

EROSIONE DEI VISCERI

Liste di incantesimi degli Stregoni Oscuri

Livello e Magia	Efficacia	Durata	Raggio
1. Scisma Inferiore	1 soggetto	1d10 round	a contatto
2. Peto Ulcerante	1 soggetto	1d10 round	a contatto
3. Piaghe Minori	1 soggetto	§§	a contatto
4. Sciogli Falangi	1 soggetto	§§	a contatto
5. Scisma Minore	1 soggetto	5d10 round	a contatto
6. Perfora Timpano	1 soggetto	§§	a contatto
7. Piaghe Maggiori	1 soggetto	§§	a contatto
8. Peto Ulcerante Maggiore	1 soggetto	5d10 round	a contatto
9. Cancrena	1 soggetto	§§	a contatto
10. Perfora Polmone	1 soggetto	§§	a contatto
11. Blocco Intestinale	1 soggetto	§§	a contatto
12. Scisma Maggiore	1 soggetto	1d10 ore	a contatto
13. Lussare	1 soggetto	§§	a contatto
14. Osteoporosi	1 soggetto	§§	a contatto
15. Cancro alle Ossa	1 soggetto	§§	a contatto
16. Peto Assassino	1 soggetto	1d5 ore	a contatto
17. Piaghe Superiori	1 soggetto	§§	a contatto
18. Infarto	1 soggetto	§§	a contatto
19. Emorragia Interna	1 soggetto	§§	a contatto
20. Esplosione Oculare	1 soggetto	§§	a contatto
21. Occludi Orifizio	1 soggetto	§§	a contatto
22. Vero Storpia	1 soggetto	§§	a contatto
23. Idrocefalia	1 soggetto	§§	a contatto
24. Scisma Superiore	1 soggetto	1d10 giorni	a contatto
25. Shift Temporale	§§	25 giorni	§§
26. Annulla Viscere	1 soggetto	§§	a contatto
27. Ipertensione Mortale	1 soggetto	§§	a contatto
28. Diarrea Terminale	1 soggetto	§§	a contatto
29. Peto della Morte	1 soggetto	1d100 giorni	a contatto
30. Implosione Polmonare	1 soggetto	§§	a contatto
31. Inversione Viscerale	1 soggetto	§§	a contatto
32. Fusione Spinale	1 soggetto	§§	a contatto
33. Vere Piaghe	1 soggetto	§§	a contatto
34. Monoinfusione	1 soggetto		a contatto
35. Disintegrazione Nervosa	1 soggetto	§§	a contatto
36. Infestazione Verminale	1 soggetto	§§	a contatto
37. Cirrosi Abominevole	1 soggetto	§§	a contatto
38. Osteoliquefazione	1 soggetto	§§	a contatto
39. Crampo Continuo	1 soggetto	§§	a contatto
40. Bella Budellaria	1 soggetto	§§	a contatto
41. Vero Shift Temporale	1 soggetto	1 anno	a contatto
42. Deformazione Orribile	1 soggetto	§§	a contatto
43. Inverti Articolazioni	1 soggetto	§§	a contatto
44. San Bartolomeo	1 soggetto	§§	a contatto
45. Vetrificazione Sanguigna	1 soggetto	§§	a contatto
46. Abominio	1 soggetto	§§	a contatto
47. Peste Bubbonica	1 soggetto	§§	a contatto
48. Shift Spaziale	1 soggetto	§§	§§
49. Vero Annulla Visceri	1 soggetto	§§	a contatto
50. De Profundis	1 soggetto	§§	a contatto

