

Strange Magic

Il Gioco di Ruolo Fantasy Old School

ERRATA CORRIGE

Aprile 2018

Liste Poteri Magici

Alchimista

Liv.	Incantesimo
1	Benedizione
1	Luce
1	Maledizione
2	Blocca Porte
2	Creare Cibo e Acqua
2	Freccia Magica
2	Immagine Speculare
2	Individuazione della Magia
2	Scassinare
2	Scudo Magico
3	Circolo di Fuoco
3	Disarmare
3	Infravisione
3	Neutralizza Veleno
4	Dissolvi Magia
4	Individuazione delle Illusioni
4	Palla di Fuoco
4	Respirare Sott'acqua
5	Arma Runica
5	Avvelenare
5	Ingrandire
5	Passapareti
5	Rune Esplosive

Chierico

Liv.	Incantesimo
1	Benedizione
1	Luce
1	Maledizione
1	Scacciare Non Morti
2	Blocca Porte
2	Comunicare con i Morti
2	Coraggio
2	Creare Cibo e Acqua
2	Ferisci Non Morti
2	Individuazione della Magia
2	Orientamento
2	Rimuovere Maledizione
2	Scassinare
3	Animare i Morti, I
3	Blocca Persone
3	Cura, I
3	Disarmare
3	Infravisione
3	Martello Benedetto
3	Neutralizza Veleno
4	Animare i Morti, II
4	Blocca Non Morti
4	Cura Malattie
4	Malattia
5	Abbassare le Acque
5	Cura, II

Assassino/Avventuriero/ Barbaro/Guerriero/Ladro

Liv.	Incantesimo
1	Benedizione
1	Maledizione
2	Blocca porte
2	Scassinare
3	Infravisione

Paladino

Liv.	Incantesimo
1	Benedizione
1	Scacciare Non Morti
2	Blocca Porte
2	Coraggio
2	Scassinare
3	Infravisione
4	Cura Malattie

Mago/Stregone

Liv.	Incantesimo
1	Benedizione
1	Luce
1	Maledizione
2	Blocca Porte
2	Canto Magico
2	Freccia Magica
2	Immagine Speculare
2	Individuazione della Magia
2	Rimuovere Maledizione
2	Scassinare
2	Scudo Magico
2	Sonno Magico
3	Circolo di Fuoco
3	Colpo Magico
3	Disarmare
3	Infravisione
3	Pietre Magiche*
4	Dissolvi Magia
4	Fulmine Magico
4	Individuazione delle Illusioni
4	Invisibilità
4	Malattia**
4	Palla di Fuoco
4	Porta Dimensionale
4	Respirare Sott'acqua
4	Velocità
5	Arma Runica
5	Contatta Altri Piani
5	Fuoco Infernale
5	Ingrandire*
5	Maledizione Demoniacca
5	Passapareti
5	Rune Esplosive
5	Telecinesi*
5	Tempesta di Ghiaccio
5	Volare*

Negromante

Liv.	Incantesimo
1	Benedizione
1	Luce
1	Maledizione
2	Blocca Porte
2	Comunicare con i Morti
2	Ferisci Non Morti
2	Freccia Magica
2	Individuazione della Magia
2	Rimuovere Maledizione
2	Scassinare
2	Scudo Magico
2	Sonno Magico
3	Animare i Morti, I
3	Disarmare
3	Infravisione
4	Animare i Morti, II
4	Blocca Non Morti
4	Dissolvi Magia
4	Individuazione delle Illusioni
4	Malattia
4	Respirare Sott'acqua
5	Avvelenare

Druido

Liv.	Incantesimo
1	Benedizione
1	Luce
1	Maledizione
2	Blocca Porte
2	Creare Cibo e Acqua
2	Immagine Speculare
2	Individuazione della Magia
2	Orientamento
2	Parlare con gli Animali
2	Scassinare
2	Scudo Magico
3	Attacco delle Piante
3	Canto Magico (Animali)
3	Disarmare
3	Infravisione
3	Neutralizza Veleno
3	Pietre Magiche
4	Dissolvi Magia
4	Individuazione delle Illusioni
4	Respirare Sott'acqua
5	Abbassare le Acque
5	Ingrandire

* Solo Mago

** Solo Stregone

Equipaggiamento

	Oggetto	Costo	Utilizzo	Ingombro
ARMATURE	Armatura di Piastre	300	+6 Difesa	3
	Armatura di Maglia	80	+4 Difesa	2
	Armatura di Cuoio	40	+2 Difesa	2
	Scudo	25	+1 Difesa	1
	Accetta	4	1d4 danni	1
	Alabarda	10	1d10 danni	3
	Arco	40	vedi Frecce	1
	Frecce (20)	10	1d6 danni	1
	Ascia da Battaglia	10	1d8 danni	2
	Balestra	30	vedi Quadrelli	2
ARMI	Quadrelli (20)	7	1d6 danni	1
	Bastone	5	1d4 danni	1
	Fionda	3	1d4 danni	1
	Lancia	12	1d8 danni	3
	Martello da Guerra	5	1d6 danni	1
	Mazza	5	1d6 danni	1
	Pugnale	5	1d4 danni	1
	Randello	3	1d4 danni	1
	Spada, Corta	25	1d6 danni	1
	Spada, Lunga	40	1d8 danni	1
	Spada a due mani	55	1d10 danni	2
	Arnesi da scasso	30		1
	Corda (10 metri)	1		1
	Fiasca d'olio	2	4 ore se usata con la lanterna	1
	EQUIPAGGIAMENTO	Lanterna	12	
Otre d'acqua		1		1
Pietra e acciarino		4		1
Razioni da viaggio		5	3 giorni	2
Sacco (Largo)		2	+6 ingombro	1
Sacco (Piccolo)		1	+3 ingombro	1
Specchio		5		1
Torce (6)		1	1 ora di durata/ognuna	1
Zaino		5	+5 ingombro	0