

MAGIA SELVAGGIA

Si racconta come fin dalla creazione del mondo ogni forma di magia fosse selvaggia, ed il suo fosse limitato proprio a causa dei vari effetti imprevisti, durante però secoli di progresso, Maghi, Stregoni, Chierici etc. etc. hanno lentamente addomesticato e perfezionato l'uso della magia, ma non ovunque la magia è stata regolata, e non tutti gli incantatori desiderano usarla nella sua forma odierna.

BASI DELLA MAGIA SELVAGGIA + NOTA TRADUTTORE

Queste chart sono state tradotte dalla magia selvaggia dell'edizione 3.5 di Dungeons and Dragons, alcuni elementi, come le **zone di magia selvaggia**, non sono più purtroppo presenti o menzionate in quinta edizione, se al lettore interessa esse possono essere integrate nel proprio gioco abbastanza facilmente, generalmente parlando una **zona di magia selvaggia** è di solito legata o a un avvenimento particolare (ex. scontro fra divinità in un determinato luogo) oppure semplicemente dall'assenza di civilizzazione (ex. una giungla rimasta inesplorata per millenni), un altro modo per integrare la **magia selvaggia** nel proprio gioco sono ovviamente gli stregoni con origine stregonesca *magia selvaggia*.

ATTIVAZIONE E FUNZIONAMENTO MECCANICO DELLA MAGIA SELVAGGIA

La magia selvaggia si attiva solo in determinati casi, il primo avviene quando un incantatore entra all'interno di una zona di magia selvaggia, qui gli incantatori ogni volta che lanciano un incantesimo devono superare una prova di caratteristica del loro modificatore di incantesimi con una CD stabilità dal dm collegata al luogo (ex lanciare un incantesimo in un luogo inesplorato per un pò di tempo dovrebbe generalmente parlare essere una CD sufficientemente semplice, invece in luoghi in cui la magia è stata distorta in qualche modo sia per un combattimento che magari per una maledizione, la CD dovrebbe essere assai più alta) il secondo segue invece le regole di una qualsiasi sottoclasse/classe che faccia uso della magia selvaggia.

Nell'eventualità in cui un incantatore non superi la CD oppure si attivi un altro effetto collegato a classe/sottoclasse si attiva un **ondata di Magia Selvaggia**

ONDATA DI MAGIA SELVAGGIA

Quando si attiva un'ondata di magia selvaggia l'incantatore farà uso delle tavole qui sotto, per prima cosa andrà tirato 1d100 sulla tavola base per determinare il **bersaglio dell'effetto** e dopo tirare nella sottotavola appropriata per poi ottenere l'effetto, effetti che variano dal trasformarsi in piante da vaso ad aprire portali di sola andata vero il piano del fuoco.

TAVOLE MAGIA SELVAGGIA

TAVOLA BASE MAGIA SELVAGGIA

Tiro	bersaglio dell'effetto	Sotto tavola
1-42	incantesimo	tavola A1
43-57	incantatore	tavola B1
58-72	bersaglio	tavola C1
73-81	bersaglio e incantatore	tavola D1
82-90	ambiente	tavola E1
91-93	Tira due volte sulla tavola	--
94-97	speciale	tavola F1
98-100	scelta del dm	--