1. Scisma Inferiore: il bersaglio è soggetto a intensa diarrea per 1d10 round: -50 alle attività

2. Peto Ulcerante: il bersaglio è soggetto a meteorismo acido 1d4 pf per 1d10 round, se il soggetto indossa una copertura pari a cuoio grezzo o superiore 2 pf aggiuntivi a round
3. Piaghe Minori: il bersaglio viene colpito da piaghe in una zona a discrezione dell'incantatore: -15 all'attività finché curato, effetti aggiuntivi a seconda della zona a discrezione del GM
4. Sciogli Falangi: le ossa di 1d5 dita vengono vaporizzate all'istante: malus a seconda del numero di ossa sciolte (cazzi del GM)
5. Scisma Minore: come Scisma Inferiore, ma per 5d10 round, 3 pf per ogni round oltre il 30°
6. Perfora Timpano: un timpano perforato: 15 pf e -30 a percezione, -10 all'attività, stordito per 5 round; sordo da un orecchio
7. Piaghe Maggiori: come Piaghe Minori, ma -50 alle attività
8. Peto Ulcerante Maggiore: come Peto Ulcerante, ma dura 5d10 round ed è accompagnato da un'emorragia emorroidale che causa 5pf a round se non curata
9. Cancrena: un arto del soggetto entra in cancrena: se non viene curata in 10 giorni l'arto viene perso
10. Perfora Polmone: il soggetto ha 1d10 giorni di vita con atroci sofferenze e -80 alle attività
11. Blocco Intestinale: il soggetto muore in 1d5 giorni tra atroci dolori
12. Scisma Maggiore: come Scisma Minore, ma per 1d10 ore e 10 pf all'ora e gli effetti di Peto Ulcerante
13. Lussare: 1d10+2 articolazioni vengono lussate: -25 all'attività per lussazione
14. Osteoporosi: il soggetto viene colto da una forma acuta e fulminante di osteoporosi: 25% di probabilità di fratturarsi un osso ad ogni azione con grado di difficoltà normale o maggiore
15. Cancro alle Ossa: il soggetto muore in 5 mesi, per scoprire le cause della malattia è necessario un tiro con abilità medicinale difficilissimo
16. Peto Assassino: come Peto Ulcerante Maggiore, ma dura 1d5 ore e i peti causano danni da veleno del 10° livello in un raggio di 3m dal bersaglio
17. Piaghe Superiori: come Piaghe Maggiori, ma -100 alle attività e 50% al giorno di infezione: morte per setticemia in 1d10 giorni
18. Infarto: no comment
19. Emorragia Interna: il soggetto subisce una emorragia interna: morte in 0-5 giorni (scelta del GM)
20. Esplosione Oculare: gli occhi del soggetto esplodono: cecità, 70 pf e 1d10 pf in un raggio di 1 metro
21. Occludi Orifizio: 1d6 orifizi del bersaglio vengono sigillati permanentemente (effetti a cura del GM)
22. Verio Storpia: effetti di Lussare e Osteoporosi congiunti, in più si lascia spazio alla perversità del GM
23. Idrocefalia: -100 alle attività e -75 all'aspetto, in più danni cerebrali lasciati alla bastardaggine del GM
24. Scisma Superiore: come Scisma Maggiore, ma per 1d10 giorni e gli effetti di Peto Assassino
25. Shift Temporale: è possibile lanciare una delle precedenti 24 magie con un differimento dell'effetto di massimo 25 giorni
26. Annulla Viscere: uno dei visceri del soggetto è vaporizzato, effetti a discrezione del GM
27. Ipertensione Mortale: La pressione sanguigna del bersaglio aumenta fino a 1d6+2 atmosfere con amene conseguenze anche per gli astanti a discrezione del GM
28. Diarrea Terminale: il soggetto muore in 1d5 giorni, in cui è inattivo, consunto dalla diarrea continua e costante, non curabile con incantesimi di livello inferiore al 28°
29. Peto della Morte: come Peto Assassino, ma dura 1d100 giorni, o fino alla morte del soggetto, e il veleno è del 20° livello e agisce in un raggio di 10 metri
30. Implosione Polmonare: i polmoni del soggetto implodono: morte in 5 minuti per asfissia, fino alla morte il soggetto è inattivo e soffre come un porco allo scannatoio
31. Inversione Viscerale: in poche parole: caca dalla bocca, piscia dal naso, respira dal pene e mangia dall'ano (in cui crescono i denti): -100 all'aspetto del soggetto + -100 alle attività (causa shock psicologico e non solo)
32. Fusione Spinale: la colonna spinale del soggetto diviene un blocco unico: paralizzato in toto
33. Vere Piaghe: come Piaghe Superiori, ma -200 alle attività e le piaghe sono infette: setticemia e morte in 1d10 giorni, in più gli effetti di Cancrena
34. Monoinfusione: l'incantatore può infondere una magia di livello inferiore al 34° su un arma e verrà lanciata al primo critico inflitto con l'arma
35. Disintegrazione Nervosa: neuroni e terminazioni nervose si disintegrano all'istante. L'estensione della disintegrazione è a discrezione del giocatore con effetti che possono

