

CAPITOLO 1: INCANTESIMI

INCANTESIMI MODIFICATI

ESILIO

All'inizio di ogni suo turno, la creatura esiliata può ripetere il tiro salvezza su Carisma per liberarsi.

Inoltre, durante la durata dell'incantesimo, la creatura si trova ancora sul piano dell'incantatore, ma è considerata trattenuta.

Al termine "naturale" dell'incantesimo, la creatura torna nel suo piano d'origine. Se si trova già sul suo piano d'origine, viene esiliata in un semipiano innocuo (può fare ritorno soltanto con incantesimi, oggetti o privilegi che permettono di passare tra due piani).

Ai livelli superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, la durata diminuisce di 12 secondi (2 turni) per ogni slot di livello superiore al 4°. Al 9° livello la durata è istantanea.

Indipendentemente dal livello dello slot usato, può essere esiliata solo una creatura alla volta.

Nota bene. Molti DM sono piuttosto *laissez faire* nei confronti della componente materiale di *Esilio*, ma non sarà questo il caso sotto la mia direzione.

Esilio anche con questi nerf è comunque un incantesimo potentissimo, in grado di eliminare (almeno funzionalmente) creature ben al di fuori della portata di un incantatore di 7° livello, quindi è giusto richiedere una componente materiale molto specifica per alcune creature particolarmente potenti.

SCUDO

Il bonus della CA garantito da *Scudo* non è più un +5 ma pari al bonus di competenza dell'incantatore che lo lancia.

LISTA DEGLI INCANTESIMI ESPANSA

La più grande fonte di flessibilità in D&D è la gargantuesca lista di incantesimi fornita dal *Manuale del Giocatore*, per non parlare delle innumerevoli espansioni presenti negli altri manuali ufficiali.

Detto questo, sembra che giocatori e dungeon master non facciano altro che aggiungere incantesimi su incantesimi, non ce la si fa più.

Figuriamoci se io e i miei giocatori non ne abbiamo aggiunti a nostra volta.

TRUCCHETTI

INCANTESIMI

1° livello.

2° livello.

3° livello.

4° livello.

5° livello.

6° livello.

7° livello.

8° livello.

9° livello.

10° livello. Questi incantesimi sono paragonabili all'intervento di una divinità maggiore

11° livello. Questi incantesimi sono paragonabili all'intervento di un demiurgo

12° livello. Questi incantesimi sono paragonabili all'intervento di Eru Iluvatar

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

LIMITA MAGIE

Abiurazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 reazione, che l'incantatore effettua quando viene lanciato un incantesimo con bersaglio entro gittata

Gittata: 9 metri

Componenti: S

Durata: Concentrazione, finché non viene dissolto

L'incantesimo crea una bolla di raggio a scelta dell'incantatore compreso tra 0,5 metri e 3 metri entro gittata. Ogni incantesimo che si trova all'interno della bolla viene bloccato nell'istante in cui compare la bolla. Quando la bolla scompare, gli incantesimi al suo interno riprendono il proprio corso.

PAROLA DEL POTERE: NO

Ammaliamento di 10° livello

Tempo di Lancio: 1 reazione

Gittata: Vista

Componenti: V

Durata: Istantanea

L'Incantatore pronuncia una parola del potere per negare le azioni e le intenzioni di un gruppo di creature in grado di sentirlo. Le azioni compiute dalle creature influenzate dalla fine dell'ultimo turno dell'incantatore vengono

annullate. Tutte le creature influenzate sono spaventate fino alla fine del prossimo turno dell'Incantatore.

PIÙ PROFONDO DELL'ABISSO, PIÙ ALTO DEL FIRMAMENTO

Invocazione di 11° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Incantatore (raggio d'azione infinito)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea/Infinita

L'incantatore proietta la sua coscienza lungo tutti i piani dell'universo, in ogni direzione, nel passato e nel futuro, portando in tensione tutta l'energia dell'universo.

Al termine del tempo di lancio, questa energia viene rilasciata ed il tessuto dello spazio-tempo stesso inizia a intonare un accordo, risuonando perfettamente con l'anima dell'incantatore.

La realtà stessa viene completamente ripasmata secondo questo accordo, ricreando tutto l'universo in una nuova forma.

PUNIZIONE DEL CAOS

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: Incantatore

Componenti: V

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

La prossima volta che l'incantatore colpisce una creatura con un attacco con un'arma da mischia entro la durata di questo incantesimo, l'arma in questione viene pervasa da un'aura di *energia caotica* e l'attacco infligge 3d8 danni necrotici extra al bersaglio.

Ai livelli superiori. Quando questo incantesimo viene lanciato con uno slot di livello superiore al 3°, i danni inflitti aumentano di 1d8 ogni due livelli.

SCARICA ELEMENTALE

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (linea di 30 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un raggio di energia elementale parte dall'incantatore in una direzione a sua scelta, formando una linea lunga 30 metri a larga 1,5 metri. Ogni creatura situata entro una sfera del raggio di 6 metri centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 8d6 danni da energia elementale del tipo scelto dall'incantatore (acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono), mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. L'esplosione si diffonde oltre gli angoli e

danneggia ogni oggetto vulnerabile al tipo di danno scelto nell'area che non sia indossato o trasportato.

VERITÀ ASSOLUTA

Divinazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (Raggio 30 metri)

Componenti: V,S

Durata: Concentrazione, 1 ora

L'incantatore emana un'aura di pura verità che avvolge la sua persona e si espande in un raggio di 30 metri.

Durante la durata dell'incantesimo, ogni creatura all'interno dell'area di effetto deve superare un tiro salvezza su Saggezza o essere obbligata a dire la verità in risposta a qualsiasi domanda posta da chiunque nell'area, incluso l'incantatore.

Le creature che falliscono il tiro salvezza non possono rifiutarsi di rispondere in alcun modo durante la durata dell'incantesimo.

Le creature che superano il tiro salvezza non possono comunque mentire, ma al massimo possono rifiutarsi di rispondere.

Una volta terminata la durata dell'incantesimo o quando l'incantatore interrompe la concentrazione, l'aura di verità si dissipa e le creature precedentemente soggette all'incantesimo possono tornare a mentire o ingannare normalmente.