TAVOLA A1 L'INCANTESIMO SUBISCE L'EFFETTO

Tiro di

1d100 Effetto

- 1-12 L'incantesimo funziona normalmente
- 13 L'incantesimo fa l'opposto di ciò che è supposta fare (ex. una spell di danno cura, un buff da un debuff)
- 14-25 Ritira sulla Tavola Base
 - 26 L'incantesimo subisce l'effetto di metamagia: incantesimo potenziato
 - 27 L'incantesimo subisce l'effetto di metamagia: incantesimo intensificato
 - 28 L'incantesimo subisce l'effetto di metamagia: incantesimo raddoppiato
 - 29 L'attivazione dell'incantesimo è ritardata di 1d4+1 round
 - 30 L'incantesimo funziona normalmente, subito dopo però dal bersaglio dell'incantesimo si origina una copia dell'incantesimo che colpisce l'incantatore
 - 31 L'incantesimo non funziona subito ma parte quando l'incantatore scaglia un altro incantesimo, è il secondo incantesimo a decidere il bersaglio del primo
 - 32 come effetto 31 ma affligge 1d20 incantesimi che l'incantatore scaglia (il primo incantesimo non ha effetto quando lanciata, ma parte insieme al secondo etc. etc.)
 - 33 L'incantesimo diventa una palla di fuoco lanciata a 5° livello
 - 34 L'incantesimo funziona normalmente ma il suo livello è raddoppiato (palla di fuoco al 3 sarà scagliata al 6)
 - 35 L'incantesimo funziona normalmente ma se lanciata a un livello superiore viene lanciata al suo minimo
 - 36 L'incantesimo non prende l'effetto desiderato, tira 1d100 sulla tavola E1
 - 37 L'incantesimo colpisce la creatura più vicina al bersaglio
 - 38 L'incantesimo colpisce la creatura più vicina all'incantatore
 - 39 L'incantesimo diventa l'incantesimo di 9° livello fermare il tempo, il tempo è però fermato per tutti tranne l'incantatore e il bersaglio
- 40-49 Non succede nulla, componenti materiali e slot vengono consumati
- 50-55 Uguale alla precedente ma non viene consumato nulla
- 56-60 chiunque in una linea grande 1.5m fra l'incantatore e il bersaglio subiscono gli effetti della copia dell'incantesimo
- 61-62 la durata dell'incantesimo è 1d6 volte più lunga del normale; incantesimi con durata istantanea vengono lanciati 1d6 volte in più (ex dardo di fuoco ottiene un 3, per 3 round viene lanciato 1 dardo di fuoco extra allo stesso bersaglio)
- 63-66 oltre all'incantesimo viene lanciato un altro incantesimo determinato dalla tavola A2, se finisce su un incantesimo che non avrebbe effetto, ritira
- 67-82 l'incantesimo funziona e l'incantatore non consuma ne slot, ne materiali
- 83-85 l'incantesimo è cambiato con un incantesimo determinato dalla tabella A2
- 86-87 l'incantesimo non ha tiri salvezza e prende automaticamente
- 88-89 qualunque creatura bersagliata fa automaticamente successo contro la CD dell'incantesimo o l'incantesimo di base non prende la creatura
- 90 l'incantesimo diventa un "incantesimo vivente"
- 91-95 il tipo di danno dell'incantesimo diventao o: fuoco,freddo, tuono o radioso (tira 1d4)
- 96-98 ritira sulla lista due volte
- 99- sceglie il dm
- 100

