

# Chierico livello 0

## Creare acqua [Acqua]



V, S 1 azione standard

↳ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

🕒 Instantanea

Rl: No

Questo incantesimo genera acqua beibile e non contaminata, equivalente ad acqua piovana pura. L'acqua può essere creata in un'area tanto piccola quanto quella che dovrà contenere il liquido o in un'area grande tre volte tanto (in questo caso creando uno scroscio di pioggia o riempiendo molti ricettacoli più piccoli). Nota: Gli incantesimi di Evocazione non possono creare sostanze od oggetti all'interno di una creatura. L'acqua pesa circa 4 kg ogni 3,7 litri. 27 dm cubi d'acqua contengono circa 30 litri e pesano circa 30 kg.

## Cura ferite minori



V,	1 azione standard	⚡ Contatto	Creature toccata	🕒 Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo); vedi testo	Rl: Si (innocuo); vedi testo
----	-------------------	------------	------------------	---------------	---	------------------------------

Appoggiando la mano su una creatura vivente, l'incantatore infonde energia positiva che cura 1d6 danni. Diversamente da tutti gli altri incantesimi di 0 livello, lanciare Cura ferite minori costa 1 Mana. Dal momento che i non morti sono animati da energia negativa, questo incantesimo infligge loro danni piuttosto che curare le loro ferite. Una creatura non morta può applicare la sua resistenza agli incantesimi, e tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni subiti.

## Guida



V, S 1 azione standard ↳ Contatto ⚡ Creature toccata ↳ 1 minuto o fino alla cancellazione TS: Volontà nega (innocuo) Rl: Si

Questo incantesimo infonde nel soggetto un tocco divino che lo *guida* nelle sue azioni. La creatura ottiene un bonus di competenza +1 su un unico tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di abilità. La creatura deve scegliere come utilizzare il bonus prima di effettuare il tiro a cui intende applicarlo.

## Individuazione del magico



V, S 1 azione standard ↳ 18 m Emanazione conica ↳ Concentrazione, fino a 1 min./livello (I) Rl: No

L'incantatore è in grado di individuare aure magiche. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area o un soggetto particolari: 1° round: Presenza o assenza di aure magiche. 2° round: Numero di differenti aure magiche e forza dell'aura più potente. 3° round: La forza e la posizione di ogni aura. Potere dell'aura

Incantesimo od oggetto	Debole	Moderato	Forte	Schiacciante
Incantesimo attivo (livello dell'incantesimo)	3° o meno	4°-6°	7°-9°	10° o più (livello divinità)
Oggetto magico (livello dell'incantatore)	5° o meno	6°-11°	12°-20°	21° o più (artefatto)

Se gli oggetti o le creature a cui appartiene l'aura sono sulla linea di visuale dell'incantatore, questi può effettuare prove di SapienzaMagica per determinare la scuola di magia di ognuno di essi. (Effettuare una prova per ogni aura; CD 15 + il livello dell'incantesimo, o 15 + metà del livello dell'incantatore per effetti che non siano incantesimi). Aree magiche, molteplici tipi di magia o emanazioni magiche locali particolarmente forti potrebbero confondere o occultare le auro più deboli. Forza dell'aura: Il potere di un'aura dipende dal livello dell'incantesimo in funzione o dal livello dell'incantatore di un oggetto. Se un'aura ricade in più di una categoria, individuazione del magico indica la più forte; delle due. Protrarsi dell'aura: Un'aura magica si protrae anche dopo che la sua fonte originaria si disperde (nel caso di un incantesimo) o viene distrutta (nel caso di un oggetto magico). Se individuazione del magico viene lanciato e diretto verso quella locazione, l'incantesimo indica un'aura flebile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello così flebile dipende dalla sua forza originaria:

Forza originaria	Durata del protrarsi dell'aura
Debole	1d6 round
Moderata	1d6 minuti
Forte	1d6 x 10 minuti
Schiacciante	1d6 giorni

Gli esterni e gli elementali non sono creature magiche in sé, ma nel caso vengano evocati l'incantesimo di Evocazione utilizzato viene individuato. Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare la presenza di magia in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti. *Individuazione del magico* può essere reso permanente da un incantesimo permanenza.

## Individuazione del veleno



V, S 1 azione standard ↳ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli) ↳ Una creatura, un oggetto, o un cubo con spigolo di 1,5 m Una creatura, un oggetto, o un cubo con spigolo di 1,5 m ↳ Instantanea Rl: No

L'incantatore è in grado di determinare se una creatura, un oggetto o un'area sono stati avvelenati o se sono velenosi. Egli può determinare l'esatto tipo di veleno con una prova riuscita di Saggezza con CD 20. Se l'incantatore possiede l'abilità Artigianato (alchimia), può tentare di superare una prova di Artigianato (alchimia) con CD 20 qualora la prova di Saggezza fallisca, oppure può effettuare la prova di Artigianato (alchimia) anche prima della prova di Saggezza. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

## Infliggi ferite minori



V, S 1 azione standard ↳ Contatto ⚡ Creature toccata ↳ Instantanea TS: Volontà nega Rl: Si

Funziona come infliggi ferite leggere, ma infligge solo 1 danno e un tiro salvezza sulla Volontà nega i danni invece di dimezzarli.

## Lettura del magico



V, S, F 1 azione standard Personale Incantatore 10 min./livello focus: Un cristallo trasparente o un prisma minerale

Tramite *lettura del magico* l'incantatore è in grado di decifrare le iscrizioni magiche sugli oggetti: libri, pergamene, armi e così via, che sarebbero altrimenti incomprensibili. Normalmente questa lettura non attiva la magia contenuta nello scritto, anche se potrebbe farlo nel caso di una pergamena maledetta. Inoltre, una volta lanciato *lettura del magico* e avvenuta la lettura delle iscrizioni magiche in questione, l'incantatore è in grado di leggerle anche in seguito, senza dover fare di nuovo ricorso all'incantesimo. È possibile leggere al ritmo di una pagina (250 parole) al minuto. Questo incantesimo permette di identificare un glifo di interdizione con una prova di Sapienza Magica con CD 13, un glifo di interdizione superiore con una prova di Sapienza Magica con CD 16 o un qualsiasi incantesimo simbolo con una prova di Sapienza Magica (CD 10 + il livello dell'incantesimo). Lettura del magico può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Luce [Luce]



V, M/DF 1 azione standard Contatto Oggetto toccato 10 min./livello (I) RI: No MC: Una luciola o un pò di muschio fosforescente

Questo incantesimo fa brillare un oggetto con l'intensità di una torcia, diffondendo illuminazione intensa in un raggio di 6 metri (e illuminazione fioca per altri 6 metri aggiuntivi) a partire dal punto toccato. L'effetto di per sé è immobile, ma l'oggetto su cui viene lanciato potrebbe essere spostato. La *luce* portata all'interno di un'area di oscurità magica non funziona. Un incantesimo di *luce* (uno con il descrittore '*luce*') contrasta e dissolve un incantesimo di oscurità (uno con il descrittore '*oscurità*') di livello pari o inferiore.

## Purificare cibo e bevande



V,	1 azione standard	3 m	27 dm <sup>3</sup> per livello di acqua e cibo contaminati	Instantanea	TS: Volontà nega (oggetto)	RI: Si (oggetto)
----	----------------------	--------	---	-------------	----------------------------	------------------

Questo incantesimo purifica e rende commestibili il cibo e l'acqua avariati, marci, velenosi o contaminati in qualche modo. L'incantesimo non previene un eventuale deterioramento naturale in seguito. L'acqua sacrilega e simili cibi o bevande particolari vengono alterati da *purificare cibo e bevande*, ma l'incantesimo non ha alcun effetto su creature di qualunque tipo, né sulle pozioni magiche. Nota: 3,7 litri d'acqua pesano circa 4 kg. 27 dm<sup>3</sup> d'acqua contengono circa 30 litri e pesano circa 30 kg.

## Resistenza



V, S, M/DF	1 azione standard		Creature toccata	1 minuto	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)	MC: Un mantello in miniatura
---------------	----------------------	--	---------------------	-------------	-------------------------------	---------------------	---------------------------------

L'incantatore infonde nel soggetto un'energia magica che lo protegge dall'essere ferito, garantendogli un bonus di *resistenza +1* ai tiri salvezza. Resistenza può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Riparare



V, S 1 azione standard 3 m Un oggetto fino a 0,5 kg Instantanea TS: Volontà nega (innocuo, oggetto) RI: Si (innocuo, oggetto)

Riparare aggiusta piccole rotture o scalpitture sulla superficie di un oggetto (non deformazioni, come quelle provocate da un incantesimo deformare legno). Nel caso di oggetti metallici, può aggiustare un anello rotto, una catena, un medaglione o un pugnale sottile, ammesso che vi sia una sola frattura. Oggetti di ceramica o di legno con rotture multiple possono essere rinsaldati come nuovi, e *riparare* è anche in grado di *riparare* completamente un buco all'interno di una sacca o di una borraccia di pelle. L'incantesimo può *riparare* oggetti magici, ma non ripristinarne le proprietà magiche. (Per ripristinare le proprietà di un oggetto magico rotto, vedi i talenti di creazione oggetto nel Capitolo 5: 'Talenti'). Questo incantesimo non può *riparare* bastoni, verghe e bacchette magiche rotte, e non ha alcun effetto sulle creature (compresi i costrutti).

## Virtù



V, S, DF	1 azione standard		Creature toccata	1 min.	TS: Tempra nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
----------	-------------------	--	---------------------	--------	---------------------------	------------------

Il soggetto ottiene 1 punto ferita temporaneo.

# Chierico livello 1

## Anatema [Male, Influenza-Mente]



V, S, DF	1 azione standard	↗ 15 m	Tutti i nemici entro 15 m	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega	RI: Si
----------	-------------------	--------	---------------------------	------------------------	------------------	--------

Anatema semina la paura e il dubbio nel cuore dei nemici, che subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura. Anatema contrasta e dissolve benedizione.

## Arma magica



V, S, DF	1 azione standard	↗ Contatto	⌚ Arma toccata	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo, oggetto)	RI: Si (innocuo, oggetto)
----------	-------------------	------------	----------------	------------------------	-------------------------------------	---------------------------

Arma magica conferisce a un'arma un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. (Un bonus di potenziamento non si somma al bonus di +1 ai tiri per colpire di un'arma perfetta.) L'incantatore non può lanciare questo incantesimo su un'arma naturale, come un colpo senz'armi (invece, vedi zanna magica). Il colpo senz'armi di un monaco è considerato un'arma, e quindi può essere potenziato da questo incantesimo.

## Benedire l'acqua [Bene]



V, S, M	1 minuto	↗ Contatto	⌚ Ampolla dell'acqua toccata	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega (oggetto)	RI: Si (oggetto)	MC: 2,5 kg di polvere d'argento (del valore di 25 mo)
---------	----------	------------	------------------------------	---------------	----------------------------	------------------	---

Questa Trasmutazione infonde a un'ampolla d'acqua (0,5 litri) un'energia positiva che la trasforma in acquasantificata (pagina 127).

## Benedizione [Influenza Mentale]



V, S, DF	1 azione standard	↗ 15 m	L'incantatore e tutti gli alleati entro un'esplosione di 15 m, centrata sull'incantatore	⌚ 1 minuto per livello	RI: Si (innocuo)
----------	-------------------	--------	--	------------------------	------------------

Benedizione infonde coraggio negli alleati dell'incantatore. Essi ottengono un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura. Benedizione contrasta e dissolve anatema.

## Comando [Dipende dal Linguaggio, Influenza Mentale]



V	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura vivente	⌚ 1 round	TS: Volontà nega	RI: Si
---	-------------------	---	------------------------	-----------	------------------	--------

L'incantatore impedisce al soggetto un singolo *comando*, e lui tenterà di eseguirlo al meglio delle sue possibilità alla prima opportunità. L'incantatore può scegliere tra le seguenti opzioni: Avvicinati: Nel suo turno, il soggetto si muove in direzione dell'incantatore il più velocemente e direttamente possibile per 1 round. La creatura potrebbe non fare altro che muoversi durante il suo turno, e provoca attacchi di opportunità per questo movimento come di norma. Lascia cadere: Nel suo turno, il soggetto lascia cadere qualsiasi cosa abbia in mano. Non può raccogliere nessun oggetto caduto fino al suo turno successivo. A terra: Nel suo turno, il soggetto si butta a terra e rimane prono per 1 round. Può agire normalmente mentre è prono ma subisce tutte le penalità del caso. Fuggi: Nel suo turno, il soggetto si allontana dall'incantatore il più velocemente possibile per 1 round. Potrebbe non fare altro che muoversi durante il suo turno, e provoca attacchi di opportunità per questo movimento come di norma. Fermati: Il soggetto rimane fermo per 1 round. Non può compiere alcuna azione, ma non è considerato indifeso. Se il soggetto non è in grado di eseguire l'ordine nel suo turno successivo, l'incantesimo fallisce automaticamente.

## Comprensione dei linguaggi



V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Personale	⌚ Incantatore	⌚ 10 min./livello	MC: Un pizzico di fuliggine e alcuni granelli di sale
------------	-------------------	-------------	---------------	-------------------	---

L'incantatore è in grado di comprendere le parole pronunciate da creature o leggere i messaggi scritti che altrimenti risulterebbero incomprensibili. In entrambi i casi, l'incantatore deve toccare la creatura o lo scritto. La capacità di leggere non implica necessariamente la comprensione dei concetti espressi, ma solo del significato letterale. L'incantesimo permette solo di capire o di leggere un linguaggio sconosciuto, non di parlarlo o di scrivere in quel linguaggio. Il materiale scritto può essere letto alla velocità di una pagina (250 parole) al minuto. Le scritture magiche non possono essere lette, anche se l'incantesimo rivela che sono magiche, ma può offrire aiuti preziosi nel decifrare mappe del tesoro. Questo incantesimo può essere neutralizzato con certe magie di interdizione (come gli incantesimi pagina segreta e scritto illusorio). Comprensione dei linguaggi non decifra codici e non rivela eventuali messaggi nascosti in un testo altrimenti normale. Comprensione dei linguaggi può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Contrastare elementi



V, S	1 azione standard	↗ Contatto	⌚ Creatura toccata	⌚ 24 ore	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
------	-------------------	------------	--------------------	----------	----------------------------	------------------

Una creatura protetta da *contrastare elementi* non subisce alcun male dall'essere in un ambiente freddo o caldo. Può resistere a condizioni comprese tra -45° e 60° C senza dover effettuare tiri salvezza sulla Tempra (come descritto nella Guida del Dungeon master). L'incantesimo protegge anche l'equipaggiamento della creatura. Contrastare elementi non fornisce alcuna protezione dai danni da fuoco o da freddo, né protegge da altri pericoli ambientali come fumo, mancanza d'aria e così via.

## Cura ferite leggere



V, S	1 azione standard	↗ Contatto	⌚ Creatura toccata	⌚ Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo); vedi testo	RI: Si (innocuo); vedi testo
------	-------------------	------------	--------------------	---------------	---	------------------------------

Appoggiando la mano su una creatura vivente, l'incantatore infonde energia positiva che cura 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +5). Dal momento che i non morti sono animati da energia negativa, questo incantesimo infligge loro danni piuttosto che curare le loro ferite. Una creatura non morta può applicare la sua resistenza agli incantesimi, e tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni subiti.

## Devastazione [Male, Influenza-Mente]



V, S, DF 1 azione standard  $\Rightarrow$  Medio (30 m + 3 m per livello)  $\odot$  Una creatura vivente  $\textcircled{P}$  1 minuto per livello TS: Volontà nega RI: Si

Questo incantesimo infonde nel soggetto una sensazione di orrore indicibile che lo rende scosso.

## Evoca mostri I [vedi testo]



V, S, F/DF 1 round  $\Rightarrow$  Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

$\textcircled{P}$  1 round per livello (I)

RI: No

Questo incantesimo evoca una creatura extraplanare (generalmente un esterno, un elementale o una bestia magica originaria di un altro piano), che appare nel punto designato dall'incantatore e agisce immediatamente, nel corso del turno dell'incantatore. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 1° livello nella Tabella 'Evoca mostri'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Le informazioni su queste creature si trovano nel Manuale dei Mostri. Un mostro evocato non può convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, né può utilizzare alcun teletrasporto o capacità di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focena celestiale può essere evocata solo in un ambiente acquatico. Quando si utilizza un incantesimo di Evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo. Ad esempio, evoca mostri 1 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

## Favore divino



V, S, DF 1 azione standard  $\Rightarrow$  Personale  $\odot$  Incantatore  $\textcircled{P}$  1 minuto

Facendo appello alla forza e alla saggezza di una divinità, l'incantatore ottiene un bonus di fortuna +1 ai tiri per colpire e per i danni da arma per ogni tre livelli dell'incantatore (da un minimo di +1 a un massimo di +6). Il bonus non si applica ai danni da incantesimo.

## Foschia occultante



V, S 1 azione standard  $\Rightarrow$  6 m  $\textcircled{P}$  1 minuto per livello RI: No

Un denso vapore si leva intorno all'incantatore. Una volta creato rimane immobile. Il vapore impedisce ogni tipo di visuale oltre 1,5 metri, inclusa la scurovisione. Una creatura a 1,5 metri di distanza è occultata (gli attacchi hanno il 20% di probabilità di mancare il bersaglio). Le creature ancora più distanti godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e l'attaccante non può usare la vista per localizzare il bersaglio). Un vento di intensità moderata (16,5 o più km/h), come quello generato dall'incantesimo folata di vento, disperde la nebbia in 4 round. Un forte vento (31,5 o più km/h) disperde la nebbia in 1 round. Palla di fuoco, colpo infuocato o un incantesimo simile disperdoni la nebbia nell'area dell'esplosione o delle fiamme. Un muro di fuoco disperde la nebbia nell'area in cui può causare danni. Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

## Incuti paura [Male, Influenza-Mente]



V, S 1 azione standard  $\Rightarrow$  Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)  $\odot$  One living creature with 5 or fewer HD  $\textcircled{P}$  1d4 round o 1 round; vedi testo TS: Volontà parziale RI: Si

La creatura soggetta all'incantesimo diventa spaventata. Se il soggetto supera un tiro salvezza sulla Volontà, è scosso per 1 round. Le creature con 6 o più Dadi Vita sono immuni a questo incantesimo. Incuti paura contrasta e dissolve rimuovi paura.

## Individuazione dei non morti



V, S, M/DF 1 azione standard  $\Rightarrow$  18 m Emanazione conica  $\textcircled{P}$  Concentrazione, fino a 1 minuto/livello (I) RI: No MC: Un po di terra da una tomba

L'incantatore è in grado di individuare l'aura che circonda le creature non morte. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area particolare. 1 round: Presenza o assenza di aure di non morti. 2° round: Numero di aure di non morti nell'area e forza dell'aura non morta più potente presente. Se l'incantatore è di allineamento buono, la forza dell'aura non morta più potente è schiacciante (vedi sotto) e la creatura ha DV di almeno il doppio del livello dell'incantatore, questi rimane stordito per 1 round e l'incantesimo termina. 3° round: La forza e la posizione di ogni aura non morta. Se un'aura è al di fuori della sua linea di visuale, l'incantatore riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa. Forza dell'aura: La forza dell'aura non morta è determinata dai DV della creatura non morta, come indicato nella tabella che segue:

DV	Forza
1 o meno	Debole
2-4	Moderata
5-10	Forte
11 o più	Schiacciante

Protrarsi dell'aura: Un'aura non morta si protrae anche dopo che la sua fonte originaria è stata distrutta. Se *individuazione dei non morti* viene lanciato e diretto verso quella locazione, l'incantesimo indica un'aura flebile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello così flebile dipende dalla sua forza originaria:

DV	Forza
1 o meno	Debole
2-4	Moderata
5-10	Forte
11 o più	Schiacciante

Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare non morti in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le barriere, ma viene bloccato di fronte a 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti. Componente materiale arcana: Una manciata di terra da una tomba.

## Individuazione del bene



V, S, DF	1 azione standard	18 m	Emanazione conica	Concentrazione, fino a 10 min./livello (I)	Ri: No
----------	-------------------	------	-------------------	--	--------

Funziona come individuazione del male, ma individua le aure di creature buone, chierici o paladini di divinità buone, incantesimi del bene e oggetti magici buoni, e se l'incantatore è malvagio, è vulnerabile agli effetti di un'aura buona schiacciatrice. Bisogna inoltre ricordare che pozioni curative, antidoti e simili oggetti benefici non sono buoni.

## Individuazione del caos



V, S, DF	1 azione standard	18 m	Emanazione conica	Concentrazione, fino a 10 min./livello (I)	Ri: No
----------	-------------------	------	-------------------	--	--------

Funziona come individuazione del male, ma individua le aure di creature caotiche, chierici di divinità caotiche, incantesimi del caos e oggetti magici caotici; se l'incantatore è legale, è vulnerabile agli effetti di un'aura caotica schiacciatrice.

## Individuazione del male



V, S, DF	1 azione standard	18 m	Emanazione conica	Concentrazione, fino a 10 min./livello (I)	Ri: No
----------	-------------------	------	-------------------	--	--------

L'incantatore è in grado di percepire la presenza del male. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area o un soggetto particolari. 1° round: Presenza o assenza del male. 2° round: Numero di aure malvagie (creare, oggetti o incantesimi) nell'area e forza dell'aura presente più potente. Se l'incantatore è di allineamento buono, e la forza dell'aura malvagia più potente è schiacciatrice (vedi sotto) e i DV o il livello della fonte dell'aura è almeno il doppio del livello dell'incantatore, questi rimane stordito per 1 round e l'incantesimo termina. 3° round: La forza e la posizione di ogni aura presente. Se un'aura è al di fuori della sua linea di visuale, l'incantatore riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa. Potere dell'aura: Il potere di un'aura malvagia dipende dal tipo di oggetto o creatura malvagia individuata, dai suoi DV, dal suo, livello dell'incantatore o (nel caso di un chierico) dal suo livello di classe; vedi la tabella più sotto. Se un'aura ricade in più di una categoria, l'incantesimo indica la più forte delle due. Ad esempio, come indicato nella tabella, un esterno malvagio con 12 DV ha un'aura, malvagia schiacciatrice. Un chierico buono, che lancia questo incantesimo e lo dirige verso la posizione di tale creatura per più di 1 round perde l'incantesimo ed è stordito per 1 round se il suo livello di personaggio è 6° o meno. Protrarsi dell'aura: Un'aura malvagia si protrae anche dopo che la sua fonte originaria si disperde (nel caso di un incantesimo) o viene distrutta (nel caso di una creatura od oggetto magico). Se individuazione del male viene lanciato e diretto verso quella locazione, l'incantesimo indica un'aura fleibile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello così fleibile dipende dalla sua forza originaria:

### Forza originaria Durata del protrarsi dell'aura

Debole	1d6 round
Moderata	1d6 minuti
Forte	1d6 x 10 minuti
Schiacciante	1d6 giorni

Gli animali, le trappole, i veleni e altri potenziali pericoli non sono malvagi, e quindi questo incantesimo non li individua. Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare il male in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti *Individuazione del male*

### Potere dell'aura

Creatura/oggetto	Debole	Moderato	Forte	Schiacciante
Creatura malvagia <sup>1</sup> (DV)	10 o meno	11-25	26-50	51 o più
Non morto (DV)	2 o meno	03-08	01-09	21 o più
Esterno malvagio (DV)	1 o meno	02-04	05-10	11 o più
Chierico di una divinità malvagia <sup>2</sup> (livelli di classe)	1	02-04	05-10	11 o più
Oggetto magico o incantesimo del male (livello dell'incantatore)	2° o meno	3°-8°	9°-20°	21° o più

1 Tranne che per non morti ed esterni che hanno la loro riga nella tabella. 2 Alcuni personaggi che non sono chierici possono irradiare un'aura di potere equivalente. La descrizione di classe indicherà se questo si applica.

## Individuazione della legge



V, S, DF	1 azione standard	18 m	Emanazione conica	Concentrazione, fino a 10 min./livello (I)	Ri: No
----------	-------------------	------	-------------------	--	--------

Funziona come individuazione del male, ma individua le aure di creature legali, chierici di divinità legali, incantesimi della legge e oggetti magici legali; se l'incantatore è caotico, è vulnerabile agli effetti di un'aura legale schiacciatrice.

## Infliggere ferite leggere



V, S	1 azione standard	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	TS: Volontà dimezza	Ri: Si
------	-------------------	----------	------------------	-------------	---------------------	--------

Appoggiando la mano su una creatura, l'incantatore infonde energia negativa che infligge 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +5). Dal momento che i non morti sono animati da energia negativa, questo incantesimo cura un numero equivalente di danni su di essi, piuttosto che infliggere loro ferite.

## Maledire l'acqua [Male]



V, S, 1 M	1 minuto	Contatto	Ampolla d'acqua	Instantanea	TS: Volontà nega (oggetto)	Ri: Si (oggetto)	MC: 2,5 kg di polvere d'argento (del valore di 25 mo).
-----------	----------	----------	-----------------	-------------	----------------------------	------------------	--

Questo incantesimo infonde in un'ampolla d'acqua (0,5 litri) un flusso di energia negativa che la trasforma in acqua sacrilega. L'acqua sacrilega danneggia gli esterni buoni allo stesso modo in cui l'acquasantifico danneggia i non morti e gli esterni malvagi.

## Nascondersi ai non morti



V, S, DF 1 azione standard Una creatura toccata per livello TS: Volontà nega (innocuo); vedi testo RI: Si

La creatura sotto l'effetto di questo incantesimo non può essere vista, udita od odorata dai non morti. Anche le capacità sensoriali soprannaturali come la percezione, cieca, la vista cieca, l'olfatto acuto e la percezione tellurica non sono in grado di individuare o localizzare una creatura così protetta. I non morti privi di intelligenza ne subiscono automaticamente l'effetto e agiscono come se il bersaglio non fosse presente. I non morti dotati di intelligenza hanno invece diritto ad un singolo tiro salvezza sulla Volontà. In caso di fallimento, non riescono a percepire None delle creature protette da questo incantesimo. Se hanno però ragione di sospettare la presenza di nemici nell'area, possono comunque tentare di cercarli o di colpirli. Se una delle creature sotto l'effetto di questo incantesimo tenta di scacciare o comandare i non morti, se tocca un non morto o se attacca una qualunque creatura (anche con un incantesimo), questo incantesimo ha termine per tutti i riceventi.

## Pietra magica



V, S, DF	1 azione standard		Fino a tre sassi	30 minuti o fino al termine	TS: Volontà nega (innocuo, oggetto)	RI: Si (innocuo, oggetto)
-------------	----------------------	--	------------------	--------------------------------	--	------------------------------

Con questo incantesimo l'incantatore tramuta fino a tre sassi non più grandi di proiettili da fionda in modo che acquistino più forza nel colpire il bersaglio una volta lanciati o scagliati con la fionda. Se lanciati hanno un incremento di gittata di 6 metri. Se scagliati con una fionda, bisogna considerarli come proiettili normali (incremento di gittata di 15 metri). Questo incantesimo dà loro un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. La creatura che usa le pietre deve compiere un normale attacco a distanza per utilizzare le pietre. Ogni pietra che colpisce infligge  $1d6+1$  danni (incluso il bonus di potenziamento dell'incantesimo), o  $2d6+2$  contro i non morti.

## Protezione dal bene [Bene]



V, S, M/DF	1 azione standard		1 minuto per livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: No; vedi testo	MC: Polvere d'argento con cui tracciare un cerchio del diametro di 90 cm sul pavimento (o terra) attorno alla creatura da proteggere
---------------	----------------------	--	--------------------------------	----------------------------------	--------------------------	--

Funziona come protezione dal male, ma i bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi di creature buone, e le creature buone evocate non possono toccare il soggetto.

## Protezione dal caos [Legale]



V, S, M/DF	1 azione standard		1 minuto per livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: No; vedi testo	MC: Polvere d'argento con cui tracciare un cerchio del diametro di 90 cm sul pavimento (o terra) attorno alla creatura da proteggere
---------------	----------------------	--	--------------------------------	----------------------------------	--------------------------	--

Funziona come protezione dal male, ma i bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi di creature caotiche, e le creature caotiche evocate non possono toccare il soggetto.

## Protezione dal male [Male]



V, S, M/DF	1 azione standard		1 minuto per livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: No; vedi testo	MC: Polvere d'argento con cui tracciare un cerchio del diametro di 90 cm sul pavimento (o terra) attorno alla creatura da proteggere
---------------	----------------------	--	--------------------------------	----------------------------------	--------------------------	--

L'incantesimo protegge una creatura dagli attacchi di creature malvagie, dal controllo mentale e dalle creature evocate. Crea una barriera magica attorno al bersaglio, alla distanza di 30 cm. La barriera si sposta con lui e ha tre effetti principali.

- Primo, il bersaglio ottiene un bonus di deviazione +2 alla CA e un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza. Entrambi questi bonus si applicano contro gli attacchi compiuti da creature malvagie.
- Secondo, la barriera blocca qualunque tentativo di possedere la creatura protetta (come con un attacco di giara magica) o di esercitare un controllo mentale su di essa (compresi gli effetti di Ammaliamento-Charme e Ammaliamento-Compulsione, nonché gli effetti che conferiscono all'incantatore un controllo continuato sul soggetto, come ad esempio Dominare persone). La protezione non impedisce la dominazione stessa da parte dell'incantatore, ma impedisce all'incantatore di controllare mentalmente la creatura protetta. Se l'effetto di *protezione dal male* termina prima dell'effetto della dominazione, allora l'incantatore sarebbe in grado di comandare mentalmente la creatura controllata. Allo stesso modo, la barriera respinge una forza vitale che tenta di possedere un corpo, ma non ne espelle una che, vi si trovi da prima del lancio dell'incantesimo. Questo secondo effetto funziona a prescindere dall'allineamento.
- Terzo, l'incantesimo impedisce qualunque contatto fisico con creature evocate. Questo provoca il fallimento degli attacchi da armi naturali di queste creature, e le fa ritrarre se questi attacchi richiedono di toccare la creatura protetta. Le creature buone evocate sono immuni a questo effetto. La protezione dal contatto con creature evocate termina se la creatura protetta compie un . attacco o tenta di forzare la barriera contro le creature bloccate. La resistenza agli incantesimi può permettere a una creatura di superare questa protezione e toccare la creatura protetta.

Componente materiale arcana: Polvere d'argento con cui tracciare un cerchio del diametro di 90 cm sul pavimento (o a terra) attorno alla creatura da proteggere.

## Protezione dalla legge [Caotico]



V, S, M/DF	1 azione standard		1 minuto per livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: No; vedi testo	MC: Polvere d'argento con cui tracciare un cerchio del diametro di 90 cm sul pavimento (o terra) attorno alla creatura da proteggere
---------------	----------------------	--	--------------------------------	----------------------------------	--------------------------	--

Funziona come protezione dal male, ma i bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi di creature legali, e le creature legali evocate non possono toccare il bersaglio.

## Rimuovi paura



V, 1 azione	→ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	● Una creatura più una addizionale per ogni quattro livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 10 minuti; vedi testo	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
-------------	---	---	-------------------------	----------------------------	------------------

L'incantatore infonde coraggio nel bersaglio, garantendogli un bonus morale di +4 contro ogni effetto di paura per 10 minuti. Se il soggetto è già sotto l'influenza di un effetto di paura quando riceve l'incantesimo, quell'effetto viene soppresso per la durata dell'incantesimo. Rimuovi paura contrasta e dissolve incuti paura.

## Santuario



V, S, DF	1 azione standard	→ Contatto	● Creatura toccata	⌚ 1 round per livello	TS: Volontà nega	RI: No
----------	-------------------	------------	--------------------	-----------------------	------------------	--------

Un avversario che tenti di colpire o di attaccare direttamente in qualche modo la creatura protetta, anche con un incantesimo a bersaglio, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà. Se il tiro salvezza riesce, l'avversario è in grado di attaccare normalmente e non subisce l'effetto dell'incantesimo. Se il tiro salvezza invece fallisce, l'avversario non può proseguire con l'attacco e perde la parte di azione già fatta, non essendo più in grado di attaccare direttamente il bersaglio per la durata dell'incantesimo. Coloro che non tentano di attaccare il bersaglio non ne subiscono l'effetto. L'incantesimo non impedisce che la creatura protetta venga attaccata o influenzata da incantesimi ad area o ad effetto. Mentre è protetto da questo incantesimo, il soggetto non può attaccare senza interromperne gli effetti, ma può fare uso di incantesimi non di attacco o agire diversamente. Questo permette ad un chierico protetto di curare ferite, ad esempio, o di lanciare un incantesimo benedizione, di compiere un presagio, di evocare una creatura e così via.