andare dalla semplice paralisi di un arto fino alla para-tetraplagia, liquefazione della materia grigia, coma irreversibile e morte

36. Infestazione Verminale: in una parte del corpo del soggetto, a discrezione dell'incantatore, si forma un enorme bubbone purulento, che esplode in 1d3 giorni, liberando una quantità financo abominevole di piccole larve che si cibano felicemente e con gusto delle prelibate carni dello sventurato: se non eliminate morte in un 1d3 giorni, logicamente tra mostruose sofferenze
37. Cirrosi Abominevole: il fegato del soggetto si gonfia a dismisura: -80 all'aspetto e -15 al giorno alle attività, dopo 1d10 giorni la parte interessata esplode dilaniando il corpo del lieto malato, si suggeriscono gioconde conseguenze per l'interessatissimo pubblico; non curabile con incantesimi di livello inferiore al 37°
38. Osteoliquefazione: tutte le ossa del bersaglio si sciolgono all'istante: ridotto a una gelatina inutile per 2d10 ore, al termine delle quali il soggetto spirerà; si lascia spazio alla creatività del GM
39. Crampo Continuo: tutti i muscoli del bersaglio sono squassati da crampi continui: si arrangi il GM, non curabile da magie di livello inferiore al 39°
40. Bella Budellaria: il soggetto è squassato da varie malattie ai visceri, effetti a cura del GM, si suggerisce una morte lenta, parecchio dolorosa e invero disgustosa
41. Vero Shift Temporale: come Shift Temporale, ma fino a un anno e per individuare il mago è necessaria una manovra assurda
42. Deformazione Orribile: gli arti del bersaglio (mani e piedi esclusi) diventano lunghi 10 cm, mantenendo le proporzioni tra le loro parti, in più effetti di idrocefalia, inoltre, solo per soggetti maschi, il pene raggiunge la ragguardevole lunghezza di 50 cm a riposo. Inutile dire che l'aspetto del bersaglio raggiunge livelli rasenti all'abominio e il soggetto è totalmente inutile.
43. Inverti Articolazioni: tutte le articolazioni sono invertite in più effetti di vero storpia
44. San Bartolomeo: la pelle del soggetto si vaporizza all'istante, effetti a discrezione del GM
45. Vetrificazione sanguigna: le piastrene del soggetto si trasformano in particelle di vetro: morte in max 5 minuti, copiosi effetti coreografici a base di sangue, urla e schizzi
46. Abominio: effetti di: deformazione orribile, inversione viscerale, vero storpia e peto della morte, in più il soggetto non muore, ma è condannato a una vita di dolore per i successivi 1d100 anni
47. Peste Bubbonica: per i gioiosi effetti di questa magia si rimanda ai "Promessi Sposi" di A. Manzoni o al trattato sulla peste del '600 a Milano dell'esimio Ripamonti
48. Shift Spaziale: E' possibile lanciare una delle precedente 44 magie non a contatto ma ad una distanza max che corrisponde al campo visivo del lanciatore
49. Vero Annulla Visceri: tutti i visceri del soggetto sono vaporizzati. Il soggetto si affloscia come un sacco vuoto e spira in un battibaleno. Il cadavere presenta un incavo vasto come l'intero tronco del bersaglio: necessario un tiro sulla costituzione per non vomitare.
50. De profundis: il soggetto viene colpito da una malattia pertinente ad ogni azione svolta; ovviamente la rivoltante coreografia di tutto ciò è lasciata al sadismo (represso) del GM