TAVOLA A2 PER INCANTESIMI

TIRATA SOLO SE DETTATO DA UN EFFETTO

tiro Effetto

- | tiro | Effetto |
|-------|--|
| 01-05 | Il DM sceglie un qualsiasi trucchetto |
| 06-07 | Iancia di 1° livello Unto |
| 08 | Iancia il trucchetto colpo guidato |
| 09-10 | Iancia di 1° livello Sonno |
| 11 | Iancia di 1° livello Mani brucianti |
| 12-13 | Iancia di 1° livello luminescenza |
| 14-15 | Iancia di 2° livello Ingrandire/ridurre |
| 16-17 | Iancia di 2° livello Vedere invisibilità |
| 18-19 | Iancia di 2° livello Oscurità |
| 20 | Iancia di 2° livello sfocatura |
| 21 | Iancia di 2° livello scassinare |
| 22-23 | Iancia di 3° livello dissolvi magie |
| 24 | Iancia di 3° livello forma gassosa |
| 25-26 | Iancia di 3° livello raggio di affaticamento |
| 27 | Iancia di 3° livello palla di fuoco |
| 28-29 | Iancia di 4° livello muro di fuoco |
| 30-31 | Iancia di 4° livello dominare besta |
| 32-33 | Iancia di 4° livello tempesta di ghiaccio |
| 33-34 | Iancia di 4° livello invisibilità superiore |
| 35-36 | Iancia di 5° livello metamorfosi di |
| 37-38 | Iancia di 5° livello mano di bigby |
| 39-40 | Iancia di 6° livello visione del vero (no costo materiale) |
| 41-42 | Iancia di 7° livello corona di stelle |
| 43-44 | Iancia di 7° livello palla di fuoco ritardata |
| 45-46 | Iancia di 8° livello esplosione solare |
| 47-48 | Iancia di 8° livello controllare tempo atmosferico |
| 49-50 | Iancia di 9° livello parola del potere uccidere |
| 51-52 | Iancia di 8° livello dominare mostri |
| 53-54 | Iancia di 8° livello parola del potere stordire |
| 55-56 | Iancia di 7° livello spruzzo prismatico |
| 57-58 | Iancia di 7° livello inversione della gravità |
| 59-60 | Iancia di 6° livello sguardo penetrante |
| 61-62 | Iancia di 6° livello portale arcano |
| 63-64 | Iancia di 5° livello muro di luce |
| 65-66 | Iancia di 5° livello immolazione |
| 67-68 | Iancia di 4° livello porta dimensionale |
| 69-70 | Iancia di 4° livello pelle di pietra |
| 70-97 | Iancia una seconda volta senza consumo di slot l'incantesimo lanciato in principio |

TAVOLA B1 IL BERSAGLIO DELL'ONDATA È L'INCANTATORE

1d100

Tiro Effetto

- 01- dalla testa dell'incantatore cadono tutti i suoi capelli
05
- 06- l'incantatore cresce di 1d20 cm
09
- 10- l'incantatore si rimpicciolisce di 1d20 cm
12
- 13 l'incantatore fa un tiro salvezza su intelligenza CD 20, in caso di fallimento perde 5 punti di intelligenza
- 14- l'incantatore sviluppa una fobia relativa all'incantesimo o al bersaglio
20
- 21- l'incantatore viene colpito da una malattia a scelta del DM
22
- 23- l'incantatore è il bersaglio di una spell scelta casualmente dalla tabella A2
24
- 25 l'incantatore passerà 1d10 giorni comportandosi come lo stereotipo inherente al suo allineamento
- 26 l'incantatore crede di essere un animale per 3d6 round e si comporta in egual modo, tira 1d10 per vedere quale animale (1-2 gorilla; 3-4 Cervo ; 5-6 Orso ; 7 topo ; 8 Aquila; 9 Pesce; 10 Pollo)
- 27- l'incantatore perde tutti gli slot/incantesimi giornalieri che aveva per quel giorno
28
- 29- l'incantatore riguadagna tutti gli slot/incantesimi giornalieri che aveva usato
30
- 31- l'incantatore invecchia un numero di anni equivalente al livello dell'incantesimo
35
- 36- l'incantatore levita per 1d10 round per poi cadere e prendere danni da caduta, l'incantatore può compiere azioni fra le quali lanciare incantesimi e possibilmente dissolvere la levitazione che lo affligge
40
- 41 l'incantatore non può mentire per i primi 10 minuti dopo aver lanciato un incantesimo, questo effetto rimane per 1 anno a meno che non vi sia lanciato contro un rimuovi maledizioni
- 42 l'incantatore non può dire la verità per i primi 10 minuti dopo aver lanciato un incantesimo, questo effetto rimane per un anno a meno che non vi sia lanciato contro un rimuovi maledizioni
- 43- l'incantatore è permanentemente invisibile al bersagliodell'incantesimo che ha creato l'ondata a meno che non venga lanciato un rimuovi maledizioni/ dissolvi magie contro di esso
46
- 47- l'incantatore contrae la pestilenza selvaggia
49
- 50- l'incantatore ottiene un +4 ad ogni sua statistica fino a che non cammina sopra a del terreno sacro o sacrilego
55
- 56- la dieta dell'incantatore cambia in una dieta composta principalmente di minerali, avendo quindi la capacità di consumarli senza che questi gli diano effetti negativi, più costoso il cristallo/minerale meglio è il sapore
65
- 66- l'incantatore è istantaneamente teltrasportato in un'altro piano d'esistenza , tira sulla tabella B2 per determinare la destinazione
68
- 69 l'incantatore cambia di sesso (♂ ♀) questo cambiamento è reversibile solo se un rimuovi maledizione è utilizzato sull'incantatore oppure ogni giorno l'incantatore può decidere di fare un TS su COS on cd 20 per ritornare al sesso precedente
- 70- l'incantatore crede che il bersaglio sia un suo fratello/sorella da poco ritrovato
75
- 76- l'incantatore crede che il bersaglio sia un demone in cerca di vendetta contro di lui
80
- 81- tutti i linguaggi conosciuti all'incantatore cambiano con altri linguaggi casuali, ma l'incantatore non se ne accorge.
84 l'effetto termina se l'incantatore si bagna la testa con dell'acqua
- 85- il prossimo oggetto non magico che l'oggetto tocca diventa d'oro
89
- 90- la pelle dell'incantatore cambia di colore fino a che quest'ultimo non si lava sotto una cascata, tira 1d10 per determinare il colore (1-2 marrone; 3-4 bianco pallido; 5 blu; 6 gialla; 7 albina; 8 d'oro; 9 argento; 10 rossa)
95
- 96 scelta del DM
100