## Scudo della fede



V, S	1 azione	→	● Creatura	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)	MC: Una piccola pergamena con un brano preso da un testo sacro.
------	----------	---	------------	------------------------	----------------------------	------------------	---

Questo incantesimo crea un campo magico luminescente attorno alla creatura toccata, in grado di deflettere gli attacchi. Garantisce quindi al bersaglio un bonus di deviazione +2 alla CA, con un +1 addizionale per ogni sei livelli dell'incantatore (bonus di deviazione massimo +5 al 18° livello).

## Scudo entropico



V, S	1 azione standard	→ Personale	● Incantatore	⌚ 1 minuto per livello (I)
------	-------------------	-------------	---------------	----------------------------

Si materializza attorno all'incantatore un campo di energia magica risplendente di un'aura caotica dai molti colori. Il campo deflette ogni freccia, raggio o altro attacco a distanza in arrivo. Ogni attacco a distanza diretto verso l'incantatore per il quale chi attacca deve effettuare un tiro per colpire (compresi frecce, frecce magiche, freccia acida di Melf, raggio di indebolimento e così via) ha una probabilità del 20% di mancare il bersaglio (un effetto simile all'occultamento). Non ha effetto sugli altri attacchi che semplicemente operano soltanto a distanza, come l'arma a soffio di un drago.

## Visione della morte [Male]



V, S	1 azione standard	→ 9 m	Emanazione a forma di cono	⌚ 9 min./livello	RI: No
------	-------------------	-------	----------------------------	------------------	--------

Usando la vista funesta conferita dai poteri della non vita, è possibile determinare le condizioni delle creature prossime alla, morte che si trovano all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo. L'incantatore capisce subito se ogni creatura nell'area è morta, moribonda (viva e ferita, ma con 3 punti ferita o meno rimasti), in lotta con la morte (viva con 4 punti ferita o più), non morta, oppure né viva né morta (come un costrutto). Questo incantesimo vede attraverso qualsiasi incantesimo o potere che permetta a una creatura di simulare la morte.

# Chierico livello 2

## Aiuto [Influenza Mentale]

V, S, DF	1 azione standard	⇒ Contatto	Creature vivente toccata	⌚ 1 min per livello	RI: Si (innocuo)
----------	-------------------	------------	--------------------------	---------------------	------------------

Aiuto garantisce al soggetto un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura, in più guadagna punti ferita temporanei pari a  $1d8 + \text{il livello dell'incantatore}$  (fino a un massimo di  $1d8+10$  punti ferita temporanei al 10° livello dell'incantatore)

## Allineamento imperscrutabile



V, S	1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Creature vivente o oggetto	⌚ 24 ore	TS: Volontà nega (oggetto)	RI: Si (oggetto)
------	-------------------	---	----------------------------	----------	----------------------------	------------------

Un incantesimo *allineamento imperscrutabile* occulta l'allineamento di una creatura o di un oggetto a tutte le forme di Divinazione.

## Allineare arma [vedi testo]



V, S, DF	1 azione standard	⇒ Contatto	Arma toccata o cinquanta proiettili (che devono essere in contatto tra di loro al momento del lancio dell'incantesimo)	⌚ 1 min per livello	TS: Volontà nega (innocuo, oggetto)	RI: Si (innocuo, oggetto)
----------	-------------------	------------	--	---------------------	-------------------------------------	---------------------------

Allineare arma rende un'arma buona, malvagia, legale o caotica a scelta dell'incantatore. Un'arma allineata può ignorare la riduzione del danno di certe creature, generalmente esterni di allineamento opposto. Questo incantesimo è inefficace sulle armi che hanno già un allineamento, come le spade sacre. Non si può lanciare l'incantesimo su un'arma naturale, come un colpo senz'armi. Quando si rende un'arma buona, malvagia, legale o caotica, l'incantesimo è rispettivamente buono, malvagio, legale o caotico.

## Arma spirituale [Forza]



V, S, DF	1 azione standard	⇒ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 round per livello (I)	RI: Si
----------	-------------------	----------------------------------	---------------------------	--------

Un'arma composta da pura forza magica viene creata dal nulla e attacca gli avversari a distanza, a seconda di come viene diretta dall'incantatore, infliggendo  $1d8$  danni di forza per colpo, +1 danno per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo +5 al 15° livello). Essa assume la forma di un'arma preferita dalla divinità dell'incantatore oppure di qualche suo significato spirituale o simbolico (vedi sotto) e possiede lo stesso intervallo di minaccia e moltiplicatore dei colpi critici di un'arma reale della stessa forma. Colpisce l'avversario designato dall'incantatore, cominciando con un attacco nello stesso round in cui l'incantesimo viene lanciato e proseguendo nei round successivi nel turno dell'incantatore. Utilizza i bonus di attacco base dell'incantatore (possibilmente permettendole attacchi multipli nei round successivi) più il modificatore di Saggezza dell'incantatore come suo bonus di attacco. Colpisce come un incantesimo, non come un'arma, quindi può anche danneggiare creature che hanno riduzione del danno. Essendo un effetto di forza, può colpire le creature incorporee senza la normale probabilità di mancare il bersaglio associata alla incorporeità. L'arma colpisce sempre dalla direzione dell'incantatore. Non ottiene alcun bonus di fiancheggiamento, né può consentire che un combattente ne ottenga. I talenti dell'incantatore (come ad esempio Arma Focalizzata) o le azioni di combattimento (come la carica) non influenzano l'arma. Se l'arma si sposta oltre il raggio di azione dell'incantesimo, se sparisce dalla vista dell'incantatore o se non viene più diretta da lui, tornerà al suo fianco dove rimane sospesa in aria. Ogni round dopo il primo, l'incantatore può utilizzare un'azione di movimento per cambiare la direzione dell'arma verso un nuovo bersaglio. Altrimenti, essa continua ad attaccare il bersaglio del round precedente. Nel round in cui cambia il bersaglio, l'arma effettua un solo attacco. Nei round successivi l'arma può attaccare il nuovo bersaglio con attacchi multipli, ammesso che le siano consentiti dal bonus di attacco base dell'incantatore. Anche se l'arma spirituale è un'arma a distanza, si deve usare il raggio di azione dell'incantesimo e non il normale incremento di gittata dell'arma, e cambiare il bersaglio rimane un'azione di movimento. Un'arma spirituale non può essere colpita né danneggiata da attacchi fisici, ma dissolvi magie, disintegrazione, una sfera annientatrice o una verga della cancellazione possono influenzarla. La CA di un'arma spirituale contro attacchi di contatto è pari a 12 (10 + bonus di taglia per un oggetto Minuscolo). Se una creatura attaccata ha resistenza agli incantesimi, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore ( $1d20 + \text{livello dell'incantatore}$ ) contro quella resistenza agli incantesimi la prima volta in cui l'arma spirituale colpisce la creatura. Se riesce a resistere all'arma, l'incantesimo viene dissolto. Altrimenti, l'arma avrà i suoi normali effetti su quella creatura per tutta la durata dell'incantesimo. Spesso le armi utilizzate dagli incantatori sono repliche di forza delle armi personali delle divinità, in molti casi dotate di nomi specifici. Un chierico senza divinità ottiene un'arma in base al suo allineamento. Un chierico neutrale senza divinità può crearne una appartenente a qualsiasi allineamento, ammesso che almeno in generale stia agendo in accordo con l'allineamento in questione. Le armi di ogni divinità e allineamento sono le seguenti: Boccob: Bastone ferrato, 'Bastone di Boccob' Corellon Laretian: Spada lunga, 'Sahandrian' Ehlonna: Arco lungo, 'Jenevier' Erythnul: Morning star, 'Agonia' Pharlanghn: Bastone ferrato, 'Amico del Viaggiatore' Garl Glittergold: Ascia da battaglia 'Arumdina' Gruums: Lancia, 'Lancia Insanguinata'. Heironeous: Spada lunga, 'Latrice di Giustizia' Hextor: Mazzafrusto, 'Carnefice' Kord: Spadone, 'Kelmar' Moradin: Martello da guerra, 'Martello dell'Anima' Nerull: Falce, 'Mietitrice di Vite' Obad-Hai: Bastone ferrato, 'Tocco delle Tempeste' Olidarnmara: Stocco, 'Colpo Veloce' Pelor Mazza pesante, 'Scettro di Sole' St. Cuthbert: Mazza pesante, 'La Mazza di Cuthbert' Vecna: Pugnale, 'Ripensamento' Wee Jas: Pugnale, 'Discrezione' Yondalla: Spada corta, 'Lama del Corno' Bene: Martello da guerra, 'Il Martello della Giustizia' Caos: Ascia da battaglia, 'La Lama del Cambiamento' Legge: Spada lunga, 'La Spada della Verità' Male: Mazzafrusto leggero, 'il Flagello delle Anime'

## Blocca persone [Influenza Mentale]



V, S, F/DF	1 azione standard	⇒ Medio (30 m + 3 m per livello)	Creature umanoide	⌚ 1 round/livello (I); vedi testo	TS: Volontà nega; vedi testo	RI: Si
------------	-------------------	----------------------------------	-------------------	-----------------------------------	------------------------------	--------

Il soggetto rimane paralizzato e bloccato sul posto. È cosciente e respira normalmente, ma non è in grado di compiere altre azioni, nemmeno parlare. Ad ogni round nel suo turno, il soggetto può tentare un nuovo tiro salvezza per porre fine all'effetto (questa è un'azione di round completo che non provoca attacchi di opportunità). Una creatura alata che viene paralizzata non può battere le ali e quindi cade. Un nuotatore non è in grado di nuotare e può annegare.

## Calmare emozioni [Influenza Mentale]



V, S, DF	1 azione standard	⇒ Medio (30 m + 3 m per livello)	Creature in una propagazione con raggio di 6 m	⌚ Concentrazione, fino a 1 round/livello (i)	TS: Volontà nega	Rl: Si
-------------	----------------------	-------------------------------------	---	---	---------------------	-----------

Questo incantesimo tranquillizza le creature agitate. L'incantatore non ha alcun controllo diretto sulle creature che ne subiscono l'effetto, ma l'incantesimo può impedire alle creature infurate di combattere o quelle euforiche di eccedere con la baldoria. Le creature che ne subiscono l'effetto non possono intraprendere azioni violente (anche se possono difendersi) o fare alcunché di distruttivo. Qualsiasi azione aggressiva che comporti danni contro le creature calmate spezza immediatamente l'incantesimo sulle creature minacciate. Questo incantesimo sopprime immediatamente (ma non dissolve) qualsiasi bonus morale garantito da incantesimi come benedizione, buone speranze e ira, oltre a negare a un bardo la capacità di ispirare coraggio o a un barbaro la sua ira. Sopprime anche qualsiasi effetto di paura e rimuove la condizione confuso da tutti i bersagli. Per tutta la durata di *calmare emozioni*, l'incantesimo soppresso non ha effetto. Quando *calmare emozioni* termina, l'incantesimo originario torna a funzionare sulla creatura, purché la sua durata non si sia esaurita nel frattempo.

## Consacrare [Bene]



V, S, M, DF standard	1 azione	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Emanazione del raggio di 6 m	⌚ 2 ore/livello	Rl: No	MC: Una fiala di acquasantina e della polvere d'argento del valore di 25 mo (2,5 kg) da spruzzare e spargere sull'area.
----------------------------	----------	--	---------------------------------	--------------------	--------	--

Questo incantesimo benedice un'area infondendole energia positiva. Tutte le prove di Carisma effettuate per scacciare i non morti all'interno di quest'area ottengono un bonus sacro di +3. Le creature non morte che entrano in quest'area subiscono delle interferenze minori che infliggono loro una penalità di -1 ai tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza. All'interno dell'area consacrata non è possibile creare o evocare non morti. Se l'area consacrata contiene un altare, un santuario o una qualsiasi altra struttura permanente dedicata alla divinità, al pantheon o alla potenza superiore allineata dell'incantatore, i modificatori sopra elencati vengono raddoppiati (bonus sacro di +6 per scacciare, penalità di -2 per i non morti nell'area). Non è concesso all'incantatore *consacrare* un'area così strutturata se la divinità rappresentata è diversa da quella che serve. Se l'area contiene un altare, un santuario o una qualsiasi altra struttura permanente dedicata a una divinità, a un pantheon o a una potenza superiore diversi da quelli dell'incantatore, l'incantesimo *consacrare* invece rende maledetta l'area, interrompendo la connessione con la divinità o il potere associato. Questa funzione secondaria, se utilizzata, non garantisce anche i bonus e le penalità relativi ai non morti, come elencati sopra. Consacrare contrasta e dissolve dissacrare.

## Cura ferite moderate



V, S	1 azione standard	⇒ Contatto	⌚ Creature toccata	⌚ Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo); vedi testo	Rl: Si (innocuo); vedi testo
---------	----------------------	------------	-----------------------	---------------	--	---------------------------------

Appoggiando la mano su una creatura vivente, l'incantatore infonde energia positiva che cura 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10). Dal momento che i non morti sono animati da energia negativa, questo incantesimo infligge loro danni piuttosto che curare le loro ferite. Una creatura non morta può applicare la sua resistenza agli incantesimi, e tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni subiti.

## Dissacrare [Male]



V, S, M, DF standard	1 azione	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Emanazione del raggio di 6 m	⌚ 2 ore/livello	Rl: Si	MC: Una fiala di acqua sacrilega e della polvere d'argento del valore di 25 mo (2,5 kg) da spruzzare e spargere sull'area.
----------------------------	----------	--	---------------------------------	--------------------	--------	---

Questo incantesimo infonde in un'area un flusso di energia negativa. Tutte le prove di Carisma richieste per scacciare non morti all'interno di questa area subiscono una penalità profana di -3 (+3 ai tiri salvezza per resistere l'incanalare) e i non morti che entrano in questa area ottengono un bonus profano di +1 ai tiri per colpire, per i danni e ai tiri salvezza. I non morti creati o evocati all'interno dell'area dissacrata ottengono inoltre +1 punto ferita per ogni DV. Se l'area dissacrata contiene un altare, un santuario o una qualsiasi altra struttura permanente dedicata alla divinità, o alla potenza superiore allineata dell'incantatore, i modificatori sopra elencati vengono raddoppiati (bonus profano di -6 alle prove di scacciare, bonus profano di +2 e +2 punti ferita per ogni DV ai non morti nell'area). Inoltre, chiunque lanci animare morti all'interno di quest'area potrebbe creare fino al doppio del normale numero di non morti (cioè, 4 DV per livello dell'incantatore invece che 2 DV per livello dell'incantatore). Se l'area contiene un altare, un santuario o un'altra struttura simile ma di una divinità, un pantheon o una potenza superiore diversi da quelli dell'incantatore, l'incantesimo *dissacrare* agisce invece maledicendo l'area e interrompendo il suo collegamento con la potenza o la divinità in questione. Questa funzione secondaria, se usata, non concede i bonus e le penalità relativi ai non morti sopra elencati. Dissacrare contrasta e dissolve consacrare.

## Estasiare [Dipende dal Linguaggio, Influenza Mentale, Sonoro]



V, S 1 round Medio (30 m + 3 m per livello)

Qualsiasi numero di creature

1 ora o meno

TS: Volontà nega; vedi testo

Rl: Si

Se l'incantatore conquista l'attenzione di un gruppo di creature, può utilizzare questo incantesimo per tenerle soggiogate. Per lanciare l'incantesimo, deve parlare o cantare senza essere interrotto per 1 round completo, dopodiché coloro che sono sotto l'effetto dell'incantesimo concederanno la loro attenzione totale, ignorando tutto ciò che le circonda. Queste creature vengono considerate di atteggiamento amichevole (vedi la Guida del Dungeon master per informazioni sull'atteggiamento dei PNG) mentre sono sotto l'effetto dell'incantesimo. Coloro che appartengono a una razza o a una religione ostile hanno un bonus di +4 alloro tiro salvezza. Le creature con 4 o più DV o con punteggio di Saggezza di 16 o più rimangono consapevoli di ciò che le circonda e conservano un atteggiamento indifferente. Se assistono ad azioni che considerano sbagliate, hanno diritto a un nuovo tiro salvezza. L'ammaliamiento dura fino a quando l'incantatore parla o canta, fino a un massimo di 1 ora. Coloro che sono soggetti a *estasiare* non eseguono azioni fintanto che l'incantatore parla o canta, e per 1d3 round dopo che ha terminato, discutendo di ciò che ha appena detto o della sua esecuzione musicale. Coloro che erano nell'area durante la rappresentazione devono a loro volta superare un tiro salvezza o rimanere estasiati. La rappresentazione ha fine (ma il ritardo di 1d3 round si applica comunque), se l'incantatore perde la concentrazione, o se fa qualsiasi cosa che non sia parlare o cantare. Se le creature non estasiate sono maledisposte od ostili nei confronti dell'incantatore, possono tentare una prova di Carisma collettiva per far finire l'incantesimo, deridendo e importunando l'incantatore. Per questa prova, utilizzare il bonus di Carisma della creatura con il Carisma più alto nel gruppo; altri possono effettuare prove di Carisma per assisterlo (come descritto nel paragrafo 'Collaborazione', pagina 66). Se i rimostranti superano il tiro contrapposto di Carisma, l'incantesimo viene interrotto. Ad ogni uso dell'incantesimo è concessa solo una sfida di questo tipo. Se un qualsiasi membro del pubblico viene attaccato o sottoposto a un atto apertamente ostile, l'incantesimo termina e le creature precedentemente estasiate diventano immediatamente maledisposte nei confronti dell'incantatore oppure ostili nel caso di quanti hanno 4 o più DV o un punteggio di Saggezza pari a 16 o superiore.

## Evoca mostri II [vedi testo di Evoca Mostri I]



V, S, F/DF 1 round Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

1 round per livello (i)

Rl: No

È possibile evocare una creatura dall'elenco di 2° livello, o 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 1° livello. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacita. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 2° livello nella Tabella 'Evoca mostri'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e puo cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Le informazioni su queste creature si trovano nel Manuale dei Mostri. Un mostro evocato non puo convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, ne puo utilizzare alcun teletrasporto o capacita di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focena celestiale puo essere evocata solo in un ambiente acquatico. Quando si utilizza un incantesimo di Evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo. Ad esempio, evoca mostri 2 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

## Forza del toro



V, S, M/DF	1 azione standard	Contatto	Creatura toccata	1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)	MC: Alcuni peli o un pizzico di letame di un toro
---------------	----------------------	----------	------------------	-------------------------	-------------------------------	---------------------	--

Il soggetto diventa più forte. L'incantesimo garantisce un bonus di potenziamento + 4 alla Forza, aggiungendo anche i consueti benefici ai tiri per colpire in mischia, ai tiri per i danni in mischia e ad altri usi del modificatore di Forza.

## Frantumare [Sonoro]



V, S, M/DF	1 azione standard	Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Propagazione del raggio di 1,5 m; oppure un oggetto solido o una creatura cristallina	Propagazione del raggio di 1,5 m; oppure un oggetto solido o una creatura cristallina	Instantanea	TS: Volontà nega (oggetto); Volontà nega (oggetto) o Tempra dimezza; vedi testo	Rl: Si (oggetto)	MC: Un frammento di mica
---------------	----------------------	--	--	--	-------------	---	---------------------	--------------------------------

Frantumare genera un suono forte ed estremamente acuto che manda in pezzi tutti gli oggetti fragili non magici, riduce in frantumi un singolo oggetto solido e non magico oppure danneggia una creatura cristallina. Usato come attacco ad area, *frantumare* distrugge gli oggetti non magici di cristallo, vetro, ceramica o porcellana come fiale, bottiglie, ampolle, brocche, finestre, specchi e così via. Tutti gli oggetti di questo tipo entro 1,5 metri di distanza dal punto di origine vanno in mille pezzi. Gli oggetti che pesano più di 0,5 kg per livello dell'incantatore non ne subiscono l'effetto, ma tutti quelli che possiedono le caratteristiche suddette vengono frantumati. In alternativa, si può dirigere *frantumare* contro un singolo oggetto solido a prescindere dalla sua composizione, ma che pesi fino a 5 kg per livello dell'incantatore. Lanciato contro una creatura cristallina (di qualsiasi peso), *frantumare* infligge 1d6 danni sonori per livello dell'incantatore (massimo 10d6), concedendo un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni.

## Infliggi ferite moderate



V, S 1 azione standard Contatto Creatura toccata Instantanea TS: Volontà dimezza

Rl: Si

Funziona come infliggi ferite leggere, ma infligge 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10).

## Oscurità [Oscurità]



V, M/DF	1 azione standard	Contatto	Oggetto toccato	10 min./livello (i)	Rl: No	MC: Un ciuffo di pelliccia di pipistrello e una goccia di pece o un pezzo di carbone
------------	----------------------	----------	-----------------	------------------------	-----------	---

Questo incantesimo fa sì che un oggetto inizi a irradiare penombra attorno a sé nel raggio di 6 metri. Tutte le creature nell'area ottengono occultamento (probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Anche le creature normalmente in grado di vedere nell'*oscurità* (come con scurovisione o visione crepuscolare) hanno la stessa probabilità di mancare il bersaglio in un'area sotto l'effetto magico di *oscurità*. Le luci normali (torce, candele, lanterne e così via) non funzionano, e nemmeno gli incantesimi di luce di livello più basso (come luce o luci danzanti). Gli incantesimi di luce di livello più alto (come luce diurna) non subiscono l'effetto di *oscurità*. Se l'incantesimo viene lanciato su un piccolo oggetto che poi viene posto al di sotto o all'interno di una copertura in grado di bloccare la luce, gli effetti dell'incantesimo vengono bloccati finché la copertura non viene rimossa. *Oscurità* contrasta e dissolve qualsiasi incantesimo di luce di livello pari o inferiore.

## Presagio



V, S, 1 M, F minuto	⚡	⌚	⌚	⌚	MC: Una serie di ossa dipinte, bastoncini od oggetti simili del valore di almeno 25 mo.	focus: Una serie di ossa dipinte, bastoncini od oggetti simili del valore di almeno 25 mo
------------------------	---	---	---	---	---	---

Un *presagio* rivela se una particolare azione porterà risultati buoni o cattivi nell'immediato futuro. Ad esempio, se un gruppo non sa se distruggere o meno uno strano sigillo che blocca un portale, *presagio* rivelerà se si tratta di una buona idea o meno. La probabilità di base di ricevere una risposta soddisfacente è del 70% + 1% per ogni livello dell'incantatore, fino a un massimo del 90%; il DM effettua il tiro in segreto. Il DM determina se la domanda è talmente diretta da ottenere un successo automatico o talmente vaga da non poter ottenere nemmeno una possibilità di successo. Se *presagio* ha successo si ottiene uno dei seguenti risultati:

- Ventura (sortirà dei buoni risultati).
- Sventura (per risultati sfavorevoli).
- Ventura e sventura (per entrambi).
- Niente (per azioni che non hanno nulla di particolarmente buono o malvagio)

Se l'incantesimo fallisce l'incantatore ottiene comunque il risultato 'niente'. Il chierico che ottiene questo risultato non ha modo di sapere se questo accade perché *presagio* è fallito o meno. Il *presagio* è in grado di vedere solo circa mezz'ora nel futuro; qualsiasi cosa che potrebbe accadere dopo quel lasso di tempo non è contemplato dall'incantesimo, quindi le conseguenze a lungo termine potrebbero comunque rimanere ignote. Tutti i presagi lanciati dalla stessa persona sullo stesso argomento sortiranno sempre lo stesso risultato del primo *presagio*.

## Rendere integro



V, 1 azione S standard	⚡ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Un oggetto fino a 270 cm; per livello	⌚	TS: Volontà nega (innocuo, Instantanea oggetto)	RI: Si (innocuo, oggetto)
---------------------------	---	---	---	---	---------------------------

Funziona come riparare, ma ripara completamente un oggetto fatto di qualunque materiale anche se rotto in più pezzi e lo rimette insieme come nuovo. L'incantesimo non restituisce a un oggetto magico rotto le sue capacità magiche, né aggiusta verghe, bacchette e bastoni magici spezzati. Non ripara oggetti che sono stati deformati, bruciati, disintegriti, ridotti in polvere, sciolti o vaporizzati, né ha effetto sulle creature (inclusi i costrutti).

## Resistenza dell'orso



V, S, DF	1 azione standard	⚡ Contatto	⌚ Creature toccata	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si
----------	-------------------	------------	--------------------	------------------------	----------------------------	--------

La creatura che subisce l'effetto ottiene una vitalità e una resistenza fisica maggiori. L'incantesimo conferisce al soggetto un bonus di potenziamento +4 alla Costituzione, assieme a tutti i benefici che questo comporta per i punti ferita, tiri salvezza sulla Tempra, prove di Costituzione e così via. I punti ferita ottenuti attraverso un temporaneo aumento della Costituzione non sono punti ferita temporanei, scompaiono quando la Costituzione del soggetto torna al livello normale, ma non devono essere perduti per primi come accade coi punti ferita temporanei (vedi pagina 146).

## Resistere all'energia



V, S, DF	1 azione standard	⚡ Contatto	⌚ Creature toccata	⌚ 10 min./livello	TS: Tempra nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
----------	-------------------	------------	--------------------	-------------------	---------------------------	------------------

Questa Abiurazione fornisce ad una creatura una protezione limitata dai danni di uno qualunque dei cinque tipi di energia selezionato dall'incantatore: acido, elettricità, freddo, fuoco o sonora. Il soggetto ottiene resistenza all'energia 10 contro il tipo di energia scelto, il che significa che ogni volta che la creatura è soggetta a quel tipo di danni (sia da una fonte naturale che da una fonte magica), quei danni sono ridotti di 10 prima di essere applicati ai punti ferita della creatura. Il valore della resistenza all'energia fornita aumenta a 20 al 7° livello e a un massimo di 30 all'11° livello. L'incantesimo protegge allo stesso modo anche l'equipaggiamento del soggetto. Resistere all'energia assorbe solo i danni. Il soggetto potrebbe comunque subire effetti collaterali nocivi, come annegare nell'acido (dal momento che i danni da annegamento derivano dalla mancanza di ossigeno) o essere intrappolato nel ghiaccio. Nota: Resistere all'energia sostituisce (senza sommarsi) protezione dall'energia. Se un personaggio è sotto l'effetto di protezione dall'energia e di *resistere all'energia*, è l'incantesimo protezione dall'energia ad assorbire finché non si esaurisce il suo potere.

## Rimuovi paralisi



V, 1 azione S standard	⚡ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Fino a quattro creature, che non, possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
---------------------------	---	--	---	----------------------------	------------------

L'incantatore può liberare una o più creature dagli effetti di qualunque paralisi temporanea o da effetti magici simili, come il tocco di un ghoul o un incantesimo lentezza. Quando l'incantesimo viene lanciato su una creatura, la paralisi viene negata. Se invece viene lanciato su due creature, entrambe possono ripetere il loro tiro salvezza con un bonus di resistenza +4 contro l'effetto che le affligge. Se lanciato su tre o quattro creature, invece, ognuna di esse può ripetere il proprio tiro salvezza con un bonus di resistenza +2. Questo incantesimo non ripristina punteggi di caratteristiche ridotti da penalità, danni o risucchi.

## Rintocco di morte [Morte, Male]



V, 1 azione S standard	⚡ Contatto	⌚ Creature vivente toccata	⌚ Instantanea/10 minuti per HD of subject; vedi testo	TS: Volontà nega	RI: Si
---------------------------	------------	----------------------------	---	------------------	--------

Con questo incantesimo l'incantatore può risucchiare la forza vitale pulsante di una creatura e usarla per alimentare il proprio potere. Quando l'incantatore lancia l'incantesimo deve essere in contatto con una creatura vivente con un numero di punti ferita pari o inferiore a -1. Se il soggetto fallisce il suo tiro salvezza, muore e l'incantatore guadagna 1d8 punti ferita temporanei e un bonus di +2 alla Forza. Inoltre, l'effettivo livello dell'incantatore aumenta di +1, migliorando gli effetti degli incantesimi basati sul livello dell'incantatore. (Questo aumento dell'effettivo livello dell'incantatore non conferisce però nessun accesso a un maggior numero di incantesimi). Questo effetto ha una durata di 10 minuti per ogni DV della creatura bersaglio.

## Riposo inviolato



V, S M/DF	1 azione standard	↘ Contatto	⌚ Cadavere toccato	⌚ Un giorno/livello	TS: Volontà nega (oggetto)	RI: Si (oggetto)	MC: Un pizzico di salve, e un pezzo di rame per ogni occhio che ha il cadavere
--------------	-------------------	------------	--------------------	---------------------	----------------------------	------------------	--

L'incantatore è in grado di conservare i resti di una creatura morta in modo che non si decompongano. Il che prolunga il termine di tempo entro il quale la creatura può essere risvegliata dalla morte (vedi rianimare morti). I giorni passati sotto l'influenza di questo incantesimo non vanno calcolati nel limite di tempo. L'incantesimo, inoltre, rende il trasporto del compagno caduto assai meno gravoso. L'incantesimo funziona anche su parti del corpo recise e simili.

## Ristorare inferiore



V, S	3 round	↘ Contatto	⌚ Creatura toccata	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
------	---------	------------	--------------------	---------------	----------------------------	------------------

Ristorare inferiore dissolve qualunque effetto magico riducendo uno dei punteggi di caratteristica del bersaglio (come raggio di indebolimento) oppure cura 1d4 danni temporanei a uno dei punteggi di caratteristica del bersaglio (come nel caso dei veleni, o del tocco di un'ombra). Inoltre, elimina qualsiasi affaticamento sofferto dal soggetto, e migliora una condizione da esausto ad affaticato. Non può ripristinare un risucchio di caratteristiche permanentemente.

## Ritarda veleno



V, S, DF	1 azione standard	↘ Contatto	⌚ Creatura toccata	⌚ 1 ora per livello	TS: Tempra nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
----------	-------------------	------------	--------------------	---------------------	---------------------------	------------------

Il soggetto diventa temporaneamente immune ai veleni. Qualsiasi veleno che si trovi nel suo sistema o a cui venga esposto nel corso della durata dell'incantesimo non ha effetto su di lui finché la durata dell'incantesimo non si è esaurita. Ritarda veleno non cura eventuali danni che il veleno abbia già inflitto in precedenza.

## Saggezza del gufo



V, S M/DF	1 azione standard	↘ Contatto	⌚ Creatura toccata	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si	MC: Alcune piume o un pizzico di escrementi di gufo
--------------	-------------------	------------	--------------------	------------------------	----------------------------	--------	---

La creatura trasmutata diventa più saggia. L'incantesimo conferisce al soggetto un bonus di potenziamento +4 alla Saggezza, aggiungendo i normali benefici alle abilità basate sulla Saggezza. Chierici, druidi, paladini e ranger (e altri incantatori che si affidano alla Saggezza) che ricevono saggezza del gufo non guadagnano ulteriori incantesimi bonus per l'incremento alla Saggezza, ma le CD dei tiri salvezza per i loro incantesimi aumentano.

## Scopri trappole



V, S	1 azione standard	↘ Personale	⌚ Incantatore	⌚ 1 minuto per livello
------	-------------------	-------------	---------------	------------------------

L'incantatore ottiene una conoscenza intuitiva del funzionamento delle trappole. Può usare la propria abilità di Cercare per individuare trappole proprio come un ladro. Inoltre, mentre l'incantesimo è attivo, ottiene un bonus cognitivo pari alla metà del livello dell'incantatore (massimo +10) alle prove di Cercare effettuate per trovare trappole. Da notare che *scopri trappole* non garantisce alcuna capacità di disattivare le trappole che vengano scoperte.

## Scudo su altri



V, S F	1 azione standard	↘ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura	⌚ 1 ora per livello (i)	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)	focus: Una coppia di anelli di platino (del valore di almeno 50 mo ognuno) che devono essere indossati dall'incantatore e dalla creatura protetta
-----------	-------------------	---	----------------	-------------------------	----------------------------	------------------	---

Questo incantesimo protegge il soggetto creando un legame mistico con l'incantatore, in modo tale che alcune delle ferite subite dal soggetto vengano trasferite all'incantatore. Il soggetto guadagna un bonus di deviazione +1 alla CA e un bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza. Inoltre, il soggetto subisce solo danni dimezzati da qualunque attacco o ferita (incluse quelle inflitte dalle capacità speciali) che infligga danni ai punti ferita. La quantità di danni che la creatura protetta non subisce viene inflitta all'incantatore. Le forme di ferimento che non comprendono punti ferita, come gli effetti di charme, i danni temporanei alle caratteristiche, il risucchio di livelli e gli effetti di morte, non sono soggette a questo incantesimo. Se il soggetto subisce una riduzione di punti ferita a causa dell'abbassamento del suo punteggio di Costituzione, la riduzione non viene condivisa dall'incantatore poiché non sono danni ai punti ferita. Quando l'incantesimo ha termine, eventuali danni successivi non vengono più divisi fra il soggetto e l'incantatore, ma quelli già subiti non vengono riassegnati al soggetto. Se l'incantatore e il bersaglio dell'incantesimo si allontanano fino ad uscire dal raggio di azione dell'incantesimo, l'incantesimo finisce.

