l'incantatore deve vincere un tiro POT contrastato dal bersaglio. Suggestioni estreme che possono condurre alla morte o grandi danni richiedono un secondo tiro POT contrastato prima di essere eseguite.

Il costo dell'incantesimo varia a seconda della suggestione. Per le suggestioni normali e non pericolose ("lascia la spada", "dammi i soldi", "vattene", ecc.), il costo è 5 PM e 1D3 SAN. Le suggestioni più rischiose, ma non contrarie alla natura del bersaglio ("recati a Dunwich", "dai fuoco all'edificio", ecc.), costano 10 PM e 2D3 SAN. Le suggestioni pericolose o suicide ("uccidi un compagno", "rapisci il Presidente", ecc.), costano 15 PM e 3D3 SAN.

Se usato su di un investigatore l'effetto dura 1 round per punto INT dell'incantatore. Se l'INT dell'investigatore è superiore a quella dell'incantatore, l'incantatore deve vincere un altro tiro POT contrastato ogni 10 round. Quando l'investigatore vince, l'incantesimo si interrompe.

Nomi alternativi: *Dominazione della Volontà, Servitore e Maestro, Piega la Preda al Tuo Volere, Ipnosi, Piegare la Volontà, Scuotere la Risolutezza, Governare la Mente, Impiantare Suggestione.*

Terrificante Maledizione di Azathoth

Costo: 4 PM; 1D6 SAN

Tempo di Esecuzione: 1 round

Lo stregone attinge alle energie del Dio Esterno per risucchiare POT direttamente da una vittima. Ripetendo il nome segreto di Azathoth si può generare rispetto e timore in qualsiasi creatura consapevole dei Miti, perché conoscerne il nome vuol dire anche conoscerne l'Ultima Sillaba segreta. Pronunciata da sola, l'Ultima Sillaba può essere rivolta contro un avversario. Perché l'incantesimo abbia effetto, l'incantatore deve riuscire in un tiro POT contrastato dal bersaglio. Se vince l'incantatore, il bersaglio cede 3D6 POT.

Nomi alternativi: *Pronuncia dell'Ultima Sillaba, Il Salasso Dolente, Ti Privo del Potere Grazie al Vero Nome.*

Trasferimento Mentale

Costo: 10 PM; 1D10 SAN

Tempo di Esecuzione: 5 round o più

Un potente incantesimo che permette all'incantatore di scambiare in maniera permanente la mente col bersaglio, magari per prolungare la propria aspettativa di vita a spese della vittima.

Perché l'incantesimo abbia effetto, l'incantatore deve vincere un tiro POT contrastato dal bersaglio. In caso di successo, l'incantatore perde 1D10 SAN mentre il bersaglio perde 2D10 SAN. Se lo scambio fallisce, l'incantatore deve immediatamente eseguire l'incantesimo di nuovo (perdendo 10 PM) o la sua anima si dissolverà nell'eternità. Una volta iniziato, il trasferimento non potrà essere interrotto.

Versione Profonda

I maghi, timorosi di morire o vogliosi di ottenere la longevità, possono preparare l'incantesimo Trasferimento Mentale anni in anticipo rispetto alla sua esecuzione. Questi preparativi di solito riguardano qualche oggetto personale (come un ritratto o un diario), all'interno del quale l'incantesimo viene codificato, aspettando le giuste condizioni per attivarsi. Spesso la chiave è qualche futuro discendente dell'incantatore, che inconsapevolmente libererà l'incantesimo.

Se l'incantesimo riesce, significa che l'incantatore ha assunto in maniera permanente il controllo del corpo del bersaglio. Il corpo originale dell'incantatore è ora una cosa vuota e morta. Per quanto riguarda la mente del bersaglio, si presume che venga espulsa dal corpo e quindi muoia; tuttavia, alcuni indizi lasciano supporre che rimanga all'interno del proprio corpo, sottomessa alla mente dell'incantatore e intrappolata in una condizione perenne di orribile follia.

Tutela

Costo: 1 PM per pietra

Tempo di Esecuzione: 5 round

Diverse pietre bianche vengono piazzate sul terreno, in una qualsiasi quantità desiderata dall'incantatore, purché si trovino tutte entro un metro dall'altra. Quando il rituale viene eseguito, le pietre emettono un bagliore caldo e scintillante. Qualora una di queste pietre venga in seguito smossa, l'incantatore ne sarà immediatamente consapevole, anche se addormentato. Avvenuto ciò, l'incantesimo avrà termine.

Nomi alternativi: *Pietre della Sicurezza, Lascia il Tuo Affanno alla Roccia, Circolo di Protezione.*

Tutela della Carne

Costo: PM variabili; 1D4 SAN

Tempo di Esecuzione: 5 round

Conferisce protezione dagli attacchi fisici. Ogni PM speso fornisce all'incantatore (o al bersaglio scelto) 1D6 punti armatura contro gli attacchi non magici. Questa protezione diminuisce mano a mano che blocca i danni. Ad esempio, se un personaggio che avesse 12 punti di Tutela della Carne come armatura subisse 8 punti di danno, la Tutela della Carne sarebbe ridotta a 4 punti, ma il personaggio non subirebbe alcun danno. L'incantesimo dura 24 ore o finché la protezione non viene consumata.

Una volta eseguito, l'incantesimo non può essere rinforzato da ulteriori PM, né eseguito di nuovo fino a quando il vecchio incantesimo non è stato consumato.

Nomi alternativi: *Protezione dai Colpi Possenti, Armatura della Volontà, Scudo di Sangue.*

Vincolare, Incantesimi di.

Vedi Evocare, Incantesimi di (pagina 252)