TAVOLA B2 VIAGGI INTERPLANARI

1d100 (26 PIANI USO DELLA GREATWHEEL)

Tiro Piano d'esistenza

1-5 Piano materiale

5-10 Selva fatata

11-15 la coltre oscura

16-20 piano Etereo

21-24 Caos Elementale

25-30 piano del fuoco

31-35 piano dell'acqua

36-40 piano dell'aria

41-45 piano della terra

46-50 monte celestia

51-55 bytopia

56-60 Elysium

61-65 Arborea

66-70 Ysgard

71-73 Limbo

74-79 pandemonium

80-82 abisso

83-85 Gehenna

86-89 Nove inferi (aggiuntivo 1d10-1 se esce 1 non si ottiene ovviamente uno 0)

90-92 Acheronte

93-94 Mechanus

95-96 Arcadia

97-98 le terre esterne

99-100 scelta del DM

TIRA 1d100**tiro effetto**

01- tutti i capelli del bersaglio crescono di 1d20+5 cm
05

06- il bersaglio si trasforma in un animale per 3d6 round
10

11- tutti i linguaggi del bersaglio cambiano ma lui non se ne accorge, l'effetto termina se il bersaglio si lava le mani
12

13 il bersaglio riceve l'attenzione di una creatura di un altro piano (CR della creatura equivale a livello o cr del bersaglio +1d20) la creatura è infastidita e arrabbiata al bersaglio,tira sulla tavola B2 per vedere da quale piano proviene

14- il bersaglio riceve l'attenzione di una creatura minore di un altro piano (CR uguale a livello/cr -1d6) la creatura desidera analizzare il bersaglio per reclutarlo, tira sulla tavola B2 per vedere da quale piano proviene

18- il bersaglio ottiene un incantesimo che può essere usato 1d4 volte al giorno dal bersaglio, per vedere di quale incantesimo si tratta tira sulla tavola A2
19

20 il bersaglio è totalmente immune agli incantesimi per le prossime 24h, sia dannose che benevoli, tutti gli effetti al momento attivi su di lui vengono sospesi, oltretutto il bersaglio non può neanche usare abilità supernaturali o simili a incantesimi

21- il bersaglio viene pietrificato, pietrificazione che dura 6 giorni meno il modificatore di costituzione del bersaglio (minimo 1 ora se annullato dal modificatore)
23