## Silenzio



V, S	1 azione standard	↘ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Un'emanaione del raggio di 6 m centrata su una creatura, un oggetto o un punto nello spazio	⌚ 1 minuto per livello (i)	TS: Volontà nega; vedi testo o none (oggetto)	RI: Si; vedi testo o no (oggetto)
------	-------------------	------------------------------------	---	----------------------------	---	-----------------------------------

Una volta lanciato questo incantesimo, nell'area regna il *silenzio* più totale. Tutti i suoni vengono fermati la conversazione è impossibile, gli incantesimi con componente verbale non possono essere lanciati, e nessun ruonore, non importa da cosa sia stato originato, può entrare o attraversare l'area. L'incantesimo può essere lanciato in un punto qualunque dello spazio, ma l'effetto è stazionario, a meno che non venga lanciato su un oggetto che può essere spostato. L'incantesimo può anche essere centrato su una creatura, facendo sì che ne sia il centro e che l'effetto si sposti seguendo i suoi movimenti. Una creatura non consenziente può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per negare l'incantesimo e usare la resistenza agli incantesimi, se ne ha una. Gli oggetti in possesso di una creatura o gli oggetti magici che emettono suoni hanno diritto a un tiro salvezza e uno di resistenza agli incantesimi, al contrario di quelli incustoditi e dei punti nello spazio. Questo incantesimo fornisce una difesa contro gliattacchi sonori o basati sul linguaggio, come comando, il canto delle arpie, un corno della distruzione e simili.

## Splendore dell'aquila



V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Contatto	Creature toccata	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Ri: Si	MC: Alcune piume o un pizzico di escrementi di aquila
---------------	----------------------	---------------	---------------------	---------------------------	-------------------------------	-----------	--

La creatura trasmutata diventa più equilibrata, articolata e personalmente energica. L'incantesimo conferisce al soggetto un bonus di potenziamento +4 al Carisma, aggiungendo gli abituali benefici alle prove di abilità basate sul Carisma e ad altri utilizzi del modificatore di Carisma. Gli stregoni e i bardi (e gli altri incantatori, che fanno affidamento sul Carisma) soggetti a questo incantesimo non guadagnano ulteriori incantesimi bonus per il Carisma incrementato, ma aumentano le CD dei tiri salvezza per gli incantesimi che lanciano mentre sono sotto l'effetto di questo incantesimo.

## Status@



V, S	1 azione standard	↗ Contatto	Creature vivente toccata per ogni 3 livelli	⌚ 1 ora per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Ri: Si (innocuo)
---------	----------------------	---------------	---	------------------------	-------------------------------	---------------------

Quando l'incantatore ha bisogno di avere notizie di eventuali compagni da cui si era separato, status gli permette di tenere sotto controllo mentalmente la loro relativa posizione e condizione generale. Egli viene a conoscenza della direzione e della distanza delle creature, oltre che della loro situazione contingente: illesi, feriti, disabili, barcollanti, privi di sensi, morenti, nauseati, in preda al panico, storditi, avvelenati, ammalati, confusi e così via. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato sui bersagli, la distanza fra loro e l'incantatore non è in grado di modificarlo, finché rimangono sullo stesso piano di esistenza. Se un soggetto lascia il piano, o se muore, l'incantesimo smette di funzionare per lui.

## Suono dirompente [Sonoro]



V, S, F/DF	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Propagazione del raggio di 3 m	⌚ Instantanea	TS: Tempra parziale	Ri: Si
------------	-------------------	---	--------------------------------	---------------	---------------------	--------

L'incantatore riempie l'area di effetto di una terribile cacofonia. Le creature all'interno dell'area subiscono 1d8 danni sonori e devono superare un tiro salvezza sulla Tempra per evitare di rimanere stordite per 1 round. Le creature che non possono sentire non vengono stordite ma subiscono comunque i danni.

## Zona di verità [Influenza Mentale]



V, S, DF	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Emanazione del raggio di 6 m	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega	Ri: Si
----------	-------------------	---	------------------------------	------------------------	------------------	--------

Le creature che si trovano all'interno dell'area di emanazione (o che vi entrano) non sono in grado di pronunciare bugie deliberate e intenzionali. Le creature hanno diritto a un tiro salvezza per evitare gli effetti dell'incantesimo nel momento in cui questo viene lanciato, o nel momento in cui entrano nell'area. Le creature soggette all'incantesimo sono consapevoli di questo Ammaliamiento. Possono quindi evitare di rispondere alle domande che comporterebbero una bugia, oppure possono dare risposte evasive tentando di rimanere nei limiti della verità. Le creature che escono dall'area sono libere di parlare come credono.

# Chierico livello 3

## Animare morti [Male]



V, S, M	1 azione standard	↗ Contatto	⌚ Uno o più cadaveri toccati	⌚ Instantanea	MC: L'incantatore deve mettere nella bocca o nelle orbite di ogni cadavere che RL: intende animare una gemma di onice nera del valore di almeno 25 mo per Dado Vita No del non morto. La magia dell'incantesimo trasforma le pietre in sassi bruciati senza alcun valore
---------------	----------------------	------------	------------------------------	---------------	--

Questo incantesimo trasforma le ossa o i corpi dei morti in scheletri o zombi non morti in grado di obbedire agli ordini impartiti a voce dall'incantatore. Gli scheletri e gli zombi sono in grado di seguirlo o di rimanere in un'area e attaccare ogni creatura (o un tipo particolare di creatura) che entri in quell'area. I non morti rimangono animati finché non vengono distrutti (uno scheletro o uno zombi distrutto non può essere rianimato di nuovo). Indipendentemente dal tipo di non morto che si crea con questo incantesimo, con un singolo lancio non si può creare un totale di DV di non morti che sia più del doppio del livello dell'incantatore (l'incantesimo dissacrare raddoppia questo limite; vedi pagina 225). I non morti creati rimangono sotto il controllo dell'incantatore a tempo indeterminato. Indipendentemente dal numero di volte che si usa questo incantesimo, tuttavia, è possibile controllare solo 4 DV di creature non morte per livello dell'incantatore. Se si supera questo numero, tutte le creature create per ultime passano sotto il controllo dell'incantatore, mentre i non morti in eccesso dagli incantesimi precedenti diventano privi di controllo. (L'incantatore può scegliere quali creature liberare). Se è un chierico, tutti quei non morti che ha diritto di controllare in virtù del suo potere di comandare o intimorire non morti non vengono calcolati nel limite dell'incantesimo. Scheletri: Uno scheletro può essere creato solo da un cadavere o da uno scheletro per lo più integro. Il cadavere deve essere dotato di ossa, quindi uno scheletro di un verme purpureo non può esistere. Se uno scheletro viene creato da un cadavere, la carne si sfalda subito dalle ossa. Le statistiche di uno scheletro dipendono dalla sua taglia, e non dalle capacità che la creatura potrebbe aver avuto quando era in vita. Nel Manuale dei Mostri si trovano le statistiche di gioco per gli scheletri. Zombi: Uno zombi può essere creato solo da un cadavere per lo più intatto. Il cadavere deve essere di una creatura dotata di una vera anatomia, quindi uno zombi di un cubo gelatinoso non può esistere. Le statistiche di uno zombi dipendono dalla sua taglia, e non dalle capacità che la creatura potrebbe aver avuto quando era in vita. Nel Manuale dei Mostri si trovano le statistiche di gioco per gli zombi.

## Camminare sull'acqua [Acqua]



V, S, DF	1 azione standard	↗ Contatto	⌚ Una creatura toccata per livello	⌚ 10 min./livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo)	RL: Si (innocuo)
----------	-------------------	------------	------------------------------------	-----------------------	----------------------------	------------------

Le creature trasmutate possono camminare su una superficie liquida come se fosse terraferma. Fango, olio, neve, sabbie mobili, acqua corrente, ghiaccio e perfino lava possono essere attraversati facilmente, in quanto i piedi della creatura fluttuano a qualche centimetro dalla superficie. (Le creature che attraversano la lava bollente subiscono tuttavia danni da calore a causa della vicinanza.) Le creature possono camminare, correre, caricare o muoversi in qualsiasi altro modo sulla superficie come se questa fosse terreno normale. Se l'incantesimo viene lanciato sott'acqua (o mentre i soggetti sono parzialmente, o totalmente immersi nel liquido in questione), i soggetti vengono spinti verso la superficie alla velocità di 18 metri per round finché non emergono e non si reggono sopra di essa.

## Cecità \ Sordità



V	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Una creatura vivente	⌚ Permanente (I)	TS: Tempra nega	RL: Si
---	-------------------	----------------------------------	------------------------	------------------	-----------------	--------

L'incantatore invoca i poteri della non vita per rendere il soggetto accecato o assordato, a sua scelta.

## Cerchio magico contro il bene [Male]



V, S, M/DF	1 azione standard	Contatto	Emanazione del raggio di 3 m dalla creatura toccata	⌚ 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: No; vedi testo	MC: Polvere d'argento con cui tracciare un cerchio del diametro di 90 cm sul pavimento (o terra) attorno alla creatura da proteggere
---------------	----------------------	----------	---	----------------------	----------------------------------	--------------------------	--

Come cerchio magico contro il male, solo che funziona come protezione dal bene invece che come protezione dal male, e può imprigionare una creatura richiamata non malvagia.

Tutte le creature all'interno dell'area ottengono gli effetti di un incantesimo protezione dal bene, e None creatura convocata non malvagia può entrare nell'area. L'incantatore deve battere la resistenza agli incantesimi di una creatura se vuole tenerla sotto controllo (come nella terza funzione di protezione dal bene), ma i bonus di deviazione e di resistenza e la protezione dal controllo mentale si applicano indipendentemente dalla resistenza agli incantesimi dei nemici. Questo incantesimo ha una versione alternativa che è possibile scegliere al momento del lancio. Un *cerchio magico contro il bene* può irradiare il suo potere all'interno invece che verso l'esterno. In questo caso l'incantesimo vincola una creatura richiamata non malvagia (come quelle richiamate da incantesimi come legame planare, legame planare inferiore e legame planare superiore) per un massimo di 24 ore per livello dell'incantatore, purché quest'ultimo lanci l'incantesimo che richiama la creatura entro 1 round dal lancio del cerchio magico. La creatura non è in grado di oltrepassare i bordi del cerchio. Se una creatura è troppo grande per entrare nell'area dell'incantesimo, l'incantesimo agisce come una normale protezione dal bene lanciata solo su quella creatura. Un cerchio magico lascia molto a desiderare come trappola. Se il cerchio di polvere d'argento formato durante il processo di lancio dell'incantesimo viene spezzato, l'effetto termina immediatamente. La creatura intrappolata non può far nulla per disturbare il cerchio, direttamente o indirettamente, ma possono farlo altre creature. Se la creatura richiamata ha resistenza agli incantesimi, può mettere alla prova il cerchio una volta al giorno. Se l'incantatore non riesce a battere la sua resistenza agli incantesimi, la creatura si libera distruggendo il cerchio. Una creatura capace di qualsiasi forma di viaggio dimensionale (camminare nelle ombre, forata eterea, intermittenza, porta dimensionale, portale, proiezione astrale, spostamento planare, teletrasporto e simili capacità) può semplicemente andarsene dal cerchio con questi mezzi. L'incantatore può evitare la fuga extradimensionale della creatura lanciando su di essa un incantesimo ancora dimensionale, ma l'incantesimo deve essere lanciato prima che la creatura agisca. Se l'incantatore ha successo, l'effetto dell'ancora dura quanto il cerchio magico. La creatura non può estendere la sua portata attraverso il cerchio magico, ma i suoi attacchi a distanza possono (armi, incantesimi e capacità magiche a distanza ecc.). La creatura può attaccare qualsiasi bersaglio che riesca a raggiungere con i suoi attacchi a distanza ad eccezione del cerchio stesso. L'incantatore può aggiungere un diagramma speciale (una figura circoscritta a due dimensioni senza interruzioni lungo la sua circonferenza, accresciuta da vari sigilli magici) per rendere ancora più sicuro il cerchio magico. Disegnare a mano il diagramma richiede 10 minuti e una prova di Sapienza Magica con CD 20. IL DM effettua questa prova di nascosto. Se la prova fallisce, il diagramma è inefficace. L'incantatore può prendere 10 (vedi pagina 65) quando disegna il diagramma, se non ha una particolare fretta di portare a termine il compito. Anche in questo caso sono necessari 10 minuti. Se il tempo non rappresenta alcun problema, e l'incantatore può dedicare 3 ore e 20 minuti a portare a termine il compito, può prendere 20. Un diagramma completato con successo permette di lanciare un incantesimo ancora dimensionale sul cerchio magico nel round precedente al lancio di un qualsiasi incantesimo di convocazione. L'ancora trattiene qualsiasi creatura richiamata nel cerchio magico per 24 ore per livello dell'incantatore. Una creatura non può usare la sua resistenza agli incantesimi contro un cerchio magico preparato con un diagramma, e None delle sue capacità o dei suoi attacchi può attraversare il diagramma. Se la creatura tenta una prova di Carisma per sfuggire alla trappola (vedi l'incantesimo legame planare inferiore), la CD aumenta di 5. La creatura viene immediatamente liberata se qualcosa disturba il diagramma (anche una pagliuzza appoggiata su di esso). Tuttavia, la creatura stessa non può disturbare il diagramma né direttamente né indirettamente, come già spiegato sopra. Questo incantesimo non è cumulativo con protezione dal bene e viceversa. Componente materiale arcana: Una piccola quantità di polvere d'argento con cui tracciare un cerchio con diametro di 90 cm sul pavimento (o sul terreno) attorno alla creatura protetta.

## Cerchio magico contro il caos [Legale]



V, S, M/DF	1 azione standard	Contatto	Emanazione del raggio di 3 m dalla creatura toccata	⌚ 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Ri: No; vedi testo	MC: Polvere d'argento con cui tracciare un cerchio del diametro di 90 cm sul pavimento (o terra) attorno alla creatura da proteggere
---------------	----------------------	----------	---	----------------------	----------------------------------	--------------------------	--

Tutte le creature all'interno dell'area ottengono gli effetti di un incantesimo protezione dal caos, e None creatura convocata non legale può entrare nell'area. L'incantatore deve battere la resistenza agli incantesimi di una creatura se vuole tenerla sotto controllo (come nella terza funzione di protezione dal caos), ma i bonus di deviazione e di resistenza e la protezione dal controllo mentale si applicano indipendentemente dalla resistenza agli incantesimi dei nemici. Questo incantesimo ha una versione alternativa che è possibile scegliere al momento del lancio. Un cerchio magico contro il male può irradiare il suo potere all'interno invece che verso l'esterno. In questo caso l'incantesimo vincola una creatura richiamata non legale (come quelle richiamate da incantesimi come legame planare, legame planare inferiore e legame planare superiore) per un massimo di 24 ore per livello dell'incantatore, purché quest'ultimo lanci l'incantesimo che richiama la creatura entro 1 round dal lancio del cerchio magico. La creatura non è in grado di oltrepassare i bordi del cerchio. Se una creatura è troppo grande per entrare nell'area dell'incantesimo, l'incantesimo agisce come una normale protezione dal caos lanciata solo su quella creatura. Un cerchio magico lascia molto a desiderare come trappola. Se il cerchio di polvere d'argento formato durante il processo di lancio dell'incantesimo viene spezzato, l'effetto termina immediatamente. La creatura intrappolata non può far nulla per disturbare il cerchio, direttamente o indirettamente, ma possono farlo altre creature. Se la creatura richiamata ha resistenza agli incantesimi, può mettere alla prova il cerchio una volta al giorno. Se l'incantatore non riesce a battere la sua resistenza agli incantesimi, la creatura si libera distruggendo il cerchio. Una creatura capace di qualsiasi forma di viaggio dimensionale (camminare nelle ombre, forata eterea, intermittenza, porta dimensionale, portale, proiezione astrale, spostamento planare, teletrasporto e simili capacità) può semplicemente andarsene dal cerchio con questi mezzi. L'incantatore può evitare la fuga extradimensionale della creatura lanciando su di essa un incantesimo ancora dimensionale, ma l'incantesimo deve essere lanciato prima che la creatura agisca. Se l'incantatore ha successo, l'effetto dell'ancora dura quanto il cerchio magico. La creatura non può estendere la sua portata attraverso il cerchio magico, ma i suoi attacchi a distanza possono (armi, incantesimi e capacità magiche a distanza ecc.). La creatura può attaccare qualsiasi bersaglio che riesca a raggiungere con i suoi attacchi a distanza ad eccezione del cerchio stesso. L'incantatore può aggiungere un diagramma speciale (una figura circoscritta a due dimensioni senza interruzioni lungo la sua circonferenza, accresciuta da vari sigilli magici) per rendere ancora più sicuro il cerchio magico. Disegnare a mano il diagramma richiede 10 minuti e una prova di Sapienza Magica con CD 20. Il DM effettua questa prova di nascosto. Se la prova fallisce, il diagramma è inefficace. L'incantatore può prendere 10 (vedi pagina 65) quando disegna il diagramma, se non ha una particolare fretta di portare a termine il compito. Anche in questo caso sono necessari 10 minuti. Se il tempo non rappresenta alcun problema, e l'incantatore può dedicare 3 ore e 20 minuti a portare a termine il compito, può prendere 20. Un diagramma completato con successo permette di lanciare un incantesimo ancora dimensionale sul cerchio magico nel round precedente al lancio di un qualsiasi incantesimo di convocazione. L'ancora trattiene qualsiasi creatura richiamata nel cerchio magico per 24 ore per livello dell'incantatore. Una creatura non può usare la sua resistenza agli incantesimi contro un cerchio magico preparato con un diagramma, e None delle sue capacità o dei suoi attacchi può attraversare il diagramma. Se la creatura tenta una prova di Carisma per sfuggire alla trappola (vedi l'incantesimo legame planare inferiore), la CD aumenta di 5. La creatura viene immediatamente liberata se qualcosa disturba il diagramma (anche una pagliuzza appoggiata su di esso). Tuttavia, la creatura stessa non può disturbare il diagramma né direttamente né indirettamente, come già spiegato sopra. Questo incantesimo non è cumulativo con protezione dal caos e viceversa.

## Cerchio magico contro il male [Bene]



V, S M/DF	1 azione standard	Contatto	Emanazione del raggio di 3 m dalla creatura toccata	⌚ 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Ri: No; vedi testo	MC: Polvere d'argento con cui tracciare un cerchio del diametro di 90 cm sul pavimento (o terra) attorno alla creatura da proteggere
--------------	----------------------	----------	---	----------------------	----------------------------------	--------------------------	--

Tutte le creature all'interno dell'area ottengono gli effetti di un incantesimo protezione dal male, e None creatura convocata non buona può entrare nell'area. L'incantatore deve battere la resistenza agli incantesimi di una creatura se vuole tenerla sotto controllo (come nella terza funzione di protezione dal male), ma i bonus di deviazione e di resistenza e la protezione dal controllo mentale si applicano indipendentemente dalla resistenza agli incantesimi dei nemici. Questo incantesimo ha una versione alternativa che è possibile scegliere al momento del lancio. Un *cerchio magico contro il male* può irradiare il suo potere all'interno invece che verso l'esterno. In questo caso l'incantesimo vincola una creatura richiamata non buona (come quelle richiamate da incantesimi come legame planare, legame planare inferiore e legame planare superiore) per un massimo di 24 ore per livello dell'incantatore, purché quest'ultimo lanci l'incantesimo che richiama la creatura entro 1 round dal lancio del cerchio magico. La creatura non è in grado di oltrepassare i bordi del cerchio. Se una creatura è troppo grande per entrare nell'area dell'incantesimo, l'incantesimo agisce come una normale protezione dal male lanciata solo su quella creatura. Un cerchio magico lascia molto a desiderare come trappola. Se il cerchio di polvere d'argento formato durante il processo di lancio dell'incantesimo viene spezzato, l'effetto termina immediatamente. La creatura intrappolata non può far nulla per disturbare il cerchio, direttamente o indirettamente, ma possono farlo altre creature. Se la creatura richiamata ha resistenza agli incantesimi, può mettere alla prova il cerchio una volta al giorno. Se l'incantatore non riesce a battere la sua resistenza agli incantesimi, la creatura si libera distruggendo il cerchio. Una creatura capace di qualsiasi forma di viaggio dimensionale (camminare nelle ombre, forata eterea, intermittenza, porta dimensionale, portale, proiezione astrale, spostamento planare, teletrasporto e simili capacità) può semplicemente andarsene dal cerchio con questi mezzi. L'incantatore può evitare la fuga extradimensionale della creatura lanciando su di essa un incantesimo ancora dimensionale, ma l'incantesimo deve essere lanciato prima che la creatura agisca. Se l'incantatore ha successo, l'effetto dell'ancora dura quanto il cerchio magico. La creatura non può estendere la sua portata attraverso il cerchio magico, ma i suoi attacchi a distanza possono (armi, incantesimi e capacità magiche a distanza ecc.). La creatura può attaccare qualsiasi bersaglio che riesca a raggiungere con i suoi attacchi a distanza ad eccezione del cerchio stesso. L'incantatore può aggiungere un diagramma speciale (una figura circoscritta a due dimensioni senza interruzioni lungo la sua circonferenza, accresciuta da vari sigilli magici) per rendere ancora più sicuro il cerchio magico. Disegnare a mano il diagramma richiede 10 minuti e una prova di Sapienza Magica con CD 20. Il DM effettua questa prova di nascosto. Se la prova fallisce, il diagramma è inefficace. L'incantatore può prendere 10 (vedi pagina 65) quando disegna il diagramma, se non ha una particolare fretta di portare a termine il compito. Anche in questo caso sono necessari 10 minuti. Se il tempo non rappresenta alcun problema, e l'incantatore può dedicare 3 ore e 20 minuti a portare a termine il compito, può prendere 20. Un diagramma completato con successo permette di lanciare un incantesimo ancora dimensionale sul cerchio magico nel round precedente al lancio di un qualsiasi incantesimo di convocazione. L'ancora trattiene qualsiasi creatura richiamata nel cerchio magico per 24 ore per livello dell'incantatore. Una creatura non può usare la sua resistenza agli incantesimi contro un cerchio magico preparato con un diagramma, e None delle sue capacità o dei suoi attacchi può attraversare il diagramma. Se la creatura tenta una prova di Carisma per sfuggire alla trappola (vedi l'incantesimo legame planare inferiore), la CD aumenta di 5. La creatura viene immediatamente liberata se qualcosa disturba il diagramma (anche una pagliuzza appoggiata su di esso). Tuttavia, la creatura stessa non può disturbare il diagramma né direttamente né indirettamente, come già spiegato sopra. Questo incantesimo non è cumulativo con protezione dal male e viceversa.

## Cerchio magico contro la legge [Caotico]



V, S M/DF	1 azione standard	Contatto	Emanazione del raggio di 3 m dalla creatura toccata	⌚ 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Ri: No; vedi testo	MC: Polvere d'argento con cui tracciare un cerchio del diametro di 90 cm sul pavimento (o terra) attorno alla creatura da proteggere
--------------	----------------------	----------	---	----------------------	----------------------------------	--------------------------	--

Tutte le creature all'interno dell'area ottengono gli effetti di un incantesimo protezione dalla legge, e None creatura convocata non caotica può entrare nell'area. L'incantatore deve battere la resistenza agli incantesimi di una creatura se vuole tenerla sotto controllo (come nella terza funzione di protezione dalla legge), ma i bonus di deviazione e di resistenza e la protezione dal controllo mentale si applicano indipendentemente dalla resistenza agli incantesimi dei nemici. Questo incantesimo ha una versione alternativa che è possibile scegliere al momento del lancio. Un cerchio magico contro il male può irradiare il suo potere all'interno invece che verso l'esterno. In questo caso l'incantesimo vincola una creatura richiamata non caotica (come quelle richiamate da incantesimi come legame planare, legame planare inferiore e legame planare superiore) per un massimo di 24 ore per livello dell'incantatore, purché quest'ultimo lanci l'incantesimo che richiama la creatura entro 1 round dal lancio del cerchio magico. La creatura non è in grado di oltrepassare i bordi del cerchio. Se una creatura è troppo grande per entrare nell'area dell'incantesimo, l'incantesimo agisce come una normale protezione dalla legge lanciata solo su quella creatura. Un cerchio magico lascia molto a desiderare come trappola. Se il cerchio di polvere d'argento formato durante il processo di lancio dell'incantesimo viene spezzato, l'effetto termina immediatamente. La creatura intrappolata non può far nulla per disturbare il cerchio, direttamente o indirettamente, ma possono farlo altre creature. Se la creatura richiamata ha resistenza agli incantesimi, può mettere alla prova il cerchio una volta al giorno. Se l'incantatore non riesce a battere la sua resistenza agli incantesimi, la creatura si libera distruggendo il cerchio. Una creatura capace di qualsiasi forma di viaggio dimensionale (camminare nelle ombre, forata eterea, intermittenza, porta dimensionale, portale, proiezione astrale, spostamento planare, teletrasporto e simili capacità) può semplicemente andarsene dal cerchio con questi mezzi. L'incantatore può evitare la fuga extradimensionale della creatura lanciando su di essa un incantesimo ancora dimensionale, ma l'incantesimo deve essere lanciato prima che la creatura agisca. Se l'incantatore ha successo, l'effetto dell'ancora dura quanto il cerchio magico. La creatura non può estendere la sua portata attraverso il cerchio magico, ma i suoi attacchi a distanza possono (armi, incantesimi e capacità magiche a distanza ecc.). La creatura può attaccare qualsiasi bersaglio che riesca a raggiungere con i suoi attacchi a distanza ad eccezione del cerchio stesso. L'incantatore può aggiungere un diagramma speciale (una figura circoscritta a due dimensioni senza interruzioni lungo la sua circonferenza, accresciuta da vari sigilli magici) per rendere ancora più sicuro il cerchio magico. Disegnare a mano il diagramma richiede 10 minuti e una prova di Sapienza Magica con CD 20. Il DM effettua questa prova di nascosto. Se la prova fallisce, il diagramma è inefficace. L'incantatore può prendere 10 (vedi pagina 65) quando disegna il diagramma, se non ha una particolare fretta di portare a termine il compito. Anche in questo caso sono necessari 10 minuti. Se il tempo non rappresenta alcun problema, e l'incantatore può dedicare 3 ore e 20 minuti a portare a termine il compito, può prendere 20. Un diagramma completato con successo permette di lanciare un incantesimo ancora dimensionale sul cerchio magico nel round precedente al lancio di un qualsiasi incantesimo di convocazione. L'ancora trattiene qualsiasi creatura richiamata nel cerchio magico per 24 ore per livello dell'incantatore. Una creatura non può usare la sua resistenza agli incantesimi contro un cerchio magico preparato con un diagramma, e None delle sue capacità o dei suoi attacchi può attraversare il diagramma. Se la creatura tenta una prova di Carisma per sfuggire alla trappola (vedi l'incantesimo legame planare inferiore), la CD aumenta di 5. La creatura viene immediatamente liberata se qualcosa disturba il diagramma (anche una pagliuzza appoggiata su di esso). Tuttavia, la creatura stessa non può disturbare il diagramma né direttamente né indirettamente, come già spiegato sopra. Questo incantesimo non è cumulativo con protezione dalla legge e viceversa.

## Contagio [Male]



V, S	1 azione standard	Contatto	Creatura vivente toccata	⌚ Instantanea	TS: Tempra nega	Ri: Si
------	-------------------	----------	--------------------------	---------------	-----------------	--------

Il soggetto contrae una malattia, selezionata dalla tabella sottostante, che lo colpisce immediatamente (senza periodo di incubazione). La CD indicata è per i successivi tiri salvezza (usare la normale CD di contagio per il tiro salvezza iniziale).

Malattia	CD Danni
Devastazione vischiosa	14 1d4 Cos
Febbre da gallina	16 1d6 Sag
Febbre lurida	12 1d3 Des e 1d3 Cos
Fuoco mentale	12 1d4 Int
Infermità accecante	16 1d4 For*
Malattia rossa	15 1d6 For
Tremarella	13 1d8 Des

- Ogni volta che una vittima subisce 2 o più danni alla Forza per l'infermità accecante, deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra (usando la CD del tiro salvezza della malattia) o essere accecato in modo permanente.

Consultare la Guida del Dungeon master per la descrizione e per gli effetti generali di ogni malattia.

## Creare cibo e acqua



V, S	10 minuti	Contatto	Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 24 ore; vedi testo	Ri: No
------	-----------	----------	---------------------------------------	----------------------	--------

Questo incantesimo permette di creare una quantità di cibo normale a scelta dell'incantatore, altamente nutriente, ma poco saporito. Il cibo marcisce e diventa immangiabile entro 24 ore, anche se può essere mantenuto fresco per altre 24 ore tramite purificare cibo e bevande. L'acqua creata attraverso questo incantesimo è acqua piovana pura, che però non imputridisce come accade al cibo.

## Cura ferite gravi



V, S	1 azione standard	Contatto	Creatura toccata	⌚ Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo); vedi testo	Ri: Si (innocuo); vedi testo
------	-------------------	----------	------------------	---------------	---	------------------------------

Appoggiando la mano su una creatura vivente, l'incantatore infonde energia positiva che cura 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15). Dal momento che i non morti sono animati da energia negativa, questo incantesimo infligge loro danni piuttosto che curare le loro ferite. Una creatura non morta può applicare la sua resistenza agli incantesimi, e tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni subiti.

## Dissolfi magie



V, 1 azione	⇒ Medio (30 m S standard + 3 m per livello)	(+) Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m	Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m	(+) Instantanea	RI: No
-------------	--	---	---	-----------------	--------

Dal momento che la magia è potente, anche il saper dissolvere la magia risulta potente. È possibile utilizzare *dissolfi magie* per porre fine a incantesimi in atto su una creatura o un oggetto, per sopprimere temporaneamente le capacità di un oggetto magico, per porre fine a incantesimi (o almeno ai loro effetti) in atto in una zona oppure per contrastare gli incantesimi di un altro incantatore. Un incantesimo dissolto termina come se il suo tempo di durata si fosse esaurito. Alcuni incantesimi, come riportato nelle loro descrizioni, non possono essere annullati da *dissolfi magie*. Questo incantesimo può dissolvere (ma non contrastare) gli effetti magici così come gli incantesimi. Nota: l'effetto di un incantesimo che ha durata istantanea non può essere dissolto, in quanto la magia ha già avuto effetto prima che *dissolfi magie* sia potuto entrare in azione. Di conseguenza, l'incantatore non può utilizzare *dissolfi magie* per annullare i danni da fuoco inflitti da una palla di fuoco o per trasformare un personaggio pietrificato di nuovo in carne. In questi casi la magia se n'è già andata, lasciando solo carne bruciata o normale pietra dietro di sé. L'incantatore può scegliere di usare *dissolfi magie* in uno dei tre modi che seguono: una dissoluzione mirata, una dissoluzione ad area o un controincantesimo:

- Dissoluzione mirata: Il bersaglio dell'incantesimo è un oggetto, una creatura o un incantesimo. L'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione ( $1d20 +$  il livello dell'incantatore, massimo +10) contro l'incantesimo in questione o contro ogni incantesimo in atto al momento sulla creatura o sull'oggetto. La CD per questa prova di dissoluzione è di  $11 +$  il livello dell'incantatore dell'incantesimo.

Ad esempio, Mialee, al 5° livello, lancia *dissolfi magie* su un drow soggetto agli effetti di armaturamagica, forza del toro e velocità. Tutti e tre gli incantesimi sono stati lanciati sul drow da un mago di 7° livello. Mialee effettua una prova di dissoluzione ( $1d20 + 5$  con CD 18) tre volte, ciascuna per l'effetto di armatura magica, forza del toro e velocità. Se supera una delle prove, il corrispondente incantesimo viene dissolto (la resistenza agli incantesimi del drow non lo aiuta in questo caso); se fallisce, l'incantesimo continua a funzionare.

Se l'incantatore mira ad un oggetto o una creatura che è l'effetto di un incantesimo in atto (come un mostro evocato tramite evocamostri), deve superare una prova di dissoluzione per porre fine all'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura. Se l'oggetto scelto come bersaglio è un oggetto magico, l'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione contro il livello dell'incantatore dell'oggetto. Se la supera, tutte le proprietà magiche dell'oggetto vengono sopprese per  $1d4$  round, dopodiché l'oggetto le recupera di nuovo. Un oggetto soppresso diventa non magico per la durata di questo effetto. Un'interfaccia intradimensionale (come una borsa conservante), viene temporaneamente chiusa. Le proprietà fisiche di un oggetto magico rimangono immutate: una spada magica soppressa rimane sempre una spada (e una spada perfetta, oltretutto). Gli artefatti e le divinità non sono influenzati dalle magie dei mortali come questa. Un incantatore ottiene un successo automatico in ogni prova di dissoluzione contro un incantesimo lanciato da lui stesso.