24- una perfetta replica del bersaglio appare dove era il bersaglio, e il bersaglio viene spostato si sposta di 1,5 metri a nord oltre a venir colpito con un incantesimo di "invisibilità superiore" con durata di 3d10 round
26

27 tutti i vestiti e l'equipaggiamento vengono bruciati e incinerati, il bersaglio non subisce danni ma viene lasciato nudo, gli oggetti magici sono immuni all'effetto

28- il bersaglio è permanentemente invisible all'incantatore a meno che un dissolvi magie non venga lanciato sul bersaglio
29

30- il bersaglio si trasforma in un neonato per 1d12 ore (taglia, minuscola, forza 01, destrezza 01, costituzione 01, nessun cambiamento nelle capacità mentali del bersaglio) il bersaglio può effettuare in tiro salvezza su costituzione con la CD dell'incantatore
34

35 come 30-34 ma il bersaglio non ha le sue facoltà mentali

36- il bersaglio cambia di taglia per 1d20 ore, tira 1d10 per scoprire di quanto: (1-2 taglie più piccolo, 3-5 una taglia più piccolo, 6-8 una taglia più grande, 9-10 due taglie più grandi, 11-12 tre taglie più grandi
39

40- ogni volta che il bersaglio cerca di parlare, egli parla solo ed esclusivamente in rime o come se stesse cantando,
44 permanente almeno finché non gli venga rimossa la maledizione

45- la più vicina creatura con 2 o meno di intelligenza diventa infuriata e attacca il bersaglio fino alla morte
49

50- la più vicina creatura con 2 o meno di intelligenza diventa completamente leale al bersaglio a meno che il bersaglio non la ferisca in qualche modo questo legame è permanente
54

55- il bersaglio può lanciare una volta al giorno l'incantesimo che gli è appena stato lanciato contro
65

66- il bersaglio viene teletrasportato in un altro piano d'esistenza, tira sulla tavola B2 per decidere quale (tiro salvezza su CD del caster +5)
68

69 (♂) il bersaglio si innamora perdutamente dell'incantatore e ignorerà ogni altra lealtà, tiro salvezza con ts equivalente a quello dell'incantatore, ma se il loro alignment è completamente opposto l'uno all'altro il bersaglio ha +5 per resistere (durata uguale a carisma più livello spell originale/ settimane)

70- il bersaglio viene trasformato in un vaso, dal quale si può liberare solo se il vaso viene rotto
74

75- il bersaglio dimentica tutti i nomi a lui conosciuti, incluso il suo, tiro salvezza su saggezza, l'incantesimo dura fino a che 79 al bersaglio non viene ricordato il suo nome alch'egli ricorderà anche tutti gli altri

80- prossima volta che il bersaglio cerca di parlare egli sputa 1d100 monete d'oro, se non aveva compiuto ancora la sua 83 azione questo gli costerà il turno

84 il bersaglio ottiene un +6 alla CA fino all'inizio di un nuovo ciclo lunare

85- il bersaglio ha la compulsiva necessità di possedere oggetti cari all'incantatore, dissolvi magie per terminare l'effetto 95

95- Scelta del DM
100

TAVOLA D1 BERSAGLIO E INCANTATORE

SONO COLPITI DALL'ONDATA

1d100

tiro Effetto

01- il bersaglio e l'incantatore scambiano di posto
05

06- il bersaglio e l'incantatore si scambiano di corpo, l'effetto viene invertito se uno dei due mangia della carne cruda
10

11- l'incantatore viene colpito da un effetto dalla tavola C1 e il bersaglio da uno della tavola B1
15

16- sia incantatore che bersaglio viene colpiti dallo stesso effetto tirato grazie alla tavola B1
20

21- sia il bersaglio che incantatore vengono colpiti dallo stesso effetto tirato grazie alla tavola C1
25

26- sia il bersaglio che l'incantatore devono fare un TS su saggezza contro la cd dell'incantatore, altrimenti vengono trasportati un altro piano d'esistenza determinato dalla tavola B2
30

31 il bersaglio e l'incantatore vengono immediatamente teletrasportati nell'underdark

32- sia il bersaglio che l'incantatore vengono colpiti dallo stesso incantesimo preso dalla Tavola A2
36

37- bersaglio e incantatore vengono colpiti da differenti incantesimi tirati sulla tavola A2
41

42 sia il bersaglio che l'incantatore vengono colpiti dall'incantesimo di parola del potere Guarire

43- sia il bersaglio che l'incantatore spariscono per 1d10 round nel futuro, senza coscienza di cosa sia avvenuto ne mentre
48

49- bersaglio e incantatore si scambiano di vestiario e equipaggiamento
53

54- sia il bersaglio che l'incantatore fanno un tiro puro su carisma, chi fa più alto viene colpito dall'effetto di "ingradire"
57 dell'incantesimo di 2° livello Ingrandire/Ridurre, mentre chi fa il più basso da ovviamente ridurre

58 sia il bersaglio che l'incantatore diventano vasi da giardino, dai quali si possono liberare solo se il vaso viene rotto

59- bersaglio e incantatore sono magneticamente legati fra loro, ogni round una forza magica li avvicina di 5 metri finché i
63 due non collidono, questo effetto dura 2d20 turni

64- sia il bersaglio che l'incantatore vengono colpiti dall'effetto di ridurre dell'incantesimo ingrandire/ridurre
68

69 (♂) sia il bersaglio che l'incantatore si innamorano perdutamente l'uno dell'altro e abbandonano ogni loro lealtà, tiro
salvezza su saggezza/carisma con CD 24

70- bersaglio e incantatore sono invisibili l'uno all'altro, l'effetto viene terminato da un dissolfi magie o rimuovi
75 maledizione o countercharm

76- bersaglio e incantatore stranamente si conoscono molto bene (allineamento, classe, hp, divinità,
80 resistenze/vulnerabilità)

81- sia bersaglio che incantatore sono colpiti per durata permanente dall'effetto di ingrandire di ingrandire/ridurre, questo
87 effetto può essere rimosso da un dispel magic o rimuovi maledizioni o greater restoration di 5° livello

88- sia il bersaglio che l'incantatore vomitano 1d100 creature e sono paralizzati per 1d4-1 round (min. 1) tira 1d4 per
95 vedere quali creature (1 formiche; 2 canarini, 3 colombe, 4 ratti)