- Dissoluzione ad area: Quando *dissolfi magie* viene usato in questo modo, ha effetto su ogni cosa nel raggio di 6 metri. Bisogna effettuare una prova di dissoluzione contro l'incantesimo con il più alto livello dell'incantatore per ogni creatura all'interno dell'area che sia il soggetto di uno o più incantesimi. Se la prova fallisce, l'incantatore continua ad effettuare prove di dissoluzione contro gli incantesimi progressivamente più deboli finché non ne dissolve uno (che scarica l'incantesimo *dissolfi magie*, almeno per quello che riguarda il bersaglio in questione) oppure finché non fallisce tutte le prove. Gli oggetti magici della creatura non ne subiscono l'effetto. Per ogni oggetto all'interno dell'area che sia soggetto a uno o più incantesimi, bisogna effettuare delle prove di dissoluzione come per le creature. Gli oggetti magici non sono invece soggetti alla dissoluzione ad area. Effettuare una prova di dissoluzione per ogni incantesimo attivo ad area o a effetto il cui punto d'origine sia all'interno dell'area di *dissolfi magie*. Effettuare infine una prova di dissoluzione per ogni incantesimo attivo la cui area si sovrapponga a quella di *dissolfi magie*, ma solo per porre fine agli effetti presenti nell'area sovrapposta. Se un oggetto o una creatura che è l'effetto di un incantesimo attivo (come un mostro evocato da evoca mostri) entra nell'area, l'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione per porre fine all'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura in questione (che farà ritorno da dove è venuta), oltre a tentare di dissolvere gli incantesimi presenti sulla creatura o sull'oggetto. L'incantatore può scegliere di ottenere automaticamente un successo su ogni prova di dissoluzione contro un incantesimo lanciato da lui stesso.
- Controincantesimo: Quando *dissolfi magie* viene usato in questo modo, agisce su un incantatore scelto come bersaglio e viene lanciato come un controincantesimo (pagina 171). A differenza di un vero controincantesimo, tuttavia, c'è il rischio che *dissolfi magie* non funzioni. L'incantatore deve superare una prova di dissoluzione per contrastare l'incantesimo dell'altro incantatore.

## Epurare invisibilità



V, S	1 azione standard	⇒ Personale	(+) Incantatore	(+) 1 minuto per livello (i)	
------	-------------------	-------------	-----------------	------------------------------	--

Questo incantesimo avvolge l'incantatore in una sfera di potere con un raggio di 1,5 metri per livello dell'incantatore che annulla qualsiasi forma di invisibilità. Qualunque cosa invisibile all'interno dell'area torna immediatamente visibile.

## Evoca mostri III [vedi testo di Evoca Mostri I]



V, S, F/DF	1 round	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	(+) 1 round per livello (i)	RI: No
------------	---------	---	-----------------------------	--------

È possibile evocare una creatura dall'elenco di 3° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 2° livello, oppure  $1d4+1$  creature dello stesso tipo dall'elenco di 1° livello. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 3° livello nella Tabella 'Evoca mostri'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Le informazioni su queste creature si trovano nel Manuale dei Mostri. Un mostro evocato non può convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, né può utilizzare alcun teletrasporto o capacità di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focena celestiale può essere evocata solo in un ambiente acquatico. Quando si utilizza un incantesimo di Evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo. Ad esempio, evoca mostri 3 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

## Fiamma perenne [Luce]



V, S	1 azione	↗	⦿ Oggetto	⌚ Permanent	RI: No	MC: L'incantatore deve spargere della polvere di rubino (del valore di 50 mo) sull'oggetto che dovrà trasportare la fiamma.
------	----------	---	-----------	-------------	--------	---

Una fiamma di luminosità equivalente a una torcia si sprigiona da un oggetto toccato dall'incantatore. La fiamma sembra una fiamma normale, ma non crea calore e non consuma ossigeno. La fiamma può essere coperta e nascosta ma non soffocata o spenta. Gli incantesimi di luce contrastano e dissolvono gli incantesimi di oscurità di un livello pari o inferiore.

## Fondersi nella pietra [Terra]



V, S, DF	1 azione standard	↗ Personale	⦿ Incantatore	⌚ 10 min./livello
----------	-------------------	-------------	---------------	-------------------

Fondersi nella pietra consente all'incantatore di immergere il proprio corpo e il proprio equipaggiamento all'interno di un blocco di pietra. Quest'ultimo deve essere sufficientemente grande da contenerlo in tutte e tre le dimensioni. Quando il lancio dell'incantesimo è stato completato, l'incantatore e fino a 50 kg di equipaggiamento si fondono con la roccia. Se solo una di queste condizioni non viene rispettata, l'incantesimo fallisce ed è sprecato. Una volta all'interno della roccia l'incantatore rimane in contatto, anche se in modo labile, con la superficie della roccia con cui si è fuso. Rimane in grado di percepire lo scorrere del tempo e di lanciare incantesimi su se stesso dall'interno della roccia. Non riesce a vedere nulla di ciò che accade al di fuori della roccia, ma riesce a sentire ciò che accade intorno a lui. Danni fisici minori inflitti alla roccia non sono in grado di ferirlo, ma se essa viene parzialmente distrutta (fino al punto di non poter più stare al suo interno), viene espulso subendo 5d6 danni. La totale distruzione della roccia lo espelle uccidendolo istantaneamente a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18. In qualsiasi momento prima della fine dell'incantesimo, l'incantatore può uscire dalla pietra dalla stessa superficie da cui è entrato. Se la durata ha termine o l'incantesimo viene dissolto prima che esca volontariamente dalla roccia in cui si trova, viene espulso violentemente subendo 5d6 danni. I seguenti incantesimi, se utilizzati sulla roccia in cui si trova l'incantatore, sono in grado di ferirlo: Pietra in carne lo espelle infliggendo 5d6 danni. Scolpire pietra infligge 3d6 danni senza espellerlo. Trasmettere roccia in fango lo espelle e poi lo uccide istantaneamente a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18, nel qual caso viene semplicemente espulso. Infine, passapareti lo espelle dalla roccia senza danni.

## Glifo di interdizione



V, S, M	10 minuti	↗ Contatto	⦿ Oggetto toccato o fino a 0,45 m quadri per livello	⦿ Oggetto toccato o fino a 0,45 m quadri per livello	⌚ Permanent fino al termine (I)	TS: Vedi testo	RI: No (oggetto) e Si; vedi testo	MC: L'incantatore traccia il glifo con l'incenso, che deve prima essere sparso con polvere di diamante del valore di almeno 200 mo.
---------	-----------	------------	--	--	---------------------------------	----------------	-----------------------------------	---

Questa potente iscrizione infligge danni a coloro che entrano, oltrepassano o aprono un oggetto o un'area protetti. Un glifo può essere messo a guardia di un ponte, di un passaggio, impedire l'accesso a un portale, proteggere con una trappola uno scrigno o una scatola e così via. È l'incantatore a stabilire le condizioni della protezione. Normalmente ogni creatura che entri nell'area protetta o apra l'oggetto protetto senza pronunciare una parola d'ordine (stabilita dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo) subisce la magia incamerata nel glifo. In alternativa o in aggiunta a una parola di attivazione, i glifi possono essere anche regolati su caratteristiche fisiche (altezza o peso), tipo e sottotipo, o genere di creatura (come drow, aberrazione o drago rosso). Oppure possono essere regolati per quanto concerne il bene, il male, la legge, il caos o per lasciare passare coloro che appartengono alla propria religione. Non possono essere invece regolati in base alla classe, ai Dadi Vita o al livello. I glifi reagiscono normalmente alle creature invisibili ma non vengono invece attivati da coloro che li oltrepassano in forma eterea. Non è possibile porre glifi multipli all'interno della stessa area. Tuttavia, se un mobiletto ha tre cassetti, ognuno può essere protetto da un glifo diverso. Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve tracciare una linea fiocamente scintillante attorno al sigillo di protezione. Il glifo può essere tracciato in qualsiasi forma che rientri nei limiti dell'area che è in grado di coprire. Quando l'incantesimo è completato, il glifo e i disegni tracciati diventano pressoché invisibili. I glifi non possono subire l'effetto o essere oltrepassati da mezzi di scansione fisici o magici, ma possono essere dissolti. Fuorviare, metamorfosi e anti-individuazione (e simili effetti magici) possono imbrogliare un glifo, anche se i camuffamenti non magici e simili non ci riescono. Lettura del magico consente di identificare un *glifo di interdizione* effettuando una prova di Sapienza Magica con CD 13. Identificare il glifo non significa tuttavia scaritarlo; permette però di sapere la sua natura di base (versione, tipo di danni che provoca, quale incantesimo contiene). Il DM può decidere che i glifi disponibili per un incantatore dipendano dalla sua divinità. In base alle regole sulla ricerca magica nella Guida del Dungeon master, potrebbe ottenere ulteriori glifi disponibili in seguito. Nota: Le trappole magiche come *glifo di interdizione* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può utilizzare la sua abilità Cercare per trovare il glifo e l'abilità Disattivare Congegni per neutralizzarla. La CD in ogni caso è 25 + il livello dell'incantesimo oppure 28 per il *glifo di interdizione*. In base alla versione scelta, un glifo può colpire con un'esplosione l'intruso oppure attivare un incantesimo. Glifo esplosivo: Un'esplosione infligge 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8) all'intruso e a tutti coloro che si trovano entro 1,5 metri da lui. I danni inflitti possono essere da acido, elettricità, freddo, fuoco o sonori (a scelta dell'incantatore al momento del lancio). Chi subisce i danni può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzarli. Contro questo effetto si applica la resistenza agli incantesimi. Glifo incantato: L'incantatore può celare all'interno del glifo qualsiasi incantesimo di 3° livello o inferiore che sia dannoso e che lui conosca. Tutte le caratteristiche dell'incantesimo dipendenti dal livello vengono calcolate in base al livello dell'incantatore al momento del lancio. Se l'incantesimo agisce su un bersaglio, il bersaglio in questione, sarà l'intruso. Se l'incantesimo ha un'area o un effetto amorfo (una nuvola, ad esempio), l'area o l'effetto vengono centrati sull'intruso. Se l'incantesimo evoca delle creature, queste compaiono più vicino possibile all'intruso e lo attaccano. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi funzionano normalmente, con l'eccezione della CD, che è regolata sul livello dell'incantesimo celato nel glifo.

## Infliggi ferite gravi



V, S	1 azione standard	↗ Contatto	⦿ Creature toccata	⌚ Instantanea	TS: Volontà dimezza	RI: Si
------	-------------------	------------	--------------------	---------------	---------------------	--------

Funziona come infliggi ferite leggere, ma infligge 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15).

## Localizza oggetto



V, S F/DF	1 azione standard	→ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Un cerchio centrato sull'incantatore del raggio di 120 m + 12 m per livello	⌚ 1 minuto per livello	Rl: No
--------------	-------------------	------------------------------------	---	------------------------	--------

Questo incantesimo permette di individuare la direzione di un oggetto conosciuto, o che l'incantatore riesce a immaginare con chiarezza. Può individuare cose come vestiti, gioielli, mobili, attrezzi, armi e perfino scale. L'incantatore può cercare oggetti di uso comune come delle scale, una spada o un gioiello, nel qual caso localizza quello più vicino, ammesso che ve ne sia più di uno all'interno del raggio di azione. Tentare di trovare un oggetto specifico, come ad esempio un gioiello particolare, ne richiede un'immagine mentale precisa e accurata; se il modo in cui l'incantatore lo immagina non è corrispondente alla realtà, l'incantesimo fallisce. Specificare un oggetto unico al mondo non è consentito (come 'l'anello con il sigillo del Barone Vulden'), a meno che non sia stato possibile osservare l'oggetto di persona (non attraverso la Divinazione). Questo incantesimo viene bloccato anche da una sottile lamina di piombo. Non consente di localizzare creature. Viene ingannato da metamorfosi di un oggetto.

## Luce diurna [Luce]



V, S	1 azione standard	→ Contatto	⌚ Oggetto toccato	⌚ 10 min./livello (I)	Rl: No
------	-------------------	------------	-------------------	-----------------------	--------

L'oggetto toccato proietta una luce di intensità pari a quella della piena luce del giorno in un raggio di 18 metri, e una luce fioca per altri 18 metri oltre ai primi. Le creature che subiscono penalità dalla luce intensa le subiscono anche quando vengono raggiunte da questa luce magica. Nonostante il suo nome, questo incantesimo non è equivalente alla luce del giorno per quanto riguarda le creature che vengono danneggiate o distrutte dalla luce intensa (come i vampiri). Se l'incantesimo viene lanciato su un piccolo oggetto che viene successivamente posto al di sotto o all'interno di una copertura in grado di bloccare la luce, gli effetti dell'incantesimo vengono bloccati finché la copertura non viene rimossa. Luce diurna lanciato in un'area di oscurità magica (o viceversa) viene momentaneamente negato, e nelle aree in cui i due effetti si sovrappongono tornano le normali condizioni di luce. Luce diurna contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di oscurità di livello pari o inferiore, come oscurità.

## Luce incandescente



V, S	1 azione standard	→ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Instantanea	Rl: Si
------	-------------------	----------------------------------	---------------	--------

Incanalando potere divino nella forma di un raggio di sole, l'incantatore proietta un fascio di luce dal palmo della sua mano, aperta. Deve compiere con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. Una creatura colpita da questo raggio di luce subisce 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8). Le creature non morte subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d6), e le creature non morte particolarmente vulnerabili alla luce intensa, come ad esempio i vampiri, subiscono 1d8 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d8). I costrutti e gli oggetti inanimati subiscono solo 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d6).

## Mano in aiuto



V, S, DF	1 azione standard	→ 7,5 km	⌚ 1 ora per livello	Rl: No
----------	-------------------	----------	---------------------	--------

L'incantatore crea l'immagine fantasma di una mano, che può essere inviata alla ricerca di una creatura nel raggio di 7,5 km. La mano richiama quella persona e la riconduce fino all'incantatore, se la persona è disposta a seguirla. Quando l'incantesimo viene lanciato, la mano appare davanti all'incantatore. Egli deve quindi specificare una persona (o una creatura) descrivendola fisicamente, menzionando la razza, il sesso e l'aspetto, ma non fattori ambigui come il livello, l'allineamento o la classe. Quando la descrizione è completa, la mano parte alla ricerca del soggetto che corrisponde alla descrizione. La quantità di tempo che impiega nel trovarlo dipende dalla sua lontananza.

Distanza	Tempo impiegato
Fino a 30 m	1 round
300 m	1 minuto
1,5 km	10 minuti
3 km	1 ora
4,5 km	2 ore
6 km	3 ore
7,5 km	4 ore

Una volta che la mano ha trovato il soggetto, gli fa cenno di seguirla. Se la creatura accetta, la mano punta in direzione dell'incantatore, indicando la strada percorribile più diretta. La mano procede 3 metri davanti al soggetto, muovendosi a una velocità di 72 metri per round. Una volta condotto il soggetto all'incantatore, la mano scompare. Il soggetto non è costretto a seguire la mano o ad agire in alcun modo particolare nei confronti dell'incantatore. Se sceglie di non seguirla, la mano continua a invitarlo per il resto della durata dell'incantesimo e poi scompare. Se l'incantesimo ha termine mentre il soggetto è in cammino per venire presso l'incantatore, la mano scompare; spetterà al soggetto riuscire a trovarlo e a raggiungerlo con i suoi mezzi. Se più di un soggetto nel raggio di 7,5 km corrisponde alla descrizione fornita, la mano si dirige verso quello più vicino. Se quella creatura si rifiuta di seguire la mano, la mano non va in cerca di un altro soggetto. Se alla fine delle quattro ore di ricerca non è stato trovato alcun soggetto corrispondente alla descrizione entro 7,5 km, la mano fa ritorno, fa un gesto a palmo aperto (per indicare che non è stata trovata None creatura) e scompare. La mano fantasma non ha forma fisica. È invisibile a chiunque tranne all'incantatore e ai potenziali soggetti. Non può entrare in combattimento né eseguire alcuna altra impresa se non trovare il soggetto e condurlo all'incantatore. La mano non passa attraverso oggetti solidi, ma può infilarsi in fessure e piccole aperture. La mano non può viaggiare a più di 7,5 km dal punto in cui è comparsa quando è stato lanciato l'incantesimo.

## Muro di vento [Aria]



V, S, M/DF	1 azione standard	⇒ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 round per livello	TS: None; vedi testo	RI: Si	MC: Un piccolo ventaglio e una piuma di provenienza esotica
---------------	----------------------	-------------------------------------	--------------------------	-------------------------	-----------	--

Si forma una cortina di vento verticale e invisibile, spessa 60 cm e di considerevole forza. È un'esplosione roboante abbastanza forte da spazzare via qualsiasi uccello più piccolo di un'aquila o da strappare via fogli di carta e materiali simili dalle mani di un individuo colto di sorpresa. (Un tiro salvezza sui Riflessi permette al soggetto di mantenere la presa sull'oggetto). Le creature volanti di taglia Minuscola e Piccola non sono in grado di attraversare la barriera. Oggetti sciolti e lembi di vestiti volano in alto quando vengono investiti da un *muro di vento*. Frecce e quadrelli vengono deviati verso l'alto e mancano il bersaglio, mentre qualsiasi altra arma a distanza normale che attraversa il muro ha una probabilità del 30% di mancare il bersaglio. (Un grosso macigno scagliato da un gigante, una macchina da assedio da tiro e altre grosse armi a distanza non ne subiscono l'effetto). I gas, molte delle armi a soffio gassose e le creature in forma gassosa non possono attraversare la barriera (la barriera tuttavia non può nulla contro le creature incorporee). Il muro deve essere verticale, ma l'incantatore può dargli forma in qualsiasi percorso continuo lungo il terreno a piacimento. È possibile creare una barriera cilindrica o quadrata per proteggere un punto specifico da ogni lato. Un incantatore di 5° livello può innalzare un muro lungo fino a 15 metri e alto fino a 7,5 metri, il che è sufficiente a formare un cilindro del diametro di 4,5 metri.

## Occulta oggetto



V, S, M/DF	1 azione standard	⇒ Contatto kg per livello	⌚ Un oggetto toccato fino a 50	⌚ 8 ore (I)	TS: Volontà nega (oggetto)	RI: Si (oggetto)	MC: Un lembo di pelle di camaleonte
---------------	----------------------	---------------------------	--------------------------------	----------------	-------------------------------	---------------------	--

Questo incantesimo nasconde un oggetto alla localizzazione tramite effetti di Divinazione Scrutamento, come un incantesimo scrutare o una sfera di cristallo. Un tale tentativo fallisce automaticamente (se la Divinazione ha come bersaglio l'oggetto) o non riesce a percepire l'oggetto (se la Divinazione ha come bersaglio un luogo, un oggetto o, una persona nelle vicinanze).

## Oscurità profonda [Oscurità]



V, M/DF	1 azione standard	⇒ Contatto toccata	⌚ Creatura giorno/livello (I)	⌚ Un giorno/livello (I)	RI: No	MC: Un ciuffo di pelliccia di pipistrello e una goccia di pece o un pezzo di carbone
------------	----------------------	--------------------	----------------------------------	----------------------------	-----------	---

Funziona come oscurità, tranne per il fatto che l'oggetto irradia penombra nel raggio di 18 metri e che l'effetto dura più a lungo. Luce diurna lanciato su un'area di *oscurità profonda* (o viceversa) viene temporaneamente negato, e nelle aree in cui i due effetti si sovrappongono tornano le normali condizioni di luce naturale. Oscurità profonda contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di luce di livello pari o inferiore, compresi luce diurna e luce.

## Parlare con i morti [Dipende dal Linguaggio]



V, S, DF	10 minuti	⇒ 3 m	⌚ Una creatura morta	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega; vedi testo	RI: No
----------	-----------	-------	----------------------	------------------------	------------------------------	--------

L'incantatore è in grado di ridonare una qualche sembianza di vita e di intelligenza a un cadavere, permettendogli così di rispondere ad alcune domande postegli. Può porre fino a una domanda per ogni due livelli dell'incantatore. Eventuali domande rimaste senza risposta una volta che l'incantesimo finisce vanno spicate, e le conoscenze del cadavere si limitano a quelle che possedeva in vita, inclusa la lingua che parlava (se parlava). Le risposte sono solitamente brevi, criptiche e ripetute più volte. Se l'allineamento della creatura è differente da quello dell'incantatore, il cadavere può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere all'incantesimo come se fosse vivo. Se il cadavere è già stato sottoposto all'incantesimo *parlare con i morti* nel corso della settimana precedente, l'incantesimo fallisce. L'incantatore può lanciare questo incantesimo su un cadavere, non importa da quanto tempo sia morto, ma che deve essere per la maggior parte intatto per poter rispondere. Un corpo danneggiato può comunque essere in grado di dare risposte parziali o parzialmente vere, ma deve avere a disposizione almeno una bocca per parlare. Questo incantesimo non consente di contattare veramente la persona morta (la cui anima se ne è ormai andata). Esso si basa invece sulle conoscenze residue all'interno del cadavere. Il corpo, parzialmente animato, possiede ancora una vaga impronta dell'anima che un tempo lo abitava e può quindi avere a disposizione tutte le conoscenze che la creatura aveva in vita. Il cadavere, comunque, non può apprendere nuove informazioni. A tutti gli effetti, non ricorda nemmeno che gli siano state poste delle domande. Non è possibile parlare tramite *parlare con i morti* a una creatura che sia stata trasformata in un non morto.

## Preghiera [Influenza Mentale]



V, S, DF	1 azione standard	⇒ 12 m	Tutti gli alleati e i nemici entro un'esplosione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore	⌚ 1 round per livello	RI: Si
-------------	----------------------	--------	--	--------------------------	-----------

Con questo incantesimo l'incantatore invoca fortuna per i propri alleati e se stesso e, sfortuna per i propri nemici. Lui e i suoi alleati guadagnano un bonus di fortuna +1 al tiro per colpire, ai danni da arma, ai tiri salvezza e alle prove di abilità, mentre i nemici subiscono una penalità di -1 a questi tiri.

## Protezione dall'energia



V, S, DF	1 azione standard	⇒ Contatto	⌚ Creature toccata	⌚ 10 min./livello o fino al termine	TS: Tempra nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
----------	-------------------	------------	--------------------	-------------------------------------	---------------------------	------------------

Protezione dall'energia conferisce immunità temporanea al tipo di energia specificato al momento di lanciare l'incantesimo (acido, freddo, elettricità, fuoco o sonora). Quando l'incantesimo assorbe 12 danni da energia per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 120 danni al 10° livello), è scaricato. Nota: Protezione dall'energia si sovrappone (senza sommarsi) a resistere all'energia. Se un personaggio è protetto da *protezione dall'energia* e da resistere all'energia, è l'incantesimo di protezione ad assorbire i danni fino a che non si è esaurito.

## Respirare sott'acqua



V, S, M/DF	1 azione standard	⇒ Contatto toccate	⌚ Creature viventi vedi testo	⌚ 2 ore/livello; vedi testo	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)	MC: Una piccola canna o un filo di paglia
---------------	----------------------	-----------------------	----------------------------------	--------------------------------	-------------------------------	---------------------	--

Le creature trasmutate possono respirare liberamente sott'acqua. Si divide la durata dell'incantesimo in parti uguali tra tutte le creature toccate. L'incantesimo non impedisce alle creature di respirare normalmente l'aria.

## Rimuovi cecità/sordità



V, S	1 azione standard	↗ Contatto	Creature toccata	⌚ Instantanea	TS: Tempra nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
------	-------------------	------------	------------------	---------------	---------------------------	------------------

Rimuovi cecità/sordità guarisce dalla cecità o dalla sordità (a scelta dell'incantatore), a prescindere che l'effetto sia naturale o magico. L'incantesimo non ripristina occhi od orecchie mancati, ma li cura se sono stati danneggiati. Rimuovi cecità/sordità contrasta e dissolve cecità/sordità.

## Rimuovi malattia



V, S	1 azione standard	↗ Contatto	Creature toccata	⌚ Instantanea	TS: Tempra nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
------	-------------------	------------	------------------	---------------	---------------------------	------------------

Rimuovi malattia cura tutte le malattie di cui soffre un soggetto. L'incantesimo uccide anche gli elementi parassitari, compresi la fanghiglia verde e altri. Certe malattie particolari non possono essere contrastate da questo incantesimo oppure possono essere contrastate solo da un incantatore di un certo livello o superiore. Nota: Visto che la durata dell'incantesimo è istantanea, non impedisce ulteriori infezioni dopo una successiva esposizione alla stessa malattia.

## Rimuovi maledizione



V, S	1 azione standard	↗ Contatto	Creature or item touched	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
------	-------------------	------------	--------------------------	---------------	----------------------------	------------------

Rimuovi maledizione rimuove immediatamente tutte le maledizioni presenti su un oggetto o su una creatura. Rimuovi maledizione non rimuove la maledizione presente su uno scudo, un'arma o un'armatura maledetti, ma generalmente permette alla creatura afflitta da questo oggetto maledetto di rimuoverlo e liberarsene. Certe maledizioni particolari non possono essere contrastate da questo incantesimo o possono essere contrastate solo da un incantatore di un certo livello o superiore. Rimuovi maledizione contrasta e dissolve scagliare maledizione.

## Scagliare maledizione



V, S	1 azione standard	↗ Contatto	Creature toccata	⌚ Permanente	TS: Volontà nega	RI: Si
------	-------------------	------------	------------------	--------------	------------------	--------

L'incantatore pone sul soggetto una maledizione, che può scegliere tra le tre seguenti:

- Diminuzione di -6 a un punteggio di caratteristica (minimo 1). Penalità di -4 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica e di abilità.
- Ad ogni turno, il soggetto ha una probabilità del 50% di agire normalmente; altrimenti non compie alcuna azione.

E anche possibile inventarsi una maledizione personale, che non deve però essere più potente di quelle sopra descritte; il DM ha comunque l'ultima parola sull'effetto della maledizione. La maledizione non può essere dissolta, ma può essere rimossa con desiderio, desiderio limitato, miracolo, rimuovi maledizione o spezzare incantamento. *Scagliare maledizione* contrasta rimuovi maledizione.

## Scolpire pietra [Terra]



V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Contatto	Creature or item touched	⌚ Instantanea	RI: No	MC: Argilla molle, che deve essere lavorata per ottenere la forma desiderata dell'oggetto di pietra e deve essere toccata mentre la componente verbale viene pronunciata
---------------	----------------------	---------------	--------------------------	---------------	-----------	--

L'incantatore è in grado di modellare un qualunque pezzo di roccia già esistente dandogli una forma adeguata ai suoi scopi. Ad esempio, può creare un'arma di pietra, una botola speciale o un rozzo idolo. Scolpire pietra permette anche di cambiare la forma di una porta di pietra per creare un'uscita dove non ce n'è una, o di sigillare una porta esistente. Sebbene sia possibile realizzare bauli, porte e altri oggetti in maniera grezza, i dettagli non sono realizzabili, e c'è una probabilità del 30% che una forma che necessiti di parti mobili finisca per non funzionare.

## Veste magica



V, S, DF	1 azione standard	↗ Contatto	Creature or item touched	⌚ 1 ora per livello	TS: Volontà nega (innocuo, oggetto)	RI: Si (innocuo, oggetto)
-------------	----------------------	---------------	--------------------------	------------------------	--	------------------------------

Con questo incantesimo si infonde nell'armatura o nello scudo toccato un bonus di potenziamento +1 per ogni quattro livelli dell'incantatore (massimo +5 al 20° livello). Ai fini di questo incantesimo, gli abiti normali contano come un'armatura che non dà alcun bonus alla CA.

# Chierico livello 4

## Alleato planare inferiore [vedi testo]



V, S, DF, XP	10 minuti	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Instantanea	RI: No	XP: 100 PE.
--------------	-----------	---	---------------	--------	-------------

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore chiede alla propria divinità di inviare al suo cospetto un elementale o un esterno (fino a 6 DV) a scelta della divinità. Se non venera alcuna divinità in particolare, la sua richiesta verrà esaudita da una creatura che condivide il suo allineamento a livello filosofico. Se l'incantatore è a conoscenza del nome di una creatura specifica, può richiedere la sua presenza nominandola durante l'incantesimo (anche se potrebbe comunque ottenere un'altra creatura). È possibile chiedere alla creatura di compiere una missione per l'incantatore in cambio di una ricompensa. Le missioni possono variare da qualcosa di semplice (trasportaci in volo attraverso il crepaccio, aiutaci a combattere in questo scontro) a qualcosa di più complesso (spia i nostri nemici, proteggici nella nostra incursione nel dungeon). L'incantatore deve essere in grado di comunicare con la creatura richiamata per poter negoziare i suoi servigi. La creatura richiamata richiede un pagamento per i suoi servigi. Questo pagamento può avvenire sotto diverse forme, dal donare oro od oggetti magici ad un tempio alleato, ad un regalo consegnato direttamente alla creatura, a qualche altra azione da parte dell'incantatore che rispecchi l'allineamento e gli scopi della creatura. Indipendentemente dalla sua natura, questo pagamento deve essere fatto prima che la creatura acconsenta a compiere qualunque servizio. Stringere questo patto richiede almeno 1 round, per cui qualunque azione la creatura debba compiere avrà luogo nel round successivo al suo arrivo. Una missione per cui impiega fino a 1 minuto per livello dell'incantatore richiede un pagamento di 100 mo per ogni DV della creatura richiamata. Nel caso di una missione per cui impiega fino a 1 ora per livello dell'incantatore, la creatura richiede un pagamento di 500 mo per DV. Una missione a lungo termine, una per cui impiega fino a un giorno per livello dell'incantatore, richiede un pagamento di 1.000 mo per DV. Una missione non pericolosa richiede solo metà del pagamento indicato, mentre una missione particolarmente pericolosa potrebbe richiedere un regalo più grande. Ben poche creature accetteranno una missione che sembra suicida (da non dimenticare che una creatura richiamata in realtà muore quando viene uccisa, a differenza di una creatura convocata). Tuttavia, se la missione è fortemente allineata con l'etica della creatura, il DM potrebbe dimezzare o addirittura rinunciare al pagamento. Ad esempio, una creatura celestiale richiamata per combattere alcuni demoni potrebbe richiedere un regalo solo della metà del valore normale. Al termine della sua missione, o quando finisce la durata concordata, la creatura ritorna al suo piano di origine (dopo aver fatto rapporto all'incantatore, se appropriato e possibile). Nota: Quando si usa un incantesimo per richiamare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, l'incantesimo diventa del tipo corrispondente. Ad esempio, *alleato planare inferiore* diventa un incantesimo del fuoco se lo si usa per richiamare un elementale del fuoco.

## Ancora dimensionale



V, S	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 minuto per livello	RI: Si (oggetto)
------	-------------------	----------------------------------	------------------------	------------------

Un raggio verde scaturisce dalla mano protesa dell'incantatore. Egli deve effettuare un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. La creatura o l'oggetto colpito dal raggio vengono coperti da un campo di energia verdastra che blocca qualsiasi tipo di viaggio extradimensionale. Tra le forme di movimento che *ancora dimensionale* proibisce sono inclusi camminare nelle ombre, forma eterea, intermittenza, labirinto, porta dimensionale, portale, proiezione astrale, spostamento planare, teletrasporto, transizione eterea, e simili capacità magiche o psioniche. L'incantesimo impedisce anche l'uso di portale o di cerchio di teletrasporto per tutta la sua durata. L'*ancora dimensionale* non interferisce con il movimento di creature che si trovano già in forma eterea o astrale quando l'incantesimo viene lanciato e non blocca percezioni extradimensionali o forme di attacco come lo sguardo di un basilisco. Infine, non impedisce alle creature evocate di scomparire al termine di un incantesimo di Evocazione.

## Arma magica superiore



V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Un'arma o 50 proiettili (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)	⌚ 1 ora per livello	TS: Volontà nega (innocuo, oggetto)	RI: Si (innocuo, oggetto)	MC: Calce in polvere e carbonio
------------	-------------------	---	--	---------------------	-------------------------------------	---------------------------	---------------------------------

Questo incantesimo funziona come arma magica, tranne che conferisce a un'arma un bonus di potenziamento ai tiri per colpire e per i danni di +1 per ogni quattro livelli dell'incantatore (massimo +5). In alternativa, è possibile lanciare l'incantesimo su un massimo di cinquanta frecce, quadrelli o proiettili. Essi devono essere tutti dello stesso tipo e devono essere tutti radunati in gruppo (nella stessa faretra o altro contenitore). I proiettili, ma non le armi da lancio, perdono la loro Trasmutazione una volta utilizzati (considerare le shuriken come proiettili, piuttosto che come armi da lancio, ai fini di questo incantesimo).

## Camminare nell'aria [Aria]



V, S, DF	1 azione standard	↗ Contatto	⌚ Creatura (Mastodontica o più piccola) toccata	⌚ 10 min per livello	RI: Si (innocuo)
----------	-------------------	------------	---	----------------------	------------------

Il soggetto può *camminare nell'aria* come se camminasse su terreno solido. Salire più in alto equivale a scalare il fianco di una collina. L'angolazione massima di salita odi discesa è 45 gradi, a una velocità pari a metà di quella normale della creatura. Un forte vento (31,5 o più km/h) può respingere il soggetto all'indietro o tenerlo bloccato. Alla fine del suo turno in ogni round, il vento spinge il camminatore nell'aria di 1,5 metri per ogni 7,5 km/h di velocità del vento. A discrezione del DM, la creatura può essere soggetta a ulteriori penalità in caso di vento particolarmente forte o turbolento, come la perdita di controllo del movimento, o danni fisici nel caso urti contro qualcosa. Se la durata dell'incantesimo dovesse terminare mentre il soggetto è ancora in aria, la magia svanisce lentamente. Il soggetto scende a una velocità di 18 metri per round per 1d6 round. Se in quel periodo di tempo raggiunge il terreno, atterra senza problemi. Altrimenti, cade per il resto della distanza, subendo 1d6 danni per ogni 3 metri di caduta. Dal momento che dissolvere un incantesimo fa sì che questo termini, il soggetto scende in questo modo anche nel caso in cui l'incantesimo camminare nell'aria venga dissolto, ma non nel caso sia negato da un campo anti-magia. È possibile lanciare *camminare nell'aria* su una cavalcatura appositamente addestrata in modo che sia in grado di cavalcare nell'aria. È inoltre possibile addestrare una cavalcatura a muoversi con l'aiuto di *camminare nell'aria* (conta come comando; vedi pagina 67) con una settimana di lavoro e una prova ddestrare Animali con CD 25.

## Congedo



V, S, DF	1 azione standard	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Una creatura extraplanare	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega; vedi testo	RI: Si
-------------	----------------------	--	--------------------------------	---------------	---------------------------------	--------

Questo incantesimo costringe una creatura extraplanare a fare ritorno al suo piano di appartenenza, se fallisce uno speciale tiro salvezza sulla Volontà (CD = CD del tiro salvezza dell'incantesimo - DV della creatura + livello dell'incantatore). Se l'incantesimo ha successo, la creatura viene immediatamente ricacciata, ma c'è una probabilità del 20% di averla inviata su un altro piano di esistenza che non sia quello a cui appartiene.

## Controllare acqua [Acqua]



V, S, M/DF	1 azione standard	♂ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Acqua per un volume di 3 m per livello x 3 m per livello x 60 cm per livello (F)	⌚ 10 min./livello (i)	TS: None; vedi testo	RI: No	MC: Una goccia d'acqua (per alzare acqua) o un pizzico di polvere (per abbassare acqua)
---------------	----------------------	--	--	-----------------------------	-------------------------------	-----------	---

In base alla versione che si sceglie, *controllare acqua* solleva o abbassa il livello delle acque. Abbassare acqua: L'acqua (o un liquido simile) riduce la sua profondità di 60 cm per livello dell'incantatore (fino a un minimo di 2,5 cm) L'acqua si abbassa all'interno di una depressione quadrata i cui lati sono lunghi fino a 3 metri per livello dell'incantatore. Nei corpi d'acqua estremamente grandi e profondi come l'oceano, l'incantesimo crea un vortice che risucchia navi e altri vaselli al suo interno, mettendoli a rischio e impedendo loro di andarsene attraverso il normale movimento per la sua durata. Se lanciato sugli elementali dell'acqua e su altre creature d'acqua, questo incantesimo ha l'effetto di un incantesimo lentezza (Volontà nega). L'incantesimo non ha effetto su altre creature. Alzare acqua: L'acqua (o un liquido simile) si alza di livello allo stesso modo della versione abbassare acqua. Le barche sollevate in questo modo scivolano via lungo il blocco d'acqua generato dall'incantesimo. Se l'area soggetta all'incantesimo comprende le rive di un fiume, una spiaggia o altre terre vicine al corpo d'acqua sollevato, l'acqua potrebbe riversarsi sulla terraferma. Per entrambe le versioni si può dimezzare una dimensione orizzontale per raddoppiarne l'altra.

## Cura ferite critiche



V, S	1 azione standard	♂ Contatto	⦿ Creatura toccata	⌚ Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo); vedi testo	RI: Si (innocuo); vedi testo
---------	----------------------	------------	-----------------------	---------------	--	---------------------------------

Appoggiando la mano su una creatura vivente, l'incantatore infonde energia positiva che cura  $4d8$  danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20). Dal momento che i non morti sono animati da energia negativa, questo incantesimo infligge loro danni piuttosto che curare le loro ferite. Una creatura non morta può applicare la sua resistenza agli incantesimi, e tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni subiti.

## Divinare



V, S, M	10 minuti	♂ Personale	⦿ Incantatore	⌚ Instantanea	MC: Incenso e un'offerta sacrificale appropriata alla religione dell'incantatore, del valore complessivo di almeno 25mo.	
------------	--------------	-------------	---------------	---------------	---	--

Questo incantesimo è simile a presagio, ma più potente. Esso può fornire consigli utili su un problema riguardante un obiettivo, un evento o un'attività che si verificherà entro una settimana. Il consiglio può essere una semplice frase breve oppure può manifestarsi sotto forma di rima criptica o di presagio. Ad esempio, si supponga che la domanda sia: 'Faremo bene ad addentrarci nelle rovine del tempio di Erythnul?'. Il DM sa che presso l'entrata li attende un terribile troll posto a guardia di 10.000 mo e di uno scudo+1, ma ritiene che il gruppo potrebbe essere in grado di sconfiggere il troll dopo, un duro combattimento. Quindi la risposta potrebbe essere: 'Olio rapido e fiamme accese illumineranno la via per la ricchezza'. In ogni caso è sempre il DM a controllare le informazioni che l'incantatore riceve. Se il gruppo non agisce in base alle informazioni ottenute, le condizioni potrebbero cambiare e non rivelarsi più utili in seguito (ad esempio, il troll potrebbe andarsene e portare il tesoro con sé). La probabilità di base per una Divinazione corretta è del 70% +1% per livello dell'incantatore, fino a un massimo del 90%. Il DM può modificare la percentuale se lo richiedono circostanze inconsuete (ad esempio, se sono state prese delle precauzioni speciali contro gli incantesimi di Divinazione). Se il tiro di dado fallisce, l'incantatore si rende conto che l'incantesimo non ha funzionato, a meno che non sia in atto qualche magia con l'intento apposito di fornire informazioni false. Come in presagio, molteplici divinazioni sullo stesso argomento effettuate dallo stesso incantatore utilizzano lo stesso risultato di dadi della prima Divinazione e forniscono la stessa risposta ogni volta.

## Evoca mostri IV [vedi testo di Evoca Mostri I]



V, S, F/DF	1 round	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 round per livello (i)	RI: No
------------	---------	---	---------------------------	--------

È possibile evocare una creatura dall'elenco di 4° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 3° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacita. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 4° livello nella Tabella 'Evoca mostri'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e puo cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Le informazioni su queste creature si trovano nel Manuale dei Mostri. Un mostro evocato non puo convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, ne puo utilizzare alcun teletrasporto o capacita di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focena celestiale puo essere evocata solo in un ambiente aquatico. Quando si utilizza un incantesimo di Evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo. Ad esempio, evoca mostri 4 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

## Immunità agli incantesimi



V, S, DF 1 azione standard TS: Volontà nega (innocuo) RI: Si (innocuo)

La creatura protetta è immune agli effetti di un incantesimo specifico per ogni quattro livelli dell'incantatore. L'incantesimo deve essere di 4° livello o inferiore. La creatura ha praticamente una resistenza agli incantesimi imbattibile per quanto riguarda l'incantesimo o gli incantesimi specificati. Naturalmente, questa immunità non la protegge dagli incantesimi per i quali non si applica la resistenza agli incantesimi. Immunità agli incantesimi protegge dagli incantesimi, dagli effetti magici di oggetti magici e dalle capacità magiche innate delle creature. Non protegge da capacità soprannaturali o straordinarie, come armi a soffio e attacchi con lo sguardo. Questa protezione vale solo contro un incantesimo particolare, non contro un certo dominio o una scuola di magia o un gruppo di incantesimi che hanno effetti simili. Quindi, una creatura immune al fulmine è ancora vulnerabile a incantesimi come stretta folgorante e catena di fulmini. Una creatura può essere sotto l'effetto di un solo incantesimo immunità agli incantesimi o *immunità agli incantesimi* superiore alla volta.

## Infliggi ferite critiche



V, S 1 azione standard TS: Volontà dimezza RI: Si

Funziona come infliggi ferite leggere, ma infligge 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20).

## Infondere capacità magiche



V, S, DF 10 minuti TS: Volontà nega (innocuo) RI: Si (innocuo)

L'incantatore è in grado di trasferire alcuni dei suoi incantesimi precedentemente preparati, e la capacità di lanciarli, su un'altra creatura. Solo una creatura dotata di intelligenza pari a 5 o superiore e di Saggezza pari a 9 o superiore è in grado di ricevere questo effetto, e solo gli incantesimi da chierico delle scuole di Abiurazione, Divinazione, ed Evocazione Guarigione possono essere trasferiti. Il numero e il livello degli incantesimi che possono essere conferiti al soggetto dipendono dai suoi Dadi Vita; nemmeno il lancio multiplo di *infondere capacità magiche* può superare questo limite.

### DV del ricevente Incantesimi trasmessi

2 o meno	Un incantesimo di 1° livello
3-4	Uno o due incantesimi di 1° livello
5 o più	Uno o due incantesimi di 1° livello e uno di 2° livello

Le caratteristiche variabili dell'incantesimo trasferito (raggio di azione, durata, area ecc.) funzionano in base al livello dell'incantatore che infonde, non a quello del ricevente. Una volta lanciato *infondere capacità magiche*, l'incantatore non può preparare un nuovo incantesimo di 4° livello per sostituirlo finché il ricevente non ha usato gli incantesimi trasferiti o non viene ucciso, oppure fino a che l'incantatore non interrompe l'incantesimo *infondere capacità magiche*. Nel frattempo l'incantatore rimane responsabile di fronte alla sua divinità o ai suoi superiori dell'uso che viene fatto dell'incantesimo. Se il limite massimo di incantesimi di 4° livello dell'incantatore diminuisce e scende sotto l'attuale numero di incantesimi di *infondere capacità magiche* attivi, gli incantesimi trasmessi più recentemente vengono dissolti. Per lanciare un incantesimo dotato di componente verbale, il ricevente deve essere in grado di parlare. Per lanciarne uno dotato di componente somatica, deve avere mani di forma umanoide. Per lanciare un incantesimo che necessita di componenti materiali o di focus, il ricevente deve esserne in possesso.

## Interdizione alla morte



V, S, DF 1 azione standard TS: Volontà nega (innocuo) RI: Si (innocuo)

Il soggetto diventa immune a tutti gli incantesimi e gli effetti magici di morte, i risucchi di energia e tutti gli effetti di energia negativa (come quelli derivanti da incantesimi infliggere o da tocco gelido). Questo incantesimo non rimuove eventuali livelli negativi che il soggetto abbia già acquisito, né influenza il tiro salvezza necessario 24 ore dopo aver ottenuto un livello negativo. L'incantesimo non offre protezione contro altri tipi di attacchi come perdite di punti ferita, veleno o pietrificazione, nemmeno se questi dovessero rivelarsi letali.

## Inviare



V, S, M/DF 10 minuti RI: No MC: Un frammento di filo di rame

L'incantatore può contattare una particolare creatura con cui ha una certa familiarità e mandare un breve messaggio di venticinque parole o meno al soggetto in questione. Quest'ultimo riconosce l'incantatore se lo conosceva già di persona. Può rispondergli immediatamente allo stesso modo. Le creature con un punteggio di intelligenza di 1 possono comprendere il messaggio, anche se la loro capacità di reazione è limitata dalla loro scarsa Intelligenza. Anche se ha ricevuto il messaggio, il soggetto non è obbligato in alcun modo ad agire di conseguenza. Se la creatura in questione non si trova sullo stesso piano di esistenza in cui si trova l'incantatore, c'è una probabilità del 5% che il messaggio non giunga a destinazione. (Le condizioni locali degli altri piani possono peggiorare questa probabilità notevolmente, a discrezione del DM).

## Libertà di movimento



V, S, M, DF 1 azione standard TS: Volontà nega (innocuo) RI: Si MC: Una cinghia di pelle stretta attorno al braccio o un legaccio simile.

Questo incantesimo permette all'incantatore o alla creatura toccata di muoversi e attaccare normalmente per tutta la sua durata, anche se il soggetto si trova sotto l'effetto di una magia che normalmente gli renderebbe il movimento impossibile, come lentezza, nebbia solida, paralisi e ragnatela. Il soggetto supera automaticamente qualsiasi prova di lottare effettuata per resistere a un tentativo di lotta, così come tutte le prove di lottare o di Artista della Fuga per liberarsi dall'essere in lotta o immobilizzato. L'incantesimo permette anche a un personaggio di muoversi e attaccare normalmente sott'acqua, perfino con armi taglienti come asce e spade o con armi contundenti come martelli, mazzafrusti e mazze, purché l'arma venga impugnata e non lanciata. L'incantesimo *libertà di movimento* tuttavia non consente di respirare sott'acqua.

## Linguaggi



V, M/DF	1 azione standard	↗ Contatto	Creature toccata	⌚ 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: No	MC: Un modellino in argilla di uno ziggurat che si frantuma quando viene pronunciata la componente verbale
---------	-------------------	------------	------------------	-------------------	----------------------------	--------	--

Questo incantesimo conferisce alla creatura toccata la capacità di parlare e di comprendere il *linguaggio* di una qualsiasi creatura intelligente, che si tratti della lingua di una razza o di un dialetto regionale. Naturalmente il soggetto è in grado di parlare un solo *linguaggio* alla volta, anche se è in grado di capirne diversi. Linguaggi non consente al soggetto di parlare con creature che non sanno parlare. Il soggetto può farsi capire fino a dove arriva la sua voce. L'incantesimo non predispone in alcun modo le creature apostrofate nei confronti del soggetto. Linguaggi può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Neutralizza veleno



V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Contatto	Creature od oggetto toccato fino a 27 dm cubi per livello	⌚ 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo, oggetto)	RI: Si (innocuo, oggetto)	MC: Un po di carbone
------------	-------------------	------------	---	-------------------	-------------------------------------	---------------------------	----------------------

L'incantatore disintossica ogni tipo di veleno nella creatura o nell'oggetto toccato. Una creatura avvelenata non subisce più alcun effetto collaterale dal veleno, e qualunque effetto temporaneo ha termine, ma l'incantesimo non inverte effetti istantanei come i danni ai punti ferita, i danni temporanei alle caratteristiche o gli effetti che non scompaiono da soli. Ad esempio, se un veleno ha inflitto 3 danni alla Costituzione a un personaggio e minaccia di infliggerne altri in seguito, questo incantesimo impedisce gli ulteriori danni ma non è in grado di porre rimedio a quelli già subiti. La creatura è immune a qualsiasi veleno a cui venga esposto per tutta la durata dell'incantesimo. A differenza di ritarda veleno, quegli effetti non sono rimandati fino alla fine della durata, la creatura non deve effettuare alcun tiro salvezza contro effetti del veleno applicati ad essa per tutta la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo può invece neutralizzare sostanze tossiche in una creatura o in un oggetto velenoso per la durata dell'incantesimo, a scelta dell'incantatore.

## Parassiti giganti



V, S, DF	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Fino a tre parassiti, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro	⌚ 1 minuto per livello	RI: Si
----------	-------------------	---	--	------------------------	--------

L'incantatore è in grado di trasformare tre millepiedi di taglia normale, due ragni di taglia normale o un singolo scorpione di taglia normale in creature più grosse. È possibile trasformare soltanto un tipo di parassita (quindi lo stesso incantesimo non può influenzare sia un ragno che un millepiedi), e tutte le creature devono crescere della stessa taglia. La taglia che i parassiti possono raggiungere dipende dal livello dell'incantatore; consultare la tabella sottostante. Il Manuale dei Mostri presenta le statistiche di gioco per i millepiedi, i ragni e gli scorpioni, oltre che altre razze di parassiti. I parassiti giganti creati da questo incantesimo non tentano di ferire l'incantatore, ma il suo controllo sulle creature è comunque limitato a comandi molto semplici ('Attacca', 'Difendi', 'Fermati', e così via). Ordini come attaccare un certo tipo di creatura nel momento in cui si presenta, o fare la guardia per uno specifico scopo sono troppo complessi perché i parassiti li possano capire. A meno che non venga loro ordinato diversamente, i parassiti giganti attaccano chiunque o qualsiasi cosa sia loro vicina. Il DM può estendere gli effetti di questo incantesimo ad altri tipi di insetti, aracnidi o parassiti, come formiche, api, scarabei, mantidi religiose e vespe, se lo desidera. *Parassiti giganti*

Livello dell'incantatore	Taglia dei parassiti
9° o inferiore	Media
10°-13°	Grande
14°-17°	Enorme
18°-19°	Mastodontica
20° o superiore	Colossale

## Potere divino



V, S, DF	1 azione standard	↗ Personale	⌚ Incantatore	⌚ 1 round per livello
----------	-------------------	-------------	---------------	-----------------------

Facendo appello al *potere divino* del suo protettore, l'incantatore infonde in se stesso forza e bravura al momento di combattere. Ottiene i bonus di attacco base di un guerriero del suo livello di personaggio totale (potrebbe quindi ottenere degli attacchi aggiuntivi), un bonus di potenziamento +6 alla Forza e 1 punto ferita temporaneo per ogni livello dell'incantatore.

## Respingere parassiti



V, S, DF	1 azione standard	↗ 3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	⌚ 10 min./livello (I)	TS: None o Volontà nega; vedi testo	RI: Si
----------	-------------------	-------	--	-----------------------	-------------------------------------	--------

Una barriera invisibile respinge i parassiti. Un parassita con meno di un terzo del livello dell'incantatore in Dadi Vita non può oltrepassarla. Se invece ha almeno un terzo del livello dell'incantatore in Dadi Vita può oltrepassare la barriera superando un tiro salvezza sulla Volontà. Anche così, oltrepassare la barriera infligge al parassita 2d6 danni, e premere contro di essa gli provoca dolore, il che è sufficiente a far desistere la maggior parte dei parassiti.

## Ristorare



V, S, M	3 round	↗ Contatto	Creature toccata	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)	MC: Polvere di diamante del valore di 100 mo che deve essere cosparsa sul bersaglio.
---------	---------	------------	------------------	---------------	----------------------------	------------------	--

Funziona come *ristorare inferiore*, ma dissolve anche livelli negativi, restituendo un livello di esperienza a una creatura a cui sia stato risucchiato. Il livello risucchiato è ripristinato solo se il tempo passato da quando è stato perso è uguale o minore a un giorno per livello dell'incantatore. Quindi, se un personaggio di 10° livello è stato colpito da un wight e portato al 9° livello, *ristorare* lo porta esattamente al minimo di punti esperienza necessari per ripristinare il 10° livello (45.000 PE), fornendogli un Dado Vita addizionale e funzioni di livello appropriate. Ristorare cura tutti i danni temporanei alle caratteristiche, e restituisce tutti i punti risucchiati permanentemente da un singolo punteggio di caratteristica (scelto dall'incantatore nel caso in cui ve ne sia più di uno). Inoltre, elimina qualsiasi traccia di affaticamento o esaurimento sofferto dal soggetto. Ristorare non ripristina livelli o punti di costituzione persi in caso di morte.

## Rivela bugie



V, S, 1 azione  
DF standard

↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli) Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Concentrazione, fino a 1 round/livello TS: Volontà nega RI: No

Ad ogni round, l'incantatore deve concentrarsi su un soggetto, che deve trovarsi entro il raggio di azione dell'incantesimo. Egli scopre subito se il soggetto pronuncia deliberatamente e consapevolmente una bugia avvertendo nella sua aura i disturbi che la menzogna genera. L'incantesimo tuttavia non rivela la verità, non scopre eventuali inesattezze e non rivela eventuali omissioni. Ad ogni round, è possibile concentrarsi su un nuovo soggetto.

## Veleno



V, S, DF 1 azione standard Contatto Creatura vivente toccata Instantanea; vedi testo TS: Tempra nega; vedi testo RI: Si

Invocando i poteri *velenosi* dei predatori naturali, l'incantatore trasmette al bersaglio gli effetti di un orribile *veleno* con un attacco di contatto in mischia riuscito. Il *veleno* infligge 1d10 danni temporanei alla Costituzione immediatamente e altri 1d10 danni temporanei alla Costituzione 1 minuto più tardi. Ogni volta il bersaglio può tentare di negare i danni con un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + la metà del livello dell'incantatore + il modificatore di Saggezza dell'incantatore).

# Chierico livello 5

## Arma distruttiva



V, 1 azione standard	Contatto	Un'arma da mischia	1 round per livello	TS: Volontà nega (innocuo, oggetto); vedi testo	Ri: Si (innocuo, oggetto)
----------------------	----------	--------------------	---------------------	---	---------------------------

Questo incantesimo rende un'arma da mischia letale per i non morti. Qualsiasi creatura non morta con DV pari o inferiori al livello dell'incantatore deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o essere completamente distrutta se colpita in combattimento da quest'arma. Contro l'effetto distruttivo non si applica la resistenza agli incantesimi.

## Colpo infuocato [Fuoco]



V, S, DF	1 azione standard	Medio (30 m + 3 m per livello)	Cilindro (raggio di 3 m, altezza di 12 m)	Instantanea	TS: Riflessi dimezza	Ri: Si
----------	-------------------	--------------------------------	---	-------------	----------------------	--------

Colpo infuocato genera una colonna verticale di fuoco divino che scende dall'alto con un fragoroso boato. L'incantesimo infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6). La metà sono danni da fuoco, mentre l'altra metà è inflitta direttamente dal potere divino e non è quindi riducibile dalla resistenza agli attacchi basati sul fuoco, come quelli garantiti da protezione dall'energia (fuoco), scudo di fuoco (scudo gelido) e simili magie.

## Comando superiore [Dipende dal Linguaggio, Influenza Mentale]



V 1 azione standard	vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	1 round per livello	TS: Volontà nega	Ri: Si
---------------------	---------------------------------------	--	---------------------	------------------	--------

Funziona come Comando, ma può essere influenzata fino a una creatura per livello, e le attività continuano per più di 1 round. L'incantatore impartisce ai soggetti un singolo comando, e loro tenteranno di eseguirlo al meglio delle loro possibilità alla prima opportunità. All'inizio dell'azione successiva alla prima di ogni creatura comandata, essa ha diritto a un altro tiro salvezza sulla Volontà per tentare di liberarsi dall'incantesimo. Ogni creatura deve ricevere lo stesso comando. L'incantatore puo scegliere tra le seguenti opzioni: Avvicinati: Nel suo turno, il soggetto si muove in direzione dell'incantatore il più velocemente e direttamente possibile per 1 round. La creatura potrebbe non fare altro che muoversi durante il suo turno, e provoca attacchi di opportunità per questo movimento come di norma. Lascia cadere: Nel suo turno, il soggetto lascia cadere qualsiasi cosa abbia in mano. Non può raccogliere nessun oggetto caduto fino al suo turno successivo. A terra: Nel suo turno, il soggetto si butta a terra e rimane prono per 1 round. Può agire normalmente mentre è prono ma subisce tutte le penalità del caso. Fuggi: Nel suo turno, il soggetto si allontana dall'incantatore il più velocemente possibile per 1 round. Potrebbe non fare altro che muoversi durante il suo turno, e provoca attacchi di opportunità per questo movimento come di norma. Fermati: Il soggetto rimane fermo per 1 round. Non puo compiere alcuna azione, ma non è considerato indifeso. Se il soggetto non è in grado di eseguire l'ordine nel suo turno successivo, l'incantesimo fallisce automaticamente.

## Comunione



V, S, M, DF, XP	10 minuti	Personale	Incantatore	1 round per livello	XP: 100 PE	MC: Acquasanta (o sacrilega) e incenso.
-----------------	-----------	-----------	-------------	---------------------	------------	---

L'incantatore entra in contatto con la sua divinità (o con uno dei suoi emissari) e pone delle domande a cui è possibile rispondere con un semplice sì o no. (Un chierico che non appartiene a None divinità dichiarata entrerà in contatto con una divinità filosoficamente a lui affine). Gli è permesso un numero di domande pari al suo livello dell'incantatore. Le risposte fornite saranno corrette, nei limiti di conoscenza dell'entità contattata. 'Incerto' è una risposta possibile, in quanto non è detto che i potenti esseri dei Piani Esteri siano necessariamente onniscienti. In quei casi in cui una risposta di una parola sia fuorviante o contraria agli interessi della divinità, il DM dovrebbe rispondere con una breve frase da lui decisa (di cinque parole o meno). L'incantesimo, idealmente, fornisce ai personaggi un aiuto nel prendere una decisione. Le entità contattate strutturano le loro risposte in modo da meglio agevolare i propri scopi. Se l'incantatore temporeggia, discute le risposte o si allontana per fare altre cose, l'incantesimo si interrompe.

## Cura ferite leggere di massa



V, 1 azione standard	Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo) o Volontà dimezza; vedi testo	Ri: Si (innocuo) o Si; vedi testo
----------------------	---------------------------------------	--	-------------	---	-----------------------------------

L'incantatore incanala energia positiva per curare 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25) ad ogni creatura selezionata. Come gli altri incantesimi curare, *cura ferite leggere di massa* infligge danni ai non morti nella sua area di effetto anziché curarli. Ogni non morto influenzato può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni.

## Dissolvi il bene [Male]



V, S, DF	1 azione standard	Contatto	L'incantatore e una creatura malvagia di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un Ammaliamento o un incantesimo del male su una creatura o un oggetto toccato	1 round/livello o fino al termine, chi arriva per primo	TS: Vedi testo	Ri: Vedi testo
----------	-------------------	----------	--	---	----------------	----------------

L'incantatore viene circondato da un'energia oscura, sacrilega e tremolante e l'incantesimo ha effetto sulle creature buone e gli incantesimi del bene. L'incantatore viene circondato da un alone di energia oscura, sacrilega e tremolante. Questo potere ha tre effetti: Primo, l'incantatore ottiene un bonus di deviazione +4 alla CA contro gli attacchi delle creature buone. Secondo, quando l'incantatore mette a segno un attacco di contatto in mischia contro una creatura buona di un altro piano, può scegliere di rimandare la creatura al suo piano di provenienza. La creatura può negare questo effetto con un tiro salvezza sulla Volontà riuscito (si applica la resistenza agli incantesimi). Questo uso scarica e pone fine all'incantesimo. Terzo, con il semplice contatto l'incantatore può dissolvere automaticamente un Ammaliamento lanciato da una creatura buona o un qualsiasi incantesimo del bene. Eccezione: Gli incantesimi che non vengono dissolti da dissolvi magie non possono essere dissolti neanche da *dissolvi il bene*. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi non si applicano a questo effetto. Questo uso scarica ed esaurisce l'incantesimo.

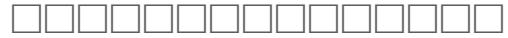
## Dissolfi il caos [Legale]



V,	1 azione	↳ Contatto	⌚ L'incantatore e una creatura malvagia di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un Ammaliamento o un incantesimo del male su una creatura o un oggetto toccato	⌚ 1 round/livello o fino al termine, chi arriva per primo	TS: Vedi testo	Rl: Vedi testo
----	----------	------------	--	---	----------------	----------------

L'incantatore viene circondato da un'energia legale azzurra costante e l'incantesimo ha effetto sulle creature caotiche e gli incantesimi del caos invece che sulle creature malvagie e gli incantesimi del male. L'incantatore viene circondato da un alone di energia legale azzurra costante. Questo potere ha tre effetti: Primo, l'incantatore ottiene un bonus di deviazione +4 alla CA contro gli attacchi delle creature caotiche. Secondo, quando l'incantatore mette a segno un attacco di contatto in mischia contro una creatura caotica di un altro piano, può scegliere di rimandare la creatura al suo piano di provenienza. La creatura può negare questo effetto con un tiro salvezza sulla Volontà riuscito (si applica la resistenza agli incantesimi). Questo uso scarica e pone fine all'incantesimo. Terzo, con il semplice contatto l'incantatore può dissolvere automaticamente un Ammaliamento lanciato da una creatura caotica o un qualsiasi incantesimo del caos. Eccezione: Gli incantesimi che non vengono dissolti da dissolfi magie non possono essere dissolti neanche da *dissolfi il caos*. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi non si applicano a questo effetto. Questo uso scarica ed esaurisce l'incantesimo.

## Dissolfi il male [Bene]



V,	1 azione	↳ Contatto	⌚ L'incantatore e una creatura malvagia di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un Ammaliamento o un incantesimo del male su una creatura o un oggetto toccato	⌚ 1 round/livello o fino al termine, chi arriva per primo	TS: Vedi testo	Rl: Vedi testo
----	----------	------------	--	---	----------------	----------------

L'incantatore viene circondato da un alone di energia bianca sacra. Questo potere ha tre effetti: Primo, l'incantatore ottiene un bonus di deviazione +4 alla CA contro gli attacchi delle creature malvagie. Secondo, quando l'incantatore mette a segno un attacco di contatto in mischia contro una creatura malvagia di un altro piano, può scegliere di rimandare la creatura al suo piano di provenienza. La creatura può negare questo effetto con un tiro salvezza sulla Volontà riuscito (si applica la resistenza agli incantesimi). Questo uso scarica e pone fine all'incantesimo. Terzo, con il semplice contatto l'incantatore può dissolvere automaticamente un Ammaliamento lanciato da una creatura malvagia o un qualsiasi incantesimo del male. Eccezione: Gli incantesimi che non vengono dissolti da dissolfi magie non possono essere dissolti neanche da *dissolfi il male*. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi non si applicano a questo effetto. Questo uso scarica ed esaurisce l'incantesimo.

## Dissolfi la legge [Caotico]



V,	1 azione	↳ Contatto	⌚ L'incantatore e una creatura malvagia di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un Ammaliamento o un incantesimo del male su una creatura o un oggetto toccato	⌚ 1 round/livello o fino al termine, chi arriva per primo	TS: Vedi testo	Rl: Vedi testo
----	----------	------------	--	---	----------------	----------------

L'incantatore viene circondato da un'energia giallastra caotica e lampeggiante e l'incantesimo ha effetto sulle creature legali e gli incantesimi della legge invece che sulle creature malvagie e gli incantesimi del male. L'incantatore viene circondato da un alone di energia giallastra caotica e lampeggiante. Questo potere ha tre effetti: Primo, l'incantatore ottiene un bonus di deviazione +4 alla CA contro gli attacchi delle creature legali. Secondo, quando l'incantatore mette a segno un attacco di contatto in mischia contro una creatura legale di un altro piano, può scegliere di rimandare la creatura al suo piano di provenienza. La creatura può negare questo effetto con un tiro salvezza sulla Volontà riuscito (si applica la resistenza agli incantesimi). Questo uso scarica e pone fine all'incantesimo. Terzo, con il semplice contatto l'incantatore può dissolvere automaticamente un Ammaliamento lanciato da una creatura legale o un qualsiasi incantesimo della legge. Eccezione: Gli incantesimi che non vengono dissolti da dissolfi magie non possono essere dissolti neanche da *dissolfi la legge*. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi non si applicano a questo effetto. Questo uso scarica ed esaurisce l'incantesimo.

## Distruggere viventi [Morte]



V, S	1 azione standard	↳ Contatto	⌚ Creature vivente toccata	⌚ Instantanea	TS: Tempra parziale	Rl: Si
------	-------------------	------------	----------------------------	---------------	---------------------	--------

L'incantatore può uccidere una qualsiasi creatura vivente. Deve compiere con successo un attacco di contatto in mischia per toccare il bersaglio, e quest'ultimo può evitare la morte superando un tiro salvezza sulla Tempra. Se ha successo, la vittima subisce solo  $3d6$  danni+1 danno per livello dell'incantatore. (Naturalmente il soggetto potrebbe morire a causa dei danni così ottenuti pur avendo superato il tiro salvezza).

# Espiazione



V, S,					Creatura			XP: Se lanciato a beneficio di creature la cui colpa è il risultato di atti deliberati, l'incantesimo costa all'incantatore 5000 PE ad ogni lancio (vedi sopra)	MC: Incenso che brucia	focus: Oltre al proprio simbolo sacro o al normale focus divino, è necessario un rosario da preghiera (o un altro strumento di preghiera, come un libro di preghiere o un rotolo da preghiera) del valore di almeno 500 mo
M, F, DF, XP	1 ora		Contatto	vivente	Instantanea		Si			

Questo incantesimo rimuove il peso di atti malvagi o colpevoli che grava sull'anima del soggetto. La creatura in cerca di *espiazione* deve essere sinceramente pentita e desiderosa di porre rimedio al suo errore. Se la creatura in cerca di *espiazione* ha commesso l'atto malvagio involontariamente o sotto qualche forma di coercizione, *espiazione* funziona normalmente e senza alcun costo per l'incantatore. Tuttavia, nel caso di una creatura che vuole spiarre per crimini deliberati o commessi in piena consapevolezza delle conseguenze, l'incantatore deve intercedere per lei presso la propria divinità (al costo di 500 PE per l'incantatore) al fine di purificare la sua anima. Naturalmente molti incantatori prima assegnano al soggetto una cerca (vedi costrizione/cerca) o una penitenza simile per determinare la vera natura del suo pentimento prima di lanciare su di lui *espiazione*. Espiazione può essere lanciato per uno degli scopi seguenti, a seconda della versione selezionata: Invertire il cambio di allineamento magico: Se a una creatura è stato invertito l'allineamento tramite mezzi magici, *espiazione* riporta l'allineamento al suo status originario senza alcun costo in punti esperienza. Ripristinare la classe: Un paladino che abbia perso i suoi privilegi di classe per aver commesso un atto malvagio può recuperare il suo status di paladino mediante questo incantesimo. Ripristinare i poteri magici dei chierici o dei druidi: Un chierico o un druido che abbia perso la sua capacità di lanciare incantesimi per essere incorso nell'ira della sua divinità può recuperare i propri poteri cercando *espiazione* presso un altro chierico della stessa divinità o un altro druido. Se la trasgressione è stata intenzionale, il chierico che lancia l'incantesimo perde 500 PE per la sua intercessione. Se invece non era intenzionale, non perde alcun PE. Redenzione o tentazione: È possibile lanciare questo incantesimo su una creatura di allineamento opposto per offrirgli l'opportunità di cambiare allineamento e adottarne uno equivalente a quello dell'incantatore. Il potenziale soggetto deve essere presente per tutto il tempo di lancio dell'incantesimo. Una volta completato, spetta comunque a lui scegliere liberamente se mantenere il suo allineamento originale o accettare l'offerta e diventare dell'allineamento dell'incantatore. Niente violenza, coercizione o influenza magica possono costringere il soggetto ad accettare l'opportunità offerta, se egli non desidera abbandonare il suo vecchio allineamento. Quest'uso dell'incantesimo non funziona sugli esterni o su qualsiasi altra creatura impossibilitata a cambiare naturalmente il proprio allineamento. Sebbene la descrizione dell'incantesimo faccia riferimento ad atti malvagi, *espiazione* può essere usato anche su qualsiasi creatura che abbia compiuto atti contro il proprio allineamento, sia che questi atti siano malvagi, buoni, caotici o legali. Nota: Normalmente cambiare l'allineamento è una scelta che spetta al giocatore (per i PG) o al DM (per i PNG). Quest'uso di *espiazione* offre semplicemente un modo credibile a un personaggio per cambiare il suo allineamento in maniera drastica, improvvisa e definitiva.

## Evoca mostri V [vedi testo di Evoca Mostri I]



V, S, F/DF	1 round		Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)		1 round per livello (I)	RI: No
------------	---------	--	---------------------------------------	--	-------------------------	--------

È possibile evocare una creatura dall'elenco di 5° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 5° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 5° livello nella Tabella 'Evoca mostri'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Le informazioni su queste creature si trovano nel Manuale dei Mostri. Un mostro evocato non può convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, ne può utilizzare alcun teletrasporto o capacità di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focena celestiale può essere evocata solo in un ambiente acquatico. Quando si utilizza un incantesimo di Evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo. Ad esempio, evoca mostri 5 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

## Giusto potere



V, S, DF	1 azione standard		Personale		Incantatore		1 round per livello (I)	
----------	-------------------	--	-----------	--	-------------	--	-------------------------	--

L'altezza dell'incantatore raddoppia immediatamente, e il suo peso aumenta di un fattore di otto. La sua taglia diventa più grandedi una categoria, ed egli ottiene un bonus di taglia +8 alla Forza e un bonus di taglia +4 alla Costituzione. Inoltre, ottiene un bonus di potenziamento +4 alla sua armatura naturale. Guadagna riduzione del danno 5/male (se generalmente incanala energia positiva) o riduzione del danno 5/bene (se generalmente incanala energia negativa). Al 12° livello questa riduzione del danno diventa 10/male o 10/bene, e al 15° livello diventa 15/male o 15/bene (il massimo). Il suo modificatore di taglia alla CA e gli attacchi cambiano in base alla nuova categoria di taglia (se la sua taglia originaria era Minuta, Minuscola, Piccola, Media o Grande, il suo modificatore diminuisce di 1; altrimenti, vedi 'Modificatore di taglia', pagina 134). Utilizzare la Tabella 8-4 =Taglia delle creature e scala' per determinare il suo nuovo spazio e la portata. Questo incantesimo non modifica la velocità. Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, l'incantatore raggiunge la massima taglia possibile e può effettuare una prova di Forza (sfruttando la sua Forza accresciuta) per rompere qualsiasi forma di contenimento nel processo. Se fallisce, è costretto senza alcun danno dai materiali che lo contengono: l'incantesimo non può schiacciare l'incantatore aumentandone la taglia. Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato dall'incantatore viene allo stesso modo ingrandito dall'incantesimo. Le armi da mischia e da tiro infliggono più danni (vedi Guida del Dungeon master). Altre proprietà magiche non vengono influenzate da questo incantesimo. Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso dell'incantatore (incluso un proiettile o un'arma da lancio) ritorna istantaneamente alla sua taglia normale. Questo significa che le armi da lancio infliggono i loro danni normali (i proiettili infliggono danni in base alla taglia dell'arma che li ha tirati). Molteplici effetti magici che aumentano la taglia non sono cumulativi, che significa (tra le altre cose) che non è possibile usare un secondo lancio di questo incantesimo per aumentare ulteriormente la propria taglia mentre si è ancora sotto l'effetto del primo lancio.

## Infliggi ferite leggere di massa



V, S	1 azione standard		Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)		Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra		TS: Volontà	RI: Instantanea dimezza
------	-------------------	--	---------------------------------------	--	--	--	-------------	-------------------------

Energia negativa si propaga in tutte le direzioni dal punto di origine, infliggendo 1d8, danni +t danno per livello dell'incantatore (massimo +25) alle creature viventi nelle vicinanze. Come gli altri incantesimi infliggere, *infliggi ferite leggere di massa* cura i non morti nella sua area di effetto anziché danneggiarli. Un chierico in grado di lanciare spontaneamente gli incantesimi infliggere, può lanciare spontaneamente anche gli incantesimi infliggere di massa.

## Muro di pietra [Terra]



V, S, M/DF 1 azione standard ⚡ Medio (30 m + 3 m per livello) ⚡ Instantanea TS: Vedi testo RI: No MC: Un piccolo blocco di granito

Questo incantesimo crea un muro di roccia che si fonde alle superfici rocciose circostanti. Viene solitamente usato per chiudere passaggi, portali, varchi e per impedire l'accesso ai nemici. Il *muro di pietra* è spesso 2,5 cm per ogni quattro livelli dell'incantatore e ampio fino a un quadrato con lato di 1,5 metri per livello. L'incantatore può raddoppiare la sua estensione dimezzandone lo spessore. Il muro non può essere evocato in modo da occupare lo stesso spazio di una creatura o di un altro oggetto. A differenza di un muro di ferro, è possibile creare un *muro di pietra* in qualsiasi forma l'incantatore desideri. Il muro creato non ha bisogno di essere verticale, né di poggiare su nessun fondamento solido; deve tuttavia fondersi ed essere solidamente sostenuto da altre rocce già esistenti. Può essere usato, ad esempio, per creare un ponte o una rampa attraverso un baratro. Per questo scopo, se l'arco da coprire è più ampio di 6 metri, il muro deve avere forma arcuata ed essere sostenuto da speroni rocciosi, nel qual caso l'area dell'incantesimo necessita di essere dimezzata. Di conseguenza, un incantatore di 20° livello può creare un'arcata con una superficie di dieci volte un quadrato con lato di 1,5 metri. Il muro può essere plasmato rozzamente in modo che disponga di spalti o merli, ma questo diminuisce ulteriormente l'area disponibile. Come ogni altro *muro di pietra*, anche questo può essere distrutto da disintegrazione o da altri mezzi normali come la demolizione e lo sfondamento. Ogni quadrato del muro con lato di 1,5 metri ha 15 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore e durezza 8. Se una sezione del muro raggiunge 0 punti ferita viene infranta. Se una creatura tenta di aprire un varco nel muro con un singolo attacco, la CD per la sua prova di Forza è di 20 + 2 per ogni 2,5 cm di spessore. È possibile, anche se difficile, intrappolare avversari mobili entro o sotto un *muro di pietra*, purché il muro venga plasmato in modo da bloccare eventuali creature. Le creature possono evitare l'imprigionamento superando un tiro salvezza sui Riflessi.

## Piaga degli insetti



V, S, DF 1 round ⚡ Lungo (120 m + 12 m per livello) ⚡ 1 minuto per livello RI: No

L'incantatore evoca uno sciame di locuste uno per ogni tre livelli, fino a un massimo di sei sciami al 18° livello). Gli sciami devono essere evocati in modo che ognuno di essi sia adiacente ad almeno un altro (in pratica, gli sciami devono coprire un'area contigua). E' possibile evocare uno sciame di locuste in modo che compaiano su un'area condivisa da altre creature. Gli sciami rimangono stazionari dopo essere stati evocati, e non inseguiranno quelle creature che si danno alla fuga. Per ulteriori dettagli sugli sciami di locuste vedi il Manuale dei Mostri.

## Profanare [Male]



V, S, M	24 ore	⚡ Contatto	Emanazione del raggio di 12 m dal punto toccato	⌚ Instantanea	TS: Vedi testo	RI: Vedi testo	MC: Erbe, oli e incenso del valore di almeno 1.000 mo, più 1.000 mo per livello dell'incantesimo da includere nell'area da profanare.
---------------	-----------	---------------	--	------------------	----------------------	----------------------	---

Profanare rende sacrilego un luogo, un edificio o una struttura in particolare. Questo produce tre effetti importanti. Primo, il luogo o la struttura viene protetto dall'effetto di cerchio magico contro il bene. Secondo, tutte le prove per scacciare i non morti subiscono una penalità di -4 e le prove per comandare i non morti ottengono un bonus profano di +4. La resistenza agli incantesimi non si applica a questo effetto. (Questo effetto non si applica alla versione da druido dell'incantesimo.) Infine, l'incantatore può scegliere di collocare l'effetto di un singolo incantesimo sul luogo soggetto a *profanare*. L'effetto di questo incantesimo dura un anno e funziona in tutta l'area sconsacrata del sito, indipendentemente dalla sua normale durata e area o effetto. Egli può decidere se l'effetto si applica a tutte le creature, solo alle creature che condividono la propria fede o il proprio allineamento, o solo alle creature che osservano fedi e allineamenti diversi. Ad esempio, potrebbe scegliere di attivare un effetto di benedizione che aiuti tutte le creature del proprio allineamento o della propria fede che entrino nell'area, oppure un effetto di anatema che ostacoli le creature di allineamento opposto o di fede diversa. Alla fine dell'anno l'effetto scelto si esaurisce, ma può essere rinnovato o cambiato lanciando di nuovo *profanare*. Gli effetti di incantesimi che possono essere legati a *profanare* includono aiuto, anatema, ancora dimensionale, benedizione, contrastare elementi, dissolvi magie, epurare invisibilità, incutti paura, individuazione del bene, individuazione del magico, interdizione alla morte, libertà di movimento, linguaggi, luce diurna, oscurità profonda, protezione dall'energia, resistere all'energia, rimuovi paura, rivela bugie, silenzio e zona di verità. La resistenza agli incantesimi e i tiri salvezza possono ancora essere applicati ai rispettivi effetti (vedi la descrizione di ogni singolo incantesimo per i dettagli). Un'area può ricevere un solo incantesimo *profanare* (e il suo effetto magico associato) alla volta. Profanare contrasta ma non dissolve santificare.

## Resistenza agli incantesimi



V, S, DF 1 azione standard ⚡ Contatto ⚡ Creatura toccata ⚡ 1 minuto per livello TS: Volontà nega (innocuo) RI: Si (innocuo)

La creatura guadagna una *resistenza agli incantesimi* di 12 + il livello dell'incantatore.

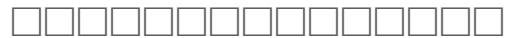
## Rianimare morti



V, S, M, DF	1 minuto	⇒ Contatto	Creature morta toccata	⌚ Instantanea	TS: None; vedi testo	RI: Si (innocuo)	MC: Diamanti del valore totale di almeno 5.000 mo.
----------------	-------------	---------------	---------------------------	------------------	-------------------------	---------------------	---

L'incantatore tramite questo incantesimo è in grado di far tornare in vita una creatura morta. Può riportare in vita creature che siano morte solo da un giorno per livello dell'incantatore. Inoltre, l'anima del bersaglio deve essere libera e disposta a tornare (vedi 'Riportare in vita i morti', pagina 171). Se l'anima del soggetto non è disposta a tornare, l'incantesimo non funziona; nel caso in cui invece il soggetto desideri tornare alla vita, non deve effettuare tiri salvezza. Ritornare in vita dalla morte è una vera ordalia. Il soggetto dell'incantesimo perde un livello (o 1 Dado Vita) quando viene rianimato, proprio come se avesse perso un livello o un Dado Vita a causa di una creatura che risucchia energia. Se il soggetto è di 1° livello, perde invece 2 punti di Costituzione (se questa riduzione dovesse portare la sua Cos a 0 o meno, non può essere rianimato). Questa perdita di livello/DV o di Costituzione non può essere in alcun modo ripristinata. Un personaggio che è morto mentre aveva alcuni incantesimi preparati ha una probabilità del 50% di perdere qualsiasi incantesimo quando viene riportato in vita, oltre a perdere gli incantesimi per aver perso un livello. Un personaggio che non prepara incantesimi (come uno stregone) ha una probabilità del 50% di perdere qualsiasi slot incantesimo inutilizzato come se l'avesse utilizzato per lanciare un incantesimo, oltre a perdere gli slot incantesimi a causa della perdita di un livello. Una creatura riportata in vita ha un numero di punti ferita pari ai suoi attuali Dadi Vita. Qualunque punteggio di caratteristica che fosse stato danneggiato fino a 0 è riportato a 1. Il veleno e le malattie normali vengono curate durante il processo di resurrezione del soggetto, ma le malattie magiche e le maledizioni non vengono annullate. Anche se l'incantesimo chiude le ferite mortali e ripara danni letali di molti tipi, il corpo deve essere integro per poter essere riportato alla vita. Altrimenti, le parti mancanti sono ancora tali quando la creatura viene riportata in vita. L'incantesimo non ha effetto in alcun modo su None degli oggetti posseduti dal bersaglio o dell'equipaggiamento che aveva con sé. Una creatura che sia stata trasformata in un non morto o uccisa da un effetto di morte non può essere riportata in vita da questo incantesimo. I costrutti, gli elementali, gli esterni e le creature non morte non possono essere rianimate. Questo incantesimo non può neanche riportare in vita una creatura morta di vecchiaia.

## Santificare [Bene]



V, S, M, DF	24 ore	⇒ Contatto	Emanazione del raggio di 12 m dal punto toccato	⌚ Instantanea	TS: Vedi testo	RI: Vedi testo	MC: Erbe, oli e incenso del valore di almeno 1.000 mo, più 1.000 mo per livello dell'incantesimo da includere, nell'area sacra.
-------------------	-----------	---------------	--	------------------	----------------------	----------------------	--

Santificare rende sacro un luogo, un edificio o una struttura in particolare. Questo produce quattro effetti importanti. Primo, il luogo o la struttura viene protetto da un effetto di cerchio magico contro il male. Secondo, all'interno dell'area dell'incantesimo, ogni incantatore divino ottiene un bonus sacro di +4 al Carisma per Incanalare energia che cura i viventi e danneggia i non morti, oppure subisce una penalità sacra di -4 al Carisma per Incanalare energia che danneggia i viventi e cura i non morti. Varia sia il danno inflitto che la CD del tiro salvezza per dimezzare i danni. Quest'ultima annotazione non si applica alla versione druidica dell'incantesimo. Terzo, qualsiasi cadavere seppellito in un luogo soggetto a *santificare* non può essere trasformato in un non morto. Infine, è possibile scegliere di collocare l'effetto di un singolo incantesimo sul luogo protetto da *santificare*. L'effetto di questo incantesimo dura un anno e funziona in tutta l'area, indipendentemente dalla sua normale durata o area di effetto. L'incantatore può decidere se avrà effetto su tutte le creature, solo sulle creature che condividono la propria fede o il proprio allineamento, o solo sulle creature che aderiscono a fedi o allineamenti diversi. Ad esempio, l'incantatore potrebbe scegliere di attivare un effetto di benedizione che aiuti tutte le creature del proprio allineamento o della propria fede nell'area, oppure un effetto di anatema che ostacoli le creature di allineamento opposto o di fede diversa. Alla fine dell'anno l'effetto, scelto si esaurisce, ma può essere rinnovato o cambiato lanciando di nuovo *santificare*. Gli effetti di incantesimi che possono essere legati a *santificare* includono aiuto, anatema, ancora dimensionale, benedizione, contrastare elementi, dissolvi magie, epurare invisibilità, incutti paura, individuazione del magico, individuazione del male, interdizione alla morte, libertà di movimento, linguaggi, luce diurna, oscurità, oscurità profonda, protezione dall'energia, resistere all'energia, rimuovi paura, rivela bugie, silenzio e zona di verità. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi potrebbero essere applicati ai rispettivi effetti (vedi la descrizione di ogni singolo incantesimo per i dettagli). Un'area può ricevere un solo incantesimo *santificare* (e il suo effetto di incantesimo associato) alla volta. Santificare contrasta ma non dissolve profanare.

## Scrutare



V, S, M/DF, F	1 ora	⇒ Vedi testo	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega	RI: Si	MC: L'occhio di un falco, di un'aquila o anche di un roc, più acido nitrico, rame e zinco
------------------	----------	-----------------	---------------------------	---------------------	--------	--

L'incantatore è in grado di vedere e sentire creature che possono trovarsi a qualunque distanza. Se il soggetto effettua con successo un tiro salvezza sulla Volontà, il tentativo di scrutamento semplicemente fallisce. La difficoltà del tiro salvezza cambia a seconda di quanto bene l'incantatore conosce il soggetto e del tipo di connessione fisica (se presente) con quella creatura. Inoltre, se il soggetto si trova su un altro piano, ottiene un bonus di +5 al tiro salvezza sulla Volontà.

Conoscenza	Modificatore al tiro salvezza sulla Volontà
None <sup>1</sup>	10
Informazioni indirette (solo sentito parlare del soggetto)	5
Informazioni dirette (si è incontrato il soggetto)	0
Familiarità (si conosce bene il soggetto)	-5

<sup>1</sup> L'incantatore deve avere un qualche tipo di connessione con una creatura che non conosce.

Connessione	Modificatore al tiro salvezza sulla Volontà
Descrizione o immagine	-2
Oggetto personale o abito	-4
Parte del corpo, ciocca di capelli, unghia tagliata ecc.	0

Se il tiro salvezza fallisce, l'incantatore può vedere e sentire il soggetto e le immediate vicinanze del soggetto (approssimativamente 3 metri in tutte le direzioni dal soggetto). Se il soggetto si muove, il sensore lo segue ad una velocità fino a 45 metri. Come con tutti gli incantesimi di Divinazione Scrutamento, il sensore ha la completa capacità visiva dell'incantatore, inclusi tutti gli effetti magici. Inoltre, i seguenti incantesimi hanno una probabilità del 5% per livello dell'incantatore di funzionare attraverso il sensore: individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del magico, individuazione del male e messaggio. Se il tiro salvezza ha successo, l'incantatore non può tentare di *scrutare* di nuovo quel soggetto per almeno 24 ore.

# Sigillo di giustizia



V, S, DF

10 minuti

Contatto

Creature toccata

Permanente; vedi testo

Rl: Si

Quando la persuasione sul piano morale non è sufficiente a riportare un criminale sulla retta via, si può usare *sigillo di giustizia* per incoraggiarlo a rigare dritto. L'incantatore traccia un sigillo indelebile sul soggetto e pronuncia quale comportamento da parte del soggetto attiverà il sigillo. Una volta attivato, il sigillo maledice il suo portatore. In genere, viene usato specificando qualche tipo di comportamento criminale, ma l'incantatore può scegliere qualunque atto desideri. L'effetto del sigillo è identico a quello dell'incantesimo scagliare maledizione. Visto che sono necessari 10 minuti per lanciare questo incantesimo e che bisogna poter tracciare il sigillo sul bersaglio, è possibile usarlo solo su una vittima consenziente o immobilizzata. Come scagliare maledizione, questo incantesimo non può essere dissolto. Ma può essere rimosso con desiderio, desiderio limitato, miracolo, rimuovi maledizione o spezzare incantamento. Rimuovi maledizione funziona solo se chi lo lancia è almeno dello stesso livello di chi ha lanciato *sigillo di giustizia*. Queste restrizioni si applicano comunque, che il sigillo sia stato o meno attivato.

## Simbolo di dolore [Male]



V, S, 10 M minuti	0 m; vedi testo	TS: Tempra nega	Rl: Si	MC: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 1.000 mo.
----------------------	--------------------	--------------------	--------	---

Funziona come simbolo di morte, ma tutte le creature entro il raggio di *simbolo di dolore* soffrono invece per dolori devastanti che impongono una penalità di -4 ai tiri per colpire, prove di abilità e prove di caratteristica. Questi effetti durano per 1 ora dopo che la creatura si è allontanata a più di 18 metri dal simbolo. A differenza di simbolo di morte, *simbolo di dolore* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, un *simbolo di dolore* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore. Nota: Le trappole magiche come *simbolo di dolore* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di dolore* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 30 per il *simbolo di dolore*.

## Simbolo di sonno [Influenza Mentale]



V, S, 10 M minuti	0 m; vedi testo	TS: Volontà nega	Rl: Si	MC: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 1.000 mo.
----------------------	--------------------	---------------------	--------	---

Funziona come simbolo di morte, ma tutte le creature con 10 o meno DV entro 18 metri da *simbolo di sonno* cadono invece in un sonno catatonico per 3d6x10 minuti. A differenza dell'incantesimo sonno, le creature addormentate non possono essere svegliate da mezzi non magici prima della fine della durata. A differenza di simbolo di morte, *simbolo di sonno* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, un *simbolo di sonno* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore. Nota: Le trappole magiche come *simbolo di sonno* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di sonno* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 30 per il *simbolo di sonno*.

## Spezzare incantamento



V, 1 S minuto	0 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 9 m l'una dall'altra)	Creature toccata o fino a otto creature consenzienti che si tengono per mano	TS: Instantanea	Rl: No	TS: Vedi Instantanea testo
------------------	--	--	-----------------	--------	-------------------------------

Questo incantesimo libera le creature da ammaliamenti, trasmutazioni e maledizioni. Spezzare incantamento può invertire anche un effetto istantaneo, come carne in pietra. Per ogni effetto di questo tipo, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore, massimo +15) con una CD di 11 + il livello dell'incantatore dell'effetto. Se la prova è superata, la creatura è libera dall'incantesimo, dalla maledizione o dall'effetto. Per gli oggetti magici maledetti la CD è 25. Se l'incantesimo è di un particolare tipo che dissolvi magie non è in grado di dissolvere, *spezzare incantamento* funziona solo se l'incantesimo è di 5 livello o inferiore. Ad esempio, scagliare maledizione non può essere dissolto da dissolvi magie, ma *spezzare incantamento* può riuscirci. Se l'effetto proviene da qualche oggetto magico permanente come una spada maledetta, *spezzare incantamento* non rimuove la maledizione dall'oggetto ma si limita a liberare la vittima dagli effetti dell'oggetto. Ad esempio, se un oggetto maledetto può cambiare l'allineamento di chi lo utilizza, *spezzare incantamento* permette alla vittima di liberarsi dell'oggetto e annulla il cambio di allineamento, ma la maledizione dell'oggetto rimane intatta e funzionerà normalmente, sulla prossima persona che ne farà di nuovo uso (anche se si tratta di colui che ha appena usufruito di *spezzare incantamento*).

## Spostamento planare



V, S, 1 azione F standard	Contatto	Creature toccata o fino a otto creature consenzienti che si tengono per mano	TS: Instantanea	Rl: Si	focus: Una piccola verga di metallo biforcuta. Le dimensione e il tipo di metallo utilizzati nella sua costruzione determinano il piano di esistenza o la dimensione alternativa in cui l'incantesimo trasporta le creature. Verghe biforcute legate a certi piani particolari potrebbero essere difficili da trovare, a discrezione del DM
------------------------------	----------	--	-----------------	--------	---

L'incantatore può trasportare se stesso o qualche altra creatura in un altro piano di esistenza o in una dimensione alternativa. Questo incantesimo può avere effetto allo stesso tempo su un massimo di otto persone se sono tutte consenzienti e se si tengono per mano in cerchio. Arrivare in un luogo preciso su di un altro piano è praticamente impossibile. Dal Piano Materiale l'incantatore può raggiungere qualsiasi altro piano, ma compare a una distanza variabile tra i 7,5 e i 750 km (5xd% x 1,5 km) dalla destinazione prescelta. Nota: Spostamento planare trasporta le creature instantaneamente e poi termina. Se desiderano tornare indietro devono trovare altri mezzi per farlo. Focus: Una piccola verga di metallo biforcuta. Le dimensioni e il tipo di metallo utilizzati nella sua costruzione determinano il piano di esistenza o la dimensione alternativa in cui l'incantesimo trasporta le creature. Verghe biforcute legate a certi piani particolari potrebbero essere difficili da trovare, a discrezione del DM.

## Visione del vero



V, S, M	1 azione standard	Contatto	Creatura toccata	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)	MC: Un unguento per gli occhi del costo di 250 mo fatto di una rara mistura di grasso, polvere di funghi e zafferano.
---------------	----------------------	----------	---------------------	---------------------------	----------------------------------	---------------------	--

L'incantatore conferisce al soggetto la capacità di vedere tutte le cose per quello che sono veramente. Il soggetto vede attraverso l'oscurità naturale e quella magica, nota porte segrete celate dalla magia, vede le locazioni esatte delle creature o degli oggetti sotto l'effetto di sfocatura o di distorsione, vede le creature e gli oggetti invisibili normalmente, vede attraverso le illusioni e le vere forme degli esseri soggetti a metamorfosi, trasformati o trasmutati. Inoltre, il soggetto è in grado di concentrarsi e di osservare ciò che accade sul Piano Etero (ma non negli spazi extradimensionali). Il raggio di azione accordato a *visione del vero* è di 36 metri. Visione del vero, tuttavia, non permette di vedere attraverso oggetti solidi. Non conferisce in alcun modo vista a raggi X o un suo qualsiasi equivalente. Non nega l'occultamento, nemmeno quello causato da nebbia o effetti simili. Visione del vero non aiuta il soggetto a vedere attraverso camuffamenti normali, a individuare creature che sono semplicemente nascoste o a trovare porte segrete nascoste con mezzi normali. Inoltre, gli effetti di questo incantesimo non possono essere potenziati con magie conosciute, quindi non è possibile usare *visione del vero* attraverso una sfera di cristallo o in combinazione con cliliaroudienza/chiaroveggenza.

# Chierico livello 6

## Alleato planare [vedi testo di alleato planare inferiore]



V, S, DF, XP	10 minuti	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Instantanea	Rl: No	XP: 250 PE.
--------------	-----------	---	---------------	--------	-------------

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore chiede alla propria divinità di inviare al suo cospetto un elementale o un esterno (fino a 12 DV, o due creature dello stesso tipo il cui totale in DV non superi 12) a scelta della divinità. Se non venera alcuna divinità in particolare, la sua richiesta verrà esaudita da una creatura che condivide il suo allineamento a livello filosofico. Se l'incantatore è a conoscenza del nome di una creatura specifica, può richiedere la sua presenza nominandola durante l'incantesimo (anche se potrebbe comunque ottenere un'altra creatura). È possibile chiedere alla creatura di compiere una missione per l'incantatore in cambio di una ricompensa. Le missioni possono variare da qualcosa di semplice (trasportaci in volo attraverso il crepaccio, aiutaci a combattere in questo scontro) a qualcosa di più complesso (spia i nostri nemici, proteggici nella nostra incursione nel dungeon). L'incantatore deve essere in grado di comunicare con la creatura richiamata per poter negoziare i suoi servigi. Le creature, come gruppo, accettano di aiutare l'incantatore e chiedono in cambio una ricompensa. Questo pagamento può avvenire sotto diverse forme, dal donare oro od oggetti magici ad un tempio alleato, ad un regalo consegnato direttamente alla creatura, a qualche altra azione da parte dell'incantatore che rispecchi l'allineamento e gli scopi della creatura. Indipendentemente dalla sua natura, questo pagamento deve essere fatto prima che la creatura acconsenta a compiere qualunque servizio. Stringere questo patto richiede almeno 1 round, per cui qualunque azione la creatura debba compiere avrà luogo nel round successivo al suo arrivo. Una missione per cui impiega fino a 1 minuto per livello dell'incantatore richiede un pagamento di 100 mo per ogni DV della creatura richiamata. Nel caso di una missione per cui impiega fino a 1 ora per livello dell'incantatore, la creatura richiede un pagamento di 500 mo per DV. Una missione a lungo termine, una per cui impiega fino a un giorno per livello dell'incantatore, richiede un pagamento di 1.000 mo per DV. Una missione non pericolosa richiede solo metà del pagamento indicato, mentre una missione particolarmente pericolosa potrebbe richiedere un regalo più grande. Ben poche creature accetteranno una missione che sembra suicida (da non dimenticare che una creatura richiamata in realtà muore quando viene uccisa, a differenza di una creatura convocata). Tuttavia, se la missione è fortemente allineata con l'etica della creatura, il DM potrebbe dimezzare o addirittura rinunciare al pagamento. Ad esempio, una creatura celestiale richiamata per combattere alcuni demoni potrebbe richiedere un regalo solo della metà del valore normale. Al termine della sua missione, o quando finisce la durata concordata, la creatura ritorna al suo piano di origine (dopo aver fatto rapporto all'incantatore, se appropriato e possibile). Nota: Quando si usa un incantesimo per richiamare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, l'incantesimo diventa del tipo corrispondente. Ad esempio, *alleato planare* diventa un incantesimo del fuoco se lo si usa per richiamare un elementale del fuoco.

## Animare Oggetti



V, 1 azione standard	♂ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Un oggetto Piccolo per livello dell'incantatore; vedi testo	⌚ 1 round per livello	Rl: No
----------------------	----------------------------------	---	-----------------------	--------

L'incantatore infonde negli oggetti inanimati la mobilità e la parvenza della vita. Ogni oggetto così animato poi attacca immediatamente qualsiasi cosa o persona indicati dall'incantatore. L'oggetto animato può essere fatto di qualsiasi materiale non magico: legno, metallo, pietra, tessuto, pelle, ceramica, vetro ecc. L'incantatore può animare un oggetto Piccolo o inferiore (come una sedia) o un numero equivalente di oggetti più grandi per livello dell'incantatore. Un oggetto Medio (come un attaccapanni) conta come due oggetti Piccoli o inferiori, un oggetto Grande (un tavolo) come quattro, un oggetto Enorme come otto, un oggetto Mastodontico come sedici e un oggetto Colossale come trentadue. L'incantatore può cambiare il bersaglio o i bersagli designati come azione di movimento, come se stesse dirigendo un incantesimo attivo. Le statistiche per gli oggetti animati sono riportate nel Manuale dei Mostri. L'incantesimo non può *animare oggetti* trasportati o indossati da una creatura. Animare oggetti può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Banchetto degli eroi [Creazione]



V, S, DF	10 minuti	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 ora più 12 ore; vedi testo	Rl: No
----------	-----------	---	--------------------------------	--------

Si imbandisce un grande banchetto, completo di una magnifica tavola, sedie, stoviglie, cibo e bevande. Consumare il banchetto richiede 1 ora, e gli effetti benefici non hanno luogo finché l'ora non è trascorsa. Coloro che prendono parte al banchetto vengono curati da ogni malattia, infermità e nausea; sono immuni al veleno per 12 ore e ottengono 1d8 punti ferita temporanei + 1 punto per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +10) dopo aver brindato con il nettare servito al banchetto. Il cibo simile all'ambrosia che viene mangiato garantisce ad ogni creatura che lo consuma un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza sulla Volontà e immunità agli effetti di paura per 12 ore. Se il banchetto viene interrotto per qualsiasi motivo, l'incantesimo è rovinato e tutti gli effetti conferiti vengono negati.

## Barriera di lame [Forza]



V, S 1 azione standard	♂ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 minuto per livello (i)	TS: Riflessi dimezza o nega; vedi testo	Rl: Si
------------------------	----------------------------------	----------------------------	---	--------

Questo incantesimo crea dal nulla una cortina verticale e immobile di lame rotanti formate da pura forza. Qualsiasi creatura che attraversi questo muro subisce 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6) con un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. Se l'incantatore invoca la barriera in modo che appaia dove ci sono delle creature, ognuna di queste creature subisce danni come se stesse attraversando il muro. Ogni creatura può evitare il muro (finendo su un lato a sua scelta) e quindi non subisce alcun danno se supera un tiro salvezza sui Riflessi. Una *barriera di lame* offre copertura (bonus di +4 alla CA, bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi) contro gli attacchi compiuti attraverso di essa.

## Camminare nel vento [Aria]



V, S, DF	1 azione standard	↗ Contatto	⌚ L'incantatore e una creatura toccata per ogni tre livelli	⊕ 1 ora per livello (I); vedi testo	TS: No e Volontà nega (innocuo)	Rl: No e Si (innocuo)
-------------	----------------------	------------	---	--	------------------------------------	--------------------------

L'incantatore può alterare la sostanza del proprio corpo e farla diventare simile al vapore di una nube (come per l'incantesimo forma gassosa), permettendogli di camminare nell'aria, possibilmente a grandi velocità. Può portare con sé altre creature, che possono agire indipendentemente. Generalmente, un camminatore nel vento vola a una velocità di 3 metri con manovrabilità perfetta. Se il soggetto lo desidera, un vento magico lo sospinge a una velocità fino a 180 metri per round (90 km/h) con manovrabilità scarsa. Il camminatore nel vento non è invisibile, ma piuttosto appare nebuloso e translucido. Se è vestito interamente di bianco, esiste una probabilità dell'80% che venga scambiato per un semplice cumulo di vapori, un banco di nebbia o una nuvola. Un camminatore nel vento può tornare alla sua forma fisica quando lo desidera e poi ritrasformarsi di nuovo in forma vaporosa. Ogni cambiamento richiede 5 round, che contano nella durata dell'incantesimo (come avviene per qualsiasi lasso di tempo trascorso in forma fisica). Come già indicato sopra, l'incantatore può interrompere l'incantesimo, e può anche decidere di interrompere l'incantesimo su alcuni soggetti e di mantenerlo su altri. Nell'ultimo minuto di durata dell'incantesimo, un camminatore nel vento in forma vaporosa scende automaticamente di 18 metri per round (per un totale di 180 metri), o più velocemente, se lo desidera. Questa discesa funge come avvertimento per l'imminente esaurimento dell'incantesimo.

## Costrizione/Cerca [Dipende dal Linguaggio, Influenza Mentale]



V	10 minuti	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura vivente	⊕ Un giorno/livello o fino al termine (I)	Rl: Si
---	-----------	---	------------------------	---	--------

Funziona come costrizione inferiore, ma ha effetto su una creatura dotata di qualsiasi numero di DV e non consente alcun tiro salvezza. Invece di subire penalità alle sue caratteristiche (come per costrizione inferiore), il soggetto subisce 3d6 danni per ogni giorno in cui non tenta di compiere la *costrizione/cerca*. Inoltre, ogni giorno deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti diventa infermo. Questi effetti hanno termine 24 ore dopo che la creatura riprende a perseguitare la sua *costrizione/cerca*. Rimuovi maledizione pone fine alla *costrizione/cerca* solo se il livello dell'incantatore che lo lancia è più alto del livello dell'incantatore che ha lanciato *costrizione/cerca* di 2. Spezzare incantamento non pone fine alla *costrizione/cerca*, mentre invece desiderio, desiderio limitato e miracolo sono in grado di farlo. Bardi, maghi e stregoni sono soliti chiamare questo incantesimo costrizione, mentre i chierici lo chiamano col nome di cerca.

## Creare non morti [Male]



V, S, M	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Un cadavere	⊕ Instantanea	Rl: No	MC: Un vaso di argilla riempito con la terra di una tomba e un altro riempito di acqua salmastra. L'incantesimo deve essere lanciato su un cadavere. L'incantatore deve piazzare nella bocca o nelle orbite di ogni creatura una gemma di onice nera del valore di almeno 50 mo per DV del non morto. La magia dell'incantesimo rende queste pietre sassi bruciati senza alcun valore.
---------------	---	---------------	---------------	-----------	--

Questo è un incantesimo assai più potente di animare morti e permette di creare forme più potenti di non morti: ghast, ghoul, mummie e mohrg (vedi il Manuale dei Mostri per maggiori informazioni su tutti i tipi di non morti). Il tipo o i tipi di non morti che l'incantatore può creare sono basati sul suo livello, come indicato nella tabella seguente:

Livello dell'incantatore	Non morto creato
11° o inferiore	Ghoul
12°-14°	Ghast
15°-17°	Mummia
18° o più	Mohrg

L'incantatore può *creare non morti* meno potenti di quanto indichi il livello, se lo desidera. Ad esempio, al 16° livello potrebbe decidere di creare un ghoul o un ghast invece di una mummia. Farlo potrebbe essere una buona idea, in quanto i non morti creati non sono automaticamente sotto il controllo del loro creatore. L'incantatore può comunque tentare di comandare il non morto che si sta formando (vedi la sezione 'Scacciare e intimorire non morti', pagina 158). Questo incantesimo deve essere lanciato di notte. Componente materiale: Un vaso di argilla riempito con la terra di una tomba e un altro riempito di acqua salmastra. L'incantesimo deve essere lanciato su un cadavere. L'incantatore deve piazzare nella bocca o nelle orbite di ogni creatura una gemma di onice nera del valore di almeno 50 mo per DV del non morto. La magia dell'incantesimo rende queste pietre sassi bruciati senza alcun valore.

## Cura ferite moderate di massa



V, 1 azione S standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⊕ Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo)	Rl: Si (innocuo)
---------------------------	---	--	---------------	-------------------------------	------------------

L'incantatore incanala energia positiva per curare 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +30). Come gli altri incantesimi curare, cura ferite leggere di massa infligge danni ai non morti nella sua area di effetto anziché curarli. Ogni non morto influenzato può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni.

## Dissolfi magie superiore



V, 1 azione	→ Medio (30 m +	⌚ Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m	Un incantatore, creature o oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m	⌚	RI: Instantanea	RI: No
-------------	-----------------	---	--	---	-----------------	--------

Il massimo livello dell'incantatore per la prova di dissolvere è +20. Dissolfi magie superiore ha la possibilità di dissolvere qualsiasi effetto che può essere rimosso da rimuovi maledizione, al contrario di dissolfi magie, che non è in grado di farlo. Dal momento che la magia è potente, anche il saper dissolvere la magia risulta potente. È possibile utilizzare dissolfi magie per porre fine a incantesimi in atto su una creatura o un oggetto, per sopprimere temporaneamente le capacità di un oggetto magico, per porre fine a incantesimi (o almeno ai loro effetti) in atto in una zona oppure per contrastare gli incantesimi di un altro incantatore. Un incantesimo dissolto termina come se il suo tempo di durata si fosse esaurito. Alcuni incantesimi, come riportato nelle loro descrizioni, non possono essere annullati da dissolfi magie. Questo incantesimo può dissolvere (ma non contrastare) gli effetti magici così come gli incantesimi. Nota: l'effetto di un incantesimo che ha durata istantanea non può essere dissolto, in quanto la magia ha già avuto effetto prima che dissolfi magie sia potuto entrare in azione. Di conseguenza, l'incantatore non può utilizzare dissolfi magie per annullare i danni da fuoco inflitti da una palla di fuoco o per trasformare un personaggio pietrificato di nuovo in carne. In questi casi la magia se n'è già andata, lasciando solo carne bruciata o normale pietra dietro di sé. L'incantatore può scegliere di usare dissolfi magie in uno dei tre modi che seguono: una dissoluzione mirata, una dissoluzione ad area o un controincantesimo:

- **Dissoluzione mirata:** Il bersaglio dell'incantesimo è un oggetto, una creatura o un incantesimo. L'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione (1d20 + il livello dell'incantatore, massimo +20) contro l'incantesimo in questione o contro ogni incantesimo in atto al momento sulla creatura o sull'oggetto. La CD per questa prova di dissoluzione è di 11 + il livello dell'incantatore dell'incantesimo. Ad esempio, Mialee, al 5° livello, lancia dissolfi magie su un drow soggetto agli effetti di armatura magica, forza del toro e velocità. Tutti e tre gli incantesimi sono stati lanciati sul drow da un mago di 7° livello. Mialee effettua una prova di dissoluzione (1d20 + 5 con CD 18) tre volte, ciascuna per l'effetto di armatura magica, forza del toro e velocità. Se supera una delle prove, il corrispondente incantesimo viene dissolto (la resistenza agli incantesimi del drow non lo aiuta in questo caso); se fallisce, l'incantesimo continua a funzionare. Se l'incantatore mira ad un oggetto o una creatura che è l'effetto di un incantesimo in atto (come un mostro evocato tramite evocamostri), deve superare una prova di dissoluzione per porre fine all'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura. Se l'oggetto scelto come bersaglio è un oggetto magico, l'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione contro il livello dell'incantatore dell'oggetto. Se la supera, tutte le proprietà magiche dell'oggetto vengono sopprese per 1d4 round, dopodiché l'oggetto le recupera di nuovo. Un oggetto soppresso diventa non magico per la durata di questo effetto. Un'interfaccia intradimensionale (come una borsa conservante), viene temporaneamente chiusa. Le proprietà fisiche di un oggetto magico rimangono immutate: una spada magica soppressa rimane sempre una spada (e una spada perfetta, oltretutto). Gli artefatti e le divinità non sono influenzati dalle magie dei mortali come questa. Un incantatore ottiene un successo automatico in ogni prova di dissoluzione contro un incantesimo lanciato da lui stesso.
- **Dissoluzione ad area:** Quando dissolfi magie viene usato in questo modo, ha effetto su ogni cosa nel raggio di 6 metri. Bisogna effettuare una prova di dissoluzione contro l'incantesimo con il più alto livello dell'incantatore per ogni creatura all'interno dell'area che sia il soggetto di uno o più incantesimi. Se la prova fallisce, l'incantatore continua ad effettuare prove di dissoluzione contro gli incantesimi progressivamente più deboli finché non ne dissolve uno (che scarica l'incantesimo dissolfi magie, almeno per quello che riguarda il bersaglio in questione) oppure finché non fallisce tutte le prove. Gli oggetti magici della creatura non ne subiscono l'effetto. Per ogni oggetto all'interno dell'area che sia soggetto a uno o più incantesimi, bisogna effettuare delle prove di dissoluzione come per le creature. Gli oggetti magici non sono invece soggetti alla dissoluzione ad area. Effettuare una prova di dissoluzione per ogni incantesimo attivo ad area o a effetto il cui punto d'origine sia all'interno dell'area di dissolfi magie. Effettuare infine una prova di dissoluzione per ogni incantesimo attivo la cui area si sovrapponga a quella di dissolfi magie, ma solo per porre fine agli effetti presenti nell'area sovrapposta. Se un oggetto o una creatura che è l'effetto di un incantesimo attivo (come un mostro evocato da evoca mostri) entra nell'area, l'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione per porre fine all'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura in questione (che farà ritorno da dove è venuta), oltre a tentare di dissolvere gli incantesimi presenti sulla creatura o sull'oggetto. L'incantatore può scegliere di ottenere automaticamente un successo su ogni prova di dissoluzione contro un incantesimo lanciato da lui stesso.
- **Controincantesimo:** Quando dissolfi magie viene usato in questo modo, agisce su un incantatore scelto come bersaglio e viene lanciato come un controincantesimo (pagina 171). A differenza di un vero controincantesimo, tuttavia, c'è il rischio che dissolfi magie non funzioni. L'incantatore deve superare una prova di dissoluzione per contrastare l'incantesimo dell'altro incantatore.

## Esilio



V, 1 azione	→ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una o più creature extraplanari, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚	TS: Volontà	RI: Instantanea	RI: nega
-------------	---	---	---	-------------	-----------------	----------

L'incantesimo *esilio* è una versione più potente dell'incantesimo congedo. Permette di spingere le creature extraplanari fuori dal piano d'origine dell'incantatore. È possibile esiliare fino a 2 Dadi Vita di creature per livello dell'incantatore. Si possono migliorare le probabilità di riuscita dell'incantesimo mostrando almeno un oggetto o una sostanza che il bersaglio odia, teme o avversa per qualsiasi motivo. Per ogni oggetto o sostanza simile, si ottiene un bonus di +1 alla propria prova di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi del soggetto (se presente) e la CD del tiro salvezza aumenta di 2. Ad esempio, se questo incantesimo viene lanciato su un demone che odia la luce ed è vulnerabile all'acquasantina e alle armi in ferro, l'incantatore può utilizzare ferro, acquasantina e una torcia nell'incantesimo. Questi tre oggetti aggiungono un bonus di +3 alla sua prova per contrastare la resistenza agli incantesimi del demone e aggiungono 6 alla CD dell'incantesimo. A discrezione del DM, alcuni oggetti rari potrebbero funzionare due volte meglio di un oggetto normale (fornendo ognuno un bonus di +2 alla prova di livello dell'incantatore contro la resistenza agli incantesimi e aumentando di 4 la CD del tiro salvezza).

## Evoca mostri VI [vedi testo di Evoca Mostri I]



V, S, F/DF

1 round

↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

⌚ 1 round per livello (I)

Rl: No

È possibile evocare una creatura dall'elenco di 6° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 5° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacita. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 6° livello nella Tabella 'Evoca mostri'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e puo cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Le informazioni su queste creature si trovano nel Manuale dei Mostri. Un mostro evocato non puo convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, ne puo utilizzare alcun teletrasporto o capacita di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focena celestiale puo essere evocata solo in un ambiente acquatico. Quando si utilizza un incantesimo di Evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo. Ad esempio, evoca mostri 6 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

## Ferire



V, S

1 azione standard

↗ Contatto

⦿ Creature toccata

⌚ Instantanea

TS: Volontà dimezza; vedi testo

Rl: Si

Ferire infonde nel soggetto un flusso di energia negativa che infligge 10 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 150 danni al 15° livello). Se la creatura effettua con successo il suo tiro salvezza, l'incantesimo infligge danni dimezzati, ma non può ridurre i punti ferita del bersaglio a meno di 1. Se utilizzato su una creatura non morta, *ferire* funziona come guarigione.

## Forza del toro di massa



V, S, M

1 azione standard

↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

⦿ Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

⌚ 1 minuto per livello

TS: Volontà nega (innocuo)

Rl: Si (innocuo)

MC: Alcuni peli o un pizzico di letame di un toro

Il soggetto diventa più forte. Funziona come forza del toro, ma influenza molteplici creature.

## Glifo di interdizione superiore



V, S, M

10 minuti

↗ Contatto

⦿ Oggetto toccato o fino a 0,45 m quadri per livello

Oggetto toccato o fino a 0,45 m quadri per livello

⌚ Permanente fino al termine (I)

TS: Vedi testo

Rl: No (oggetto) e Si; vedi testo

MC: L'incantatore traccia il glifo con l'incenso, che deve prima essere sparso con polvere di diamante del valore di almeno 400 mo.

Funziona come glifo di interdizione, ma il glifo esplosivo superiore infligge fino a 10d8 danni, e il glifo incantato superiore può contenere un incantesimo fino al 6° livello.

## Guarigione



V, S

1 azione standard

↗ Contatto

⦿ Creature toccata

⌚ Instantanea

TS: Volontà nega (innocuo)

Rl: Si (innocuo)

Guarigione permette di infondere un flusso di energia positiva in una creatura per curare le sue malattie e le sue ferite. L'incantesimo termina immediatamente tutte le seguenti condizioni avverse che potrebbero affliggere il bersaglio: abbagliato, accecato, affaticato, ammalato, assordato, avvelenato, confuso, danni alle caratteristiche, esausto, frastornato, infermo, nauseato, soggetto a demenza, soggetto a regressione mentale e stordito. Cura anche 10 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 150 danni al 15° livello. Guarigione non rimuove livelli negativi e non ripristina livelli o punteggi di caratteristica risucchiati permanentemente. Se utilizzato contro una creatura non morta, *guarigione* funziona come ferire.

## Guscio anti-vita



V, S, DF

1 round

↗ 3 m

Emanazione del raggio di 3 m centrato sull'incantatore

⌚ 10 min./livello (I)

Rl: Si

L'incantatore crea un campo di energia mobile di forma semisferica che blocca l'accesso a gran parte delle creature viventi. L'effetto respinge aberrazioni, animali, bestie magiche, draghi, folletti, giganti, melme, parassiti, humanoidi, humanoidi mostruosi e vegetali, ma non costrutti, elementali, esterni o non morti. Vedi il Manuale dei Mostri per la descrizione dei diversi tipi di creature. Questo incantesimo può essere utilizzato solo per difendersi, e non per attaccare; spingere una barriera di Abiurazione contro una creatura che ne viene tenuta all'esterno provoca il cedimento della barriera (vedi 'Abiurazione', pagina 172).

## Infliggi ferite moderate di massa



V, S

1 azione standard

↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

⦿ Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

⌚

TS: Volontà nega

Rl: Si

Funziona come infliggi ferite leggere di massa, ma infligge 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +30).

## Non morto a morto [Morte]



V, S, M/DF

1 azione standard

↗ Medio (30 m + 3 m per livello)

Diverse creature non morte in un'esplosione del raggio di 12 m

⌚ Instantanea

TS: Volontà nega

Rl: MC: Un diamante del valore di almeno 500 mo ridotto in polvere.

Funziona come cerchio di morte, con la differenza che questo incantesimo distrugge le creature non morte come sopra specificato.

## Parola del ritiro



V	1 azione standard	⇒ Illimitato	⌚ Incantatore e oggetti toccati o creature consenzienti	⌚ Instantanea	TS: None o Volontà nega (innocuo, oggetto)	RI: No o Si (innocuo, oggetto)
---	----------------------	--------------	---	---------------	--	--------------------------------

La *parola del ritiro* teletrasporta istantaneamente l'incantatore al suo santuario nel momento in cui viene pronunciata. L'incantatore deve designare il santuario nel momento in cui prepara l'incantesimo, che deve essere un luogo molto familiare. Il punto di arrivo effettivo è un'area designata non più grande di 3 metri per 3 metri. Può essere trasportato a qualsiasi distanza all'interno di un piano, ma non è possibile viaggiare tra i piani. Oltre all'incantatore, anche gli oggetti che porta con sé vengono trasportati, purché l'incantatore non superi il suo carico massimo. È possibile anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente per ogni tre livelli dell'incantatore. Una creatura Grande conta come due creature Medie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi e così via. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e almeno una delle creature deve essere in contatto con l'incantatore. Se si supera questo limite, l'incantesimo fallisce. Una creatura non consenziente non può essere teletrasportata con *parola del ritiro*. Allo stesso modo, un tiro sulla Volontà (o la resistenza agli incantesimi) di una creatura può impedire agli oggetti in suo possesso di essere teletrasportati. Gli oggetti non magici incustoditi non hanno diritto ad alcun tiro salvezza.

## Proibizione



V, S, M, DF	6 round	⇒ Medio (30 m + 3 m per livello)	Cubo con spigolo di 18 m per livello (F)	⌚ Permanente	TS: Vedi testo	MC: Un'aspersione di acquasanta e incensi rari del valore di almeno 1.500 mo, più 1.500 mo per ogni cubo con spigolo di 18 metri. Se viene stabilita una parola di comando, è necessario bruciare incensi rari aggiuntivi del valore di almeno altre 1.000 mo, più 1.000 mo per ogni cubo con spigolo di 18 metri. Rt: Si
-------------	---------	----------------------------------	--	--------------	----------------	--

Proibizione impedisce alle creature il cui allineamento è diverso da quello dell'incantatore di entrare nell'area. Questo include anche tutti gli incantesimi di teletrasporto (come ad esempio porta dimensionale e teletrasporto), spostamento planare, ogni forma di viaggio astrale, viaggio etereo e gli incantesimi di Evocazione. Tali effetti falliscono automaticamente. Inoltre, l'incantesimo infligge danni alle creature che tentano di entrare nell'area e il cui allineamento è diverso da quello dell'incantatore. L'effetto su coloro che entrano nell'area dipende da come il loro allineamento si relaziona al suo (vedi sotto). Se una creatura si trova già all'interno dell'area nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato, non subisce alcun danno, a meno che non esca dall'area e non provi a rientrarvi, nel qual caso ne subisce gli effetti normalmente. Allineamento identico: Nessun effetto. La creatura è in grado di entrare liberamente (ma non attraverso viaggi planari). Allineamento diverso rispetto a legge/caos o a bene/male: La creatura subisce 6d6 danni. Un tiro salvezza sulla Volontà riuscito dimezza i danni, e si applica la resistenza agli incantesimi. Allineamento diverso rispetto sia legge/caos che a bene/male: La creatura subisce 12d6 danni. Un tiro salvezza sulla Volontà riuscito dimezza i danni, e si applica la resistenza agli incantesimi. A opzione dell'incantatore, questa Abiurazione può comprendere una parola d'ordine, nel qual caso le creature di allineamento diverso possono evitare i danni pronunciando la parola d'ordine quando entrano nell'area. L'incantatore deve specificare questa opzione (e la parola d'ordine) al momento del lancio. Dissolvi magie non dissolve un effetto di *proibizione* a meno che il livello di colui che dissolve non sia almeno pari a quello dell'incantatore che ha lanciato *proibizione*. E impossibile sovrapporre più effetti di *proibizione*. In tal caso, l'effetto più recente si sostituisce a quello più vecchio.

## Resistenza dell'orso di massa



V, S, DF	1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si
----------	-------------------	---	--	------------------------	----------------------------	--------

Funziona come resistenza dell'orso, ma ha effetto su più creature.

## Saggezza del gufo di massa



V, S, M/DF	1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si
------------	-------------------	---	--	------------------------	----------------------------	--------

Funziona come saggezza del gufo, ma influenza molteplici creature.

## Scopri il percorso



V, S, F	3 round	⇒ Personale o a contatto	⌚ Incantatore o creatura toccata	⌚ 10 min./livello	TS: None o Volontà nega (innocuo)	RI: No o Si (innocuo) focus: Una serie di oggetti di divinazione del tipo preferito dall'incantatore: ossa, avorio, bastoncini, rune scolpite od oggetti simili
---------	---------	--------------------------	----------------------------------	-------------------	-----------------------------------	--

Il soggetto di questo incantesimo è in grado di individuare la strada fisica più corta e più diretta verso una destinazione specifica, che si tratti della strada per entrare o per uscire da un certo luogo. Il luogo può essere all'esterno, sottoterra o perfino all'interno di un incantesimo labirinto. L'incantesimo funziona basandosi sul luogo, non sugli oggetti o sulle creature contenuti in esso. Quindi, non potrebbe trovare la strada per 'la foresta dove vive un drago verde' o la locazione di 'un tesoro di monete di platino', ma potrebbe indicare l'uscita da un labirinto. La locazione deve trovarsi sullo stesso piano su cui l'incantatore si trova nel momento in cui lancia l'incantesimo. L'incantesimo permette al soggetto di percepire la direzione esatta che lo condurrà a destinazione, indicando di volta in volta la strada giusta da seguire o le azioni fisiche da compiere. Ad esempio, l'incantesimo permette al soggetto di percepire i fili che fanno scattare una trappola o di conoscere la parola esatta per oltrepassare un glio di interdizione. L'incantesimo ha termine quando la destinazione viene raggiunta o quando si esaurisce la sua durata, a seconda di ciò che si verifica prima. L'incantesimo può essere usato per rimuovere il soggetto e coloro che si trovano assieme a lui dall'effetto di un incantesimo labirinto nel giro di un singolo round. Questa Divinazione opera in funzione del suo soggetto principale, non dei suoi compagni, e quindi non prevede e non si adatta alle azioni di altre creature (compresi eventuali guardiani).

## Simbolo di paura [Male, Influenza-Mente]



V, S, M	10 minuti	⇒ 0 m; vedi testo	⌚ Vedi testo	TS: Volontà nega	RL: Si	MC: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 1.000 mo.
---------	-----------	-------------------	--------------	------------------	--------	--

Funziona come simbolo di morte, ma tutte le creature entro un raggio di 18 metri dal *simbolo di paura* cadono invece in preda al panico per 1 round per livello dell'incantatore. Nota: Le trappole magiche come *simbolo di paura* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di paura* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 31 per il *simbolo di paura*.

## Simbolo di persuasione [Influenza Mentale]



V, S, M	10 minuti	⇒ 0 m; vedi testo	⌚ Vedi testo	TS: Volontà nega	RL: Si	MC: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo.
---------	-----------	-------------------	--------------	------------------	--------	--

Funziona come simbolo di morte, ma tutte le creature entro il raggio di *simbolo di persuasione* diventano invece soggette a charme dall'incantatore (come per l'incantesimo charme sui mostri) per 1 ora per livello dell'incantatore. A differenza di simbolo di morte, *simbolo di persuasione* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, un *simbolo di persuasione* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore. Nota: Le trappole magiche come *simbolo di persuasione* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di persuasione* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 31 per il *simbolo di persuasione*.

## Splendore dell'aquila di massa



V, S, M/DF	1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RL: Si	MC: Alcune piume o un pizzico di escrementi di aquila
------------	-------------------	---	--	------------------------	----------------------------	--------	---

Funziona come splendore dell'aquila, ma ha effetto su più creature.

# Chierico livello 7

## Blasfemia [Male, Sonoro]



V	1 azione standard	⇒ 12 m	Creature non malvagie entro una propagazione con raggio di 12 m centrata sull'incantatore	🕒 Instantanea	TS: None o Volontà nega; vedi testo	RI: Si
---	-------------------	--------	---	---------------	-------------------------------------	--------

Tutte le creature non malvagie all'interno dell'area di effetto di un incantesimo *blasfemia* subiscono i seguenti effetti nocivi:

DV Pari al livello dell'incantatore	Frastornata
Fino al livello dell'incantatore -1	Indebolita, Frastornata
Fino al livello dell'incantatore -5	Paralizzata, Indebolita, Frastornata
Fino al livello dell'incantatore -10	Uccisa, Paralizzata, Indebolita, Frastornata

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Non è concesso alcun tiro salvezza contro questi effetti. Frastornata: La creatura non può compiere azioni per 1 round, ma può difendersi normalmente. Indebolita: Il punteggio di Forza della creatura diminuisce di 2d6 punti per 2d4 round. Paralizzata: La creatura è paralizzata e indifesa per 1d10 minuti. Uccisa: Le creature viventi muoiono, i non morti vengono distrutti. Inoltre, se l'incantatore è sul proprio piano d'origine, le creature extraplanari di allineamento non malvagio all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza e non possono tornare per almeno 24 ore. Questo effetto ha luogo indipendentemente dal fatto che le creature abbiano udito o meno la *blasfemia*. L'effetto di esilio concede un tiro salvezza sulla Volontà (con una penalità di -4) per essere negato. Le creature i cui Dadi Vita superano il livello dell'incantatore non sono soggette alla *blasfemia*.

## Controllare tempo atmosferico



V, S	10 minuti; vedi testo	⇒ 3 km	Un cerchio del raggio di 3 km centrato sull'incantatore; vedi testo	🕒 4d12 ore; vedi testo	RI: No
------	-----------------------	--------	---	------------------------	--------

L'incantatore può cambiare il tempo atmosfericonell'area locale. Sono necessari 10 minuti per lanciare l'incantesimo e altri 10 minuti perché gli effetti comincino a manifestarsi. Le condizioni atmosferiche del momento vengono determinate dal DM. L'incantatore può solo invocare un tempo appropriato al clima e alla stagione dell'area in cui si trova.

Stagione	Tempo possibile
Primavera	Tornado, tempesta di fulmini, tempesta di nevischio o caldo
Estate	Pioggia torrenziale, calore intenso o grandinata
Autunno	Clima caldo o freddo, nebbia, nevischio
Inverno	Freddo intenso, tormenta di neve, disgelo
Tardo inverno	Vento Uragano o primavera precoce (nelle zone costiere)

L'incantatore controlla le tendenze generali del tempo, come la direzione e l'intensità del vento, ma non controlla le sue applicazioni specifiche (dove colpiranno i fulmini, ad esempio, o il percorso preciso di un tornado). Quando l'incantatore seleziona una certa condizione da generare, il tempo assumerà quella condizione 10 minuti dopo (cambiando gradualmente, e non bruscamente). Continuerà così come è stato generato per la durata dell'incantesimo o finché l'incantatore non userà un'azione standard per decidere una nuova condizione atmosferica (che si manifesterà pienamente 10 minuti dopo). Condizioni contraddittorie tra loro non possono essere presenti contemporaneamente (nebbia e vento forte, ad esempio). *Controllare tempo atmosferico* può eliminare fenomeni atmosferici (che avvengono naturalmente o in altro modo), allo stesso modo in cui può crearli. I druidi che lanciano questo incantesimo raddoppiano la sua durata e influenzano un cerchio del raggio di 4,5 km.

## Cura ferite gravi di massa



V, 1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🕒 Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	🕒 Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo)	RI: Si (innocuo)
----------------------	---	--	---------------	-------------------------------	------------------

L'incantatore incanala energia positiva per curare 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +35). Come gli altri incantesimi curare, cura ferite leggere di massa infligge danni ai non morti nella sua area di effetto anziché curarli. Ogni non morto influenzato può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni.

## Dettame [Legale, Sonoro]



V	1 azione standard	⇒ 12 m	Creature non legali entro una propagazione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore	🕒 Instantanea	TS: None o Volontà nega; vedi testo	RI: Si
---	-------------------	--------	---	---------------	-------------------------------------	--------

Qualsiasi creatura non legale all'interno dell'area dell'incantesimo *dettame* subisce i seguenti effetti nocivi:

DV	Effetto
Pari al livello dell'incantatore	Assordata
Fino al livello dell'incantatore -1	Rallentata, assordata
Fino al livello dell'incantatore -5	Paralizzata, rallentata, assordata.
Fino al livello dell'incantatore -10	Uccisa, paralizzata, rallentata, assordata.

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Non è consentito alcun tiro salvezza contro questi effetti. Assordata: La creatura è assordata per 1d4 round. Rallentata: La creatura viene rallentata, come per l'incantesimo lentezza, per 2d4 round. Paralizzata: La creatura è paralizzata e indifesa per 1d10 minuti. Uccisa: Le creature viventi muoiono e i non morti vengono distrutti. Inoltre, se l'incantatore è sul proprio piano natio quando lancia l'incantesimo, le creature extraplanari di allineamento non legale all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza e non possono tornare per almeno 24 ore. Questo effetto ha luogo indipendentemente dal fatto che le creature abbiano udito il *dettame* o meno. L'effetto di esilio consente un tiro salvezza sulla Volontà, (con una penalità di -4) per negarlo. Le creature i cui DV superano il livello dell'incantatore non subiscono gli effetti dell'incantesimo.

## Distruzione [Morte]



V, S, F	1 azione standard	⚡ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Una creatura	⌚ Instantanea	TS: Tempra parziale	Ri: focus: Uno speciale simbolo sacro (o sacrilego) d argento Si con incisi versi di anatema (costo di 500 mo)
---------------	----------------------	---	----------------	---------------	---------------------	---

Questo incantesimo uccide immediatamente il soggetto e consuma completamente i suoi resti (ma non il suo equipaggiamento e le sue proprietà). Se il tiro salvezza sulla Tempra del bersaglio ha successo, questi invece subisce 10d6 danni. Il solo modo per riportare in vita un personaggio che abbia fallito il proprio tiro salvezza contro questo incantesimo è utilizzando Resurrezione pura, un Desiderio attentamente formulato, seguito da Resurrezione o Miracolo.

## Evoca mostri VII [vedi testo di Evoca Mostri I]



V, S, F/DF	1 round	⚡ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 round per livello (I)	Ri: No
------------	---------	---	---------------------------	--------

È possibile evocare una creatura dall'elenco di 7° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 6° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore.

## Infliggi ferite gravi di massa



V, S	1 azione standard	⚡ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ Instantanea	TS: Volontà dimezza	Ri: Si
---------	----------------------	---	--	---------------	---------------------	--------

Funziona come infliggi ferite leggere di massa, ma infligge 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +35).

## Parola del caos [Caotico, Sonoro]



V	1 azione standard	⚡ 12 m	Creature non caotiche entro una propagazione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore	⌚ Instantanea	TS: None o Volontà nega; vedi testo	Ri: Si
---	----------------------	--------	---	---------------	-------------------------------------	--------

Qualsiasi creatura non caotica entro l'area di effetto dell'incantesimo che senta la *parola del caos* subisce i seguenti effetti. Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Non è concesso alcun tiro salvezza contro questi effetti. Assordata: La creatura viene assordata per 1d4 round. Stordita: La creatura viene stordita per 1 round. Confusa: La creatura è confusa, come per l'incantesimo confusione, per 1d10 minuti. Questo è un Ammaliamento e un effetto di influenza mentale. Uccisa: Le creature viventi muoiono e i non morti vengono distrutti

DV	Effetto
Pari al livello dell'incantatore	Assordata
Fino al livello dell'incantatore -1	Stordita, Assordata
Fino al livello dell'incantatore -5	Confusa, Stordita, Assordata
Fino al livello dell'incantatore -10	Uccisa, Confusa, Stordita, Assordata

Inoltre, se l'incantatore è sul suo piano natio, le creature extraplanari di allineamento non caotico all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza. Le creature così esiliate non possono tornare per almeno 24 ore. L'effetto di esilio consente un tiro salvezza sulla Volontà (con una penalità di -4) per negarlo. Le creature i cui DV superino il livello dell'incantatore non sono influenzate dalla *parola del caos*.

## Parola sacra [Bene, Sonoro]



V	1 azione standard	⚡ 12 m	Creature non buone entro una propagazione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore	⌚ Instantanea	TS: None o Volontà nega; vedi testo	Ri: Si
---	----------------------	--------	--	---------------	-------------------------------------	--------

Qualsiasi creatura non buona entro l'area di effetto dell'incantesimo che senta la *parola sacra* subisce i seguenti effetti nocivi.

DV	Effetto
Pari al livello dell'incantatore	Assordata
Fino al livello dell'incantatore -1	Accecata, Assordata
Fino al livello dell'incantatore -5	Paralizzata, Accecata, Assordata
Fino al livello dell'incantatore -10	Uccisa, Paralizzata, Accecata, Assordata

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Non è concesso alcun tiro salvezza contro questi effetti. Assordata: La creatura viene assordata per 1d4 round. Accecata: La creatura viene accecata per 2d4 round. Paralizzata: La creatura viene paralizzata e resta indifesa per 1d10 minuti. Uccisa: Le creature viventi muoiono e i non morti vengono distrutti. Inoltre, se l'incantatore è sul suo piano natio, le creature extraplanari di allineamento non buono all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza. Le creature così esiliate non possono tornare per almeno 24 ore. L'effetto di esilio consente un tiro salvezza sulla Volontà (con una penalità di -4) per negarlo. Le creature i cui DV superino il livello dell'incantatore non sono influenzate dalla *parola sacra*.

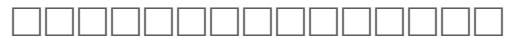
## Repulsione



V, S, F/DF	1 azione standard	⚡ Fino a 3 m per livello	Emanazione fino a 3 m di raggio per livello centrata sull'incantatore	⌚ 1 round per livello (I)	TS: Volontà nega	Ri: Si
---------------	----------------------	-----------------------------	--	------------------------------	---------------------	-----------

Un campo di forza invisibile che può essere spostato a piacimento circonda l'incantatore impedendo a qualunque creatura di avvicinarglisi. L'incantatore definisce le dimensioni di questo campo al momento del lancio dell'incantesimo (fino al limite che il suo livello gli permette). Le creature all'interno o che tentano di entrare nel campo devono tentare un tiro salvezza. Se falliscono, non sono in grado di avvicinarglisi per la durata dell'incantesimo. A parte questo, le azioni che le creature respinte possono compiere non vengono limitate in alcun senso. Possono combattere con altre creature, lanciare incantesimi e attaccare l'incantatore con armi a distanza. Se l'incantatore si avvicina a una delle creature soggette all'incantesimo, non accade nulla (la creatura non viene respinta indietro). Se l'incantatore si avvicina abbastanza da arrivare alla sua portata, la creatura è libera di compiere attacchi in mischia contro di lui. Se una creatura respinta prova ad allontanarsi per poi tornare di nuovo verso l'incantatore, non può più avvicinarsi se si trova ancora all'interno dell'area dell'incantesimo.

## Resurrezione



V, S, M, 10 DF	10 minuti	Contatto	Creature morta toccata	Instantanea	TS: None; vedi testo	RI: Si (innocuo)	MC: Uno spruzzo di acquasantina e diamanti del valore totale di almeno 10.000 mo.
----------------	-----------	----------	------------------------	-------------	----------------------	------------------	---

Funziona come rianimare morti, ma l'incantatore è in grado di riportare in vita e completamente in forze qualsiasi creatura morta. Lo stato dei suoi resti non è un fattore determinante. Finché esiste ancora una piccola porzione del corpo, la creatura può essere riportata in vita, ma la porzione del corpo che riceve l'incantesimo deve essere stata parte del corpo della creatura al momento della morte. (I resti di una creatura colpita da disintegrazione contano come una porzione del corpo). La creatura deve essere morta da non più di 10 anni per livello dell'incantatore. Una volta che questo incantesimo è stato completato, la creatura viene immediatamente riportata al massimo dei punti ferita, della salute e della forza fisica, senza alcuna perdita di eventuali incantesimi preparati. Il soggetto perde comunque un livello o 2 punti di Costituzione se era di 1° livello (se questa riduzione dovesse portare la sua Cos a 0 o meno, non può essere resuscitato). Questa perdita di livello o di Costituzione non può essere in alcun modo ripristinata. È possibile resuscitare qualcuno ucciso da un effetto di morte o che sia stato trasformato in una creatura non morta e poi distrutto. Non si può resuscitare qualcuno che sia morto di vecchiaia. I costrutti, gli elementali, gli esterni e le creature non morte, non possono essere resuscitate.

## Rifugio



V, S, M, 1 azione standard	Contatto	Oggetto toccato	Permanente fino al termine	RI: No	MC: L'oggetto preparato appositamente, la cui costruzione include l'uso di gemme per un valore di 1.500 mo.
----------------------------	----------	-----------------	----------------------------	--------	---

L'incantatore crea una potente magia all'interno di un oggetto appositamente preparato una statuetta, una verga impreziosita, una gemma ecc. Questo oggetto contiene il potere di trasportare all'istante il suo possessore da qualunque distanza nello stesso piano alla dimora dell'incantatore. Una volta che l'oggetto è trasmutato, l'incantatore deve darlo volontariamente a un individuo informandolo nel frattempo di quale sia la parola di comando da pronunciare quando l'oggetto viene usato. Per usare l'oggetto, il soggetto deve pronunciare questa parola nello stesso momento in cui l'oggetto viene spezzato o rotto (un'azione standard); quando ciò viene fatto, l'individuo e tutto ciò che sta indossando o portando (fino a un massimo di carico pesante del personaggio) vengono trasportati magicamente alla dimora dell'incantatore. Nessun'altra creatura ne subisce l'effetto (a parte un famiglio che si trovi a contatto del bersaglio). È possibile modificare questo incantesimo al momento del lancio, facendo in modo che quando l'oggetto viene rotto e la parola di comando viene pronunciata, l'incantatore venga trasportato entro 3 metri dal possessore dell'oggetto. L'incantatore avrà un'idea generale della posizione e della situazione del possessore dell'oggetto nel momento in cui l'incantesimo *rifugio* viene scaricato, ma una volta deciso di alterare l'incantesimo in questo modo l'incantatore non ha più possibilità di scelta se essere trasportato o meno.

## Rigenerazione



V, S, DF	3 round completi	Contatto	Creatura vivente toccata	Instantanea	TS: Tempra nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
----------	------------------	----------	--------------------------	-------------	---------------------------	------------------

Le parti dei corpo del bersaglio che sono state tagliate (dita, braccia, mani, piedi, code o anche teste di creature a più teste), le ossa rotte e gli organi danneggiati ricrescono. Dopo il lancio dell'incantesimo, la *rigenerazione* fisica si completa in 1 round, se le parti del corpo danneggiate sono presenti e a contatto della creatura. In caso contrario, sono necessari 2d10 round. Rigenerazione cura anche 4d8 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +35), elimina dal soggetto qualsiasi esaurimento e/o affaticamento, ed elimina tutti i danni non letali subiti dal soggetto. Non ha alcun effetto sulle creature non viventi. (compresi i non morti).

## Ristorare superiore



V, S, XP	10 minuti	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)	XP: 500 PE.
----------	-----------	----------	------------------	-------------	----------------------------	------------------	-------------

Funziona come ristorare inferiore, ma dissolve tutti i livelli negativi che affliggono il soggetto curato. Questo effetto inverte il risucchio di livello operato da una forza o da una creatura, riportando il soggetto al più alto livello che aveva raggiunto in precedenza. I livelli risucchiati vengono ripristinati solo se il tempo trascorso dalla perdita del livello non è superiore a una settimana per livello dell'incantatore. Ristorare superiore dissolve anche tutti gli effetti magici che penalizzano le caratteristiche del soggetto, cura ogni danno temporaneo alle caratteristiche e reintegra tutti i punti risucchiati permanentemente da tutti i punteggi di caratteristica. Inoltre, elimina l'affaticamento e l'esaurimento, e rimuove tutte le forme di demenza, confusione e simili effetti mentali. Ristorare superiore non ripristina livelli o punti di Costituzione persi in caso di morte.

## Scrutare superiore



V, S, 1 azione standard	Vedi testo	1 ora per livello	TS: Volontà nega	RI: Si	MC: L'occhio di un falco, di un'aquila o anche di un roc, più acido nitrico, rame e zinco
-------------------------	------------	-------------------	------------------	--------	---

Funziona come scrutare, tranne per le differenze sopra riportate. In aggiunta, attraverso il sensore magico funzionano in modo sicuro tutti i seguenti incantesimi: individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del magico, individuazione del male, lettura del magico, linguaggi e messaggio.

## Simbolo di debolezza [Morte]



V, S, 10 minuti	0 m; vedi testo	Vedi testo	Tempra nega	RI: Si	MC: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo.
-----------------	-----------------	------------	-------------	--------	--

Funziona come simbolo di morte, ma tutte le creature in un raggio di 18 metri dal *simbolo di debolezza* soffrono invece per una debolezza menomante che infligge 3d6 danni alla Forza. A differenza di simbolo di morte, *simbolo di debolezza* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, un *simbolo di debolezza* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore. Nota: Le trappole magiche come *simbolo di debolezza* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di debolezza* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 32 per il *simbolo di debolezza*.

## Simbolo di stordimento [Influenza Mentale]



V, S	10	⇒ 0 m; vedi testo	⊕ Vedi testo	TS: Volontà nega	Ri: Si	MC: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo.
------	----	-------------------	--------------	------------------	--------	--

Funziona come simbolo di morte, ma tutte le creature entro 18 metri dal *simbolo di stordimento* diventano invece stordite per 1d6 round. Nota: Le trappole magiche come *simbolo di stordimento* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un simbolo, di stordimento e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 32 per il *simbolo di stordimento*.

## Transizione eterea



V, S	1 azione standard	⇒ Personale	⊕ Incantatore	⊕ 1 round per livello (I)
------	-------------------	-------------	---------------	---------------------------

L'incantatore diventa etereo assieme al suo equipaggiamento. Per la durata dell'incantesimo, si ritrova in un luogo chiamato Piano Etereo, che si sovrappone al normale Piano Materiale fisico. Quando questo incantesimo ha fine, egli fa ritorno alla sua normale esistenza. Una creatura eterea è invisibile, incorporea e in grado di muoversi in qualsiasi direzione, perfino in alto o in basso, anche se a metà della sua normale velocità. Come creatura incorporea può muoversi attraverso gli oggetti solidi, comprese le creature viventi, e come creatura eterea è in grado di vedere e sentire ciò che accade sul Piano Materiale, ma tutto gli appare grigio e inconsistente. La vista e l'udito di ciò che accade sul Piano Materiale hanno una portata di 18 metri. Gli effetti di forze magiche (come dardo incantato e muro di forza) e le abiurazioni funzionano normalmente su di lui. I loro effetti si estendono sul Piano Etereo fin dal Piano Materiale, ma non viceversa. Una creatura eterea non può attaccare una creatura materiale e gli incantesimi lanciati in forma eterea hanno effetto solo su altre creature eteree. Alcuni oggetti o creature materiali sono dotate di attacchi o effetti che funzionano anche sul Piano Etereo (come il basilisco e il suo attacco con lo sguardo). D'altra parte, bisogna trattare altre creature e oggetti eterei come se fossero diventati materiali. Se l'incantatore pone fine all'incantesimo e torna materiale mentre si trova all'interno di un oggetto materiale (come una parete solida), viene spinto via verso il più vicino spazio libero e subisce 1d6 danni per ogni 1,5 metri così attraversati.

# Chierico livello 8

## Alleato planare superiore [vedi testo di alleato planare inferiore]



V, S, DF, XP	10 minuti	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Instantanea	Rl: No	XP: 500 PE.
--------------	-----------	---	---------------	--------	-------------

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore chiede alla propria divinità di inviare al suo cospetto un elementale o un esterno (fino a 18 DV, o due creature dello stesso tipo il cui totale in DV non superi 18) a scelta della divinità. Se non venera alcuna divinità in particolare, la sua richiesta verrà esaudita da una creatura che condivide il suo allineamento a livello filosofico. Se l'incantatore è a conoscenza del nome di una creatura specifica, può richiedere la sua presenza nominandola durante l'incantesimo (anche se potrebbe comunque ottenere un'altra creatura). È possibile chiedere alla creatura di compiere una missione per l'incantatore in cambio di una ricompensa. Le missioni possono variare da qualcosa di semplice (trasportaci in volo attraverso il crepaccio, aiutaci a combattere in questo scontro) a qualcosa di più complesso (spia i nostri nemici, proteggici nella nostra incursione nel dungeon). L'incantatore deve essere in grado di comunicare con la creatura richiamata per poter negoziare i suoi servigi. Le creature, come gruppo, accettano di aiutare l'incantatore e chiedono in cambio una ricompensa. Questo pagamento può avvenire sotto diverse forme, dal donare oro od oggetti magici ad un tempio alleato, ad un regalo consegnato direttamente alla creatura, a qualche altra azione da parte dell'incantatore che rispecchi l'allineamento e gli scopi della creatura. Indipendentemente dalla sua natura, questo pagamento deve essere fatto prima che la creatura acconsenta a compiere qualunque servizio. Stringere questo patto richiede almeno 1 round, per cui qualunque azione la creatura debba compiere avrà luogo nel round successivo al suo arrivo. Una missione per cui impiega fino a 1 minuto per livello dell'incantatore richiede un pagamento di 100 mo per ogni DV della creatura richiamata. Nel caso di una missione per cui impiega fino a 1 ora per livello dell'incantatore, la creatura richiede un pagamento di 500 mo per DV. Una missione a lungo termine, una per cui impiega fino a un giorno per livello dell'incantatore, richiede un pagamento di 1.000 mo per DV. Una missione non pericolosa richiede solo metà del pagamento indicato, mentre una missione particolarmente pericolosa potrebbe richiedere un regalo più grande. Ben poche creature accetteranno una missione che sembra suicida (da non dimenticare che una creatura richiamata in realtà muore quando viene uccisa, a differenza di una creatura convocata). Tuttavia, se la missione è fortemente allineata con l'etica della creatura, il DM potrebbe dimezzare o addirittura rinunciare al pagamento. Ad esempio, una creatura celestiale richiamata per combattere alcuni demoni potrebbe richiedere un regalo solo della metà del valore normale. Al termine della sua missione, o quando finisce la durata concordata, la creatura ritorna al suo piano di origine (dopo aver fatto rapporto all'incantatore, se appropriato e possibile). Nota: Quando si usa un incantesimo per richiamare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, l'incantesimo diventa del tipo corrispondente. Ad esempio, *alleato planare superiore* diventa un incantesimo del fuoco se lo si usa per richiamare un elementale del fuoco.

## Aura sacra [Bene]



V, 1 azione standard	♂ Una creatura per livello entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	⌚ 1 round per livello (I)	TS: Vedi testo	Rl: Si (innocuo)	focus: Un minuscolo reliquiario contenente una reliquia sacra di qualche tipo. Il reliquiario costa almeno 500 mo
----------------------	--	---------------------------	----------------	------------------	---

Una brillante radianza divina avvolge i soggetti dell'incantesimo, proteggendoli da attacchi, conferendo loro resistenza agli incantesimi lanciati dalle creature malvagie e accecando queste ultime se riescono a colpire i soggetti. Questa Abiurazione ha quattro effetti: Primo, le creature protette ottengono un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di protezione dal male, questo beneficio viene applicato a tutti gli attacchi, non solo a quelli condotti da creature malvagie. Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi del male e incantesimi lanciati da creature malvagie. Terzo, l'abiurazione blocca eventuali possessioni e influenze mentali, proprio come protezione dal male. Infine, se una creatura malvagia riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, l'attaccante viene accecato (un tiro salvezza sulla Tempra nega l'effetto, come per cecità/sordità, però contro la CD del tiro salvezza di *aura sacra*).

## Aura sacrilega [Male]



V, 1 azione standard	♂ Una creatura per livello entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	⌚ 1 round per livello (I)	TS: Vedi testo	Rl: Si (innocuo)	focus: Un minuscolo reliquiario contenente una reliquia sacra di qualche tipo, come un frammento di pergamena da un testo sacrilego. Il reliquiario costa almeno 500 mo
----------------------	--	---------------------------	----------------	------------------	---

Un'oscurità inquietante avvolge i soggetti dell'incantesimo, proteggendoli da attacchi, conferendo loro resistenza agli incantesimi lanciati dalle creature buone e indebolendo queste ultime se riescono a colpire i soggetti. Questa Abiurazione ha quattro effetti: Primo, le creature protette ottengono un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di protezione dal bene, questo beneficio viene applicato a tutti gli attacchi, non solo a quelli condotti da creature buone. Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi del bene e incantesimi lanciati da creature buone. Terzo, l'Abiurazione blocca eventuali possessioni e influenze mentali, proprio come protezione dal bene. Infine, se una creatura buona riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, l'attaccante subisce 1d6 danni temporanei alla Forza (un tiro salvezza sulla Tempra nega questo effetto).

## Campo anti-magia



V, S M/DF	1 azione standard	♂ 3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrato sull'incantatore	⌚ 10 min./livello (i)	Ri: Vedi testo	MC: Un pizzico di limatura di ferro o filamenti di ferro
--------------	----------------------	-------	--	-----------------------	----------------	--

Una barriera invisibile circonda l'incantatore e si sposta assieme a lui. Lo spazio al suo interno diventa inaccessibile a gran parte degli effetti magici, compresi gli incantesimi, le capacità magiche e soprannaturali. Allo stesso modo, impedisce il funzionamento di qualsiasi oggetto magico o incantesimo all'interno dei suoi confini. Un *campo anti-magia* sopprime ogni incantesimo o effetto magico usato, trasportato o lanciato all'interno dell'area, ma non lo dissolve. Una creatura velocizzata, per esempio, non è velocizzata finché si trova all'interno del campo, ma quando ne esce l'incantesimo torna a funzionare. Il tempo passato all'interno di un *campo anti-magia* conta nella durata dell'incantesimo soppresso. Le creature convocate di qualsiasi tipo e i non morti incorporei svaniscono se entrano all'interno di un *campo anti-magia*, per ricomparire nello stesso posto una volta che il campo si è spostato. Il tempo trascorso mentre è svanita viene comunque calcolato, nella durata dell'Evocazione che mantiene la creatura. Se si lancia *campo anti-magia* in un'area occupata da una creatura convocata dotata di resistenza agli incantesimi, si deve effettuare una prova di livello dell'incantatore ( $1d20 +$  livello dell'incantatore) contro la resistenza agli incantesimi della creatura per farla scomparire (gli effetti di evocazioni istantanee, come creare acqua, non vengono influenzati dal *campo anti-magia* in quanto l'Evocazione in sé non è più attiva, ma solo il suo risultato). Le creature normali (un grifone normalmente incontrato piuttosto che uno evocato, ad esempio) possono entrare nell'area, come anche i proiettili normali. Inoltre, una spada magica può non funzionare magicamente all'interno dell'area, ma rimane pur sempre una spada (e una spada perfetta, oltretutto). L'incantesimo non ha effetto sui golem e altri costrutti che vengono permeati di magia durante il loro processo di creazione e sono quindi autosufficienti da allora in poi (a meno che non siano stati convocati, nel qual caso vanno trattati come qualsiasi creatura evocata). Allo stesso modo, gli elementali, i non morti corporei e gli esterni non subiscono l'effetto dell'incantesimo a meno che non siano stati convocati. Le capacità magiche o soprannaturali di queste creature, tuttavia, possono essere temporaneamente annullate dal campo. Dissolvi magie non rimuove il campo. Due o più campi anti-magia che condividono anche solo in parte lo stesso spazio non hanno alcun effetto l'uno sull'altro. Certi incantesimi, come muro di forza, sfera prismatica e muro prismatico non subiscono l'effetto del *campo anti-magia* (vedi le loro descrizioni specifiche). Gli artefatti e le divinità non sono influenzati da magie mortali come questa (vedi la Guida del Dungeon master per maggiori dettagli sugli artefatti). Se una creatura è più grande dell'area coperta dalla barriera, qualsiasi parte che fuoriesca dalla barriera non è influenzata dal campo.

## Creare non morti superiori [Male]



V, 1 ora	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Un cadavere	⌚ Instantanea	Ri: No	MC: Un vaso di argilla riempito con la terra di una tomba e un altro riempito di acqua salmastra. L'incantesimo deve essere lanciato su un cadavere. L'incantatore deve piazzare nella bocca o nelle orbite di ogni creatura una gemma di onice nera del valore di almeno 50 mo per DV del non morto. La magia dell'incantesimo rende queste pietre sassi bruciati senza alcun valore.
----------	---	---------------	---------------	--------	--

Funziona come creare non morti, ma permette di creare tipi di non morti più forti e più intelligenti: ombre, wraith, spettri e divoratori (vedi il Manuale dei Mostri per maggiori informazioni su tutti i tipi di non morti). Il tipo o i tipi di non morti che l'incantatore può creare sono basati sul suo livello, come indicato nella tabella seguente:

Livello dell'incantatore	Non morto creato
15° o inferiore	Ombra
16°-17°	Wraith
18°-19°	Spettro
20° o più	Divoratore

## Cura ferite critiche di massa



V, 1 azione S standard	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo) o Volontà dimezza; vedi testo	Ri: Si (innocuo) o Si; vedi testo
---------------------------	---	--	---------------	--	--------------------------------------

L'incantatore incanala energia positiva per curare  $4d8$  danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +40). Come gli altri incantesimi curare, cura ferite leggere di massa infligge danni ai non morti nella sua area di effetto anziché curarli. Ogni non morto influenzato può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni.

## Evoca mostri VIII [vedi testo di Evoca Mostri I]



V, S, F/DF	1 round	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 round per livello (i)	Ri: No
------------	---------	---	---------------------------	--------

È possibile evocare una creatura dall'elenco di 8° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 7° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 8° livello nella Tabella 'Evoca mostri'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Le informazioni su queste creature si trovano nel Manuale dei Mostri. Un mostro evocato non può convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, né può utilizzare alcun teletrasporto o capacità di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focena celestiale può essere evocata solo in un ambiente acquatico. Quando si utilizza un incantesimo di Evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo. Ad esempio, evoca mostri 8 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

## Immunità agli incantesimi superiore



V, S, DF	1 azione standard	→ Contatto	⦿ Creatura toccata	⌚ 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
----------	-------------------	------------	--------------------	-------------------	----------------------------	------------------

La creatura protetta è immune agli effetti di un incantesimo specifico per ogni quattro livelli dell'incantatore. L'incantesimo deve essere di 8° livello o inferiore. La creatura ha praticamente una resistenza agli incantesimi imbattibile per quanto riguarda l'incantesimo o gli incantesimi specificati. Naturalmente, questa immunità non la protegge dagli incantesimi per i quali non si applica la resistenza agli incantesimi. Immunità agli incantesimi protegge dagli incantesimi, dagli effetti magici di oggetti magici e dalle capacità magiche innate delle creature. Non protegge da capacità soprannaturali o straordinarie, come armi a soffio e attacchi con lo sguardo. Questa protezione vale solo contro un incantesimo particolare, non contro un certo dominio o una scuola di magia o un gruppo di incantesimi che hanno effetti simili. Quindi, una creatura immune al fulmine è ancora vulnerabile a incantesimi come stretta folgorante e catena di fulmini. Una creatura può essere sotto l'effetto di un solo incantesimo immunità agli incantesimi o *immunità agli incantesimi superiore* alla volta.

## Infliggi ferite critiche di massa



V, S	1 azione standard	→ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚	TS: Volontà Instantanea	RI: Si
------	-------------------	---	--	---	-------------------------	--------

Funziona come infliggi ferite leggere di massa, ma infligge 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +40).

## Mantello del caos [Caotico]



V, S, F	1 azione standard	→ ⦿ Una creatura per livello entro 6 m un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	⌚ 1 round per livello (I)	TS: Vedi testo	RI: Si (innocuo)	focus: Un minuscolo reliquiario contenente una reliquia sacra di qualche tipo, come un frammento di pergamena da un testo caotico. Il reliquiario costa almeno 500 mo
---------	-------------------	--	---------------------------	----------------	------------------	---

Un flusso casuale di colori circonda i soggetti, proteggendoli dagli attacchi, conferendo loro resistenza agli incantesimi lanciati da creature legali e rendendo confine le creature legali che li colpiscono. Questa Abiurazione ha quattro effetti. Primo, le creature protette ottengono un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di protezione dalla legge, questo beneficio viene applicato a tutti gli attacchi, non solo a quelli condotti da creature legali. Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi della legge e incantesimi lanciati da creature legali. Terzo, l'Abiurazione blocca eventuali possessioni e influenze mentali, proprio come protezione dalla legge. Infine, se una creatura legale riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, l'attaccante rimane confuso per 1 round. (Un tiro salvezza sulla Volontà nega l'effetto, come in confusione, però contro la CD di *mantello del caos*).

## Rivela locazioni



V, S, DF	10 minuti	→ Illimitato	⦿ Una creatura od oggetto	⌚	Instantanea	RI: No
----------	-----------	--------------	---------------------------	---	-------------	--------

L'incantesimo *rivela locazioni* è uno dei più potenti mezzi esistenti per localizzare creature od oggetti. Non esiste nulla, al di fuori dell'incantesimo vuoto mentale o dell'intervento diretto di una divinità, che impedisca di apprendere l'esatta ubicazione di un singolo individuo o di un oggetto attraverso di esso. Rivela locazioni aggira ogni normale protezione dallo scrutamento o dalla localizzazione, e rivela il nome del luogo della creatura o dell'oggetto (il nome dell'edificio, della compagnia, del palazzo e così via), della comunità o del paese (o della ripartizione politica in questione), della nazione, del continente e del piano in cui si trova il soggetto. Per trovare una creatura attraverso questo incantesimo, l'incantatore deve averla vista o avere un oggetto che un tempo era di sua proprietà. Per trovare un oggetto, deve averlo toccato almeno una volta.

## Scudo della legge [Legale]



V, S, F	1 azione standard	→ ⦿ Una creatura per livello in una 6 esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	⌚ 1 round per livello (I)	TS: Vedi testo	RI: Si (innocuo)	focus: Un minuscolo reliquiario contenente una reliquia sacra di qualche tipo, come un frammento di pergamena da un testo legale. Il reliquiario costa almeno 500 mo
---------	-------------------	--	---------------------------	----------------	------------------	--

Una debole luminescenza bluastra circonda i bersagli proteggendoli dagli attacchi, garantendo loro resistenza agli incantesimi lanciati da creature caotiche, e rallentando le creature caotiche che li colpiscono. Questa Abiurazione ha quattro effetti: Primo, ogni creatura protetta ottiene un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di protezione dal caos, questi benefici vengono applicati a tutti gli attacchi, non solo a quelli compiuti da creature caotiche. Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi del caos e incantesimi lanciati da creature caotiche. Terzo, l'Abiurazione blocca eventuali possessioni o influenze mentali, proprio come protezione dal caos. Infine, se una creatura caotica riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, la creatura che attacca è rallentata. (Un tiro salvezza sulla Volontà nega l'effetto, come per lentezza, però contro la CD del tiro salvezza è di *scudo della legge*).

## Serratura dimensionale



V, S	1 azione standard	→ Medio (30 m + 3 m per livello)	Emanazione del raggio di 6 m centrata in un punto nello spazio	⌚	Un giorno/livello	RI: Si
------	-------------------	----------------------------------	--	---	-------------------	--------

L'incantatore crea una scintillante barriera smaraldina che impedisce completamente il viaggio extradimensionale. Le forme di movimento bloccate includono camminare nelle ombre, forma eterea, intermittenza, labirinto, porta dimensionale, portale, proiezione astrale, spostamento planare, teletrasporto, transizione eterea e altre simili capacità magiche o psioniche. Una volta che la *serratura dimensionale* è stata piazzata, il viaggio extradimensionale verso l'esterno e verso l'interno dell'area non è più possibile. Serratura dimensionale non interferisce con il movimento di creature che, al momento del lancio dell'incantesimo, si trovavano già in forma eterea o astrale, né blocca la percezione extradimensionale o forme di attacco quali lo sguardo del basilisco. Inoltre, l'incantesimo non impedisce la scomparsa delle creature evocate quando termina l'incantesimo di evocazione.

## Simbolo di demenza [Influenza Mentale]



V, S	10 M minuti	⇒ 0 m; vedi testo	⌚ Vedi testo	TS: Volontà nega	Ri: Si	MC: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo.
------	----------------	----------------------	-----------------	---------------------	--------	---

Funziona come simbolo di morte, ma tutte le creature entro il raggio di *simbolo di demenza* diventano invece dementi in modo permanente (come per l'incantesimo demenza). A differenza di simbolo di morte, *simbolo di demenza* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, un *simbolo di demenza* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore. Nota: Le trappole magiche come *simbolo di demenza* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di demenza* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 33 per il *simbolo di demenza*.

## Simbolo di morte [Morte]



V, S	10 M minuti	⇒ 0 m; vedi testo	⌚ Vedi testo	TS: Tempra nega	Ri: Si	MC: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo ognuno
------	----------------	----------------------	-----------------	--------------------	--------	---

Questo incantesimo permette di tracciare una potente runa su una superficie. Una volta attivato, un *simbolo di morte* uccide una o più creature in un raggio di 18 metri dal simbolo (da considerare come un'esplosione), il cui totale combinato di punti ferita attuali non superi 150. Il *simbolo di morte* ha effetto prima sulle creature più vicine, ignorando quelle con troppi punti ferita. Una volta attivato, il simbolo diventa attivo e risplende, e dura 10 minuti per livello del incantatore o fino a quando non ha colpito un totale di 50 punti ferita di creature, quale dei due si verifichi prima. Qualsiasi creatura che entri nell'area mentre il *simbolo di morte* è attivo ne subisce l'effetto, indipendentemente dalla sua presenza nell'area quando è stato attivato. Una creatura deve effettuare il tiro salvezza contro il simbolo solo una volta per tutto il tempo in cui rimane all'interno dell'area, ma se si allontana e rientra nell'area mentre il simbolo è ancora attivo, deve effettuare un altro tiro salvezza. Fino a che non viene attivato, il *simbolo di morte* è inattivo (anche se visibile e leggibile fino a una distanza di 18 metri). Per essere efficace, un *simbolo di morte* deve essere posto in modo da essere visibile e in una posizione evidente. Coprire o nascondere la runa rende il *simbolo di morte* inefficace, a meno che una creatura non rimuova la copertura, nel qual caso il *simbolo di morte* funziona normalmente. Come regola di base, un *simbolo di morte* viene attivato da una creatura con una o più delle seguenti azioni, a scelta dell'incantatore guarda, legge, tocca la runa, vi passa sopra, o attraversa un portale sul quale la runa è stata iscritta. Indipendentemente dal metodo o dai metodi di attivazione scelti, una creatura a più di 18 metri da un *simbolo di morte* non può attivarlo (neanche se soddisfa una o più delle condizioni di attivazione, come leggere la runa). Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, le condizioni di attivazione del simbolo non possono essere modificate. In questo caso, 'leggere' la runa significa qualunque tentativo di studiarla, di identificarla o di interpretarne il