96- scelta del DM
100

TAVOLA E1 L'AMBIENTE È AFFETTO

DALL'ONDATA

1d100

Tiro effetto

- 01- una zona di magia selvaggia *permanente* con al centro il luogodove l'incantesimo avrebbe dovuto avere effetto. La
07 grandezza è pari al tuo livello da incantatore moltiplicato 30 metri. niente di meno di un incantesimo di Desiderio o
intervento divino o dissolvi magie al 9 può rimuoverlo
- 08- un campo di anti magia permanente è creato con al centro il luogo dove l'incantesimo avrebbe dovuto avere effetto. La
09 grandezza è pari al tuo livello da incantatore moltiplicato 5 metri.niente di meno di un incantesimo di Desiderio o
intervento divino o dissolvi magie al 9 può rimuoverlo
- 10 un campo di anti magia permanente è creato con al centro il luogo dove l'incantesimo avrebbe dovuto avere effetto. La
grandezza è pari al tuo livello da incantatore moltiplicato 40 metri.niente di meno di un incantesimo di Desiderio o
intervento divino o dissolvi magie al 9 può rimuoverlo
- 11- centrata sull'incantatore una sfera con un raggio pari al livello da incantatore dell'incantatore per 5 metri viene cambiata
15 con una equivalente che proviene da un altro piano, tira sulla tavola B2 per veder quale, notasi che nessuna creatura
viene scambiata, solo l'ambiente
- 16- centrata sull'incantatore una sfera con un raggio pari al livello da incantatore dell'incantatore per 5 metri viene cambiata
20 con una equivalente che proviene da un altro piano, tira sulla tavola B2 per veder quale, questa sfera dopo 1d10 ore
tornerà nel piano originario insieme alle creature che aveva su di essa, se delle creature escono dalla zona e non vi
rientrano prima delle d10 ore saranno costretti a trovare un'altra via per casa
- 21- un muro di forza permanente si frappone fra l'incantatore e il bersaglio, il muro è lungo 9 metri e largo 3
25
- 26- l'ondata uccide tutte le piante non senzienti in un raggio di 5 metri per livello da incantatore
29
- 30 l'ondata uccide tutte le piante non senzienti in un raggio di 30 metri per livello da incantatore
- 31- in un cerchio con raggio il livello da incantatore di colui che ha scagliato l'incantesimo per 1d10 metri i fiori
35 incominceranno a sbocciare
- 36- il meteo cambia drasticamente a scelta del DM
40
- 41- il meteo cambia drasticamente a scelta del DM creando un meteo di tipo magico (ex elementali del fulmine che
45 combattono in cielo)
- 46- la più vicina creatura morta e seziente torna dal mondo dei morti per infestare il luogo della sua morte come fantasma
50
- 51- i più vicini 2d6 animali e 2d6 alberi diventano "risvegliati", questi esseri incominceranno immediatamente a
55 combattere fra di loro per decidere il vincitore fra il mondo vegetale e quello animale
- 56- una fossa 3x3x3m appare in mezzo all'incantatore e il bersaglio, se l'incantatore è il bersaglio appare sotto di lui
60
- 61- la crescita di vegetazione velocizza in un area equivalente al livello da incantatore del caster per 9 m intorno
65 all'incantatore stesso, per ogni ora una pianta cresce quanto sarebbe cresciuta in un anno, questo effetto dura per un
intero ciclo lunare
- 66- in una sfera grande 1d100+20m dal bersaglio il tempo si ferma per 1d20 anni, tutti quelli all'interno dell'area o che
70 entrano nell'area devono fare un ts su saggezza pari alla cd dell'incantatore, se riescono a superarla hanno 1d10+SAG
turni per uscire dalla sfera, se falliscono sono bloccati nel tempo fintanto che qualcuno non li trascini fuori oppure
dispelli la zona
- 71- l'ondata apre un buco nella tela della realtà e parte dei far realm entrano nel nostro piano in un raggio di 30 metri per
75 livello da incantatore si attiva uno di questi 4 effetti (tira 1d4): **1 torre di bable**, nel raggio del portale il concetto di
lingua smette di esistere, e nessuno al suo interno può parlare. **2 passo senza frizione**, se ti muovi di 1,5 metri in
quest'area ti puoi muovere verso una direzione infinita, fintanto che tu non colpisci qualcosa, non provocandoti alcun
danno. **3 ferite infinite**, ogni ferita inferta all'interno di questa zona viene costantemente curata e riaperta, questo
fintanto che essa non venga definitivamente curata **4 repulsione**, come se questo portale pensasse di essere nelle far
realm, cercherà di scacciare chiunque si trovi nell'area o vi entri, ogni creatura nell'area fa un ts su saggezza con cd 28,
se falliscono vengono immediatamente teletrasportati in un altro piano d'esistenza, tira sulla tavola B2 per determinare
dove.
- 76- terremoti colpiscono la regione in un raggio di 150km per le prossime 1d6 ore
78
- 79- l'ondata apre un buco nella tela della realtà e si crea un portale di sola andata verso un'altro piano d'esistenza
86 determinato dalla tavola B2
- 87- l'ondata apre un buco nella tela della realtà e si crea un portale di sola andata **da** un'altro piano d'esistenza determinato
90 dalla tavola B2

Tiro effetto

91- l'ondata apre un buco nella tela della realtà e si crea

95 un portale di andate e ritorno su un'altro piano
d'esistenza determinato dalla tavola B2

96- tira due volte su questa tabella

97

98- sceglie il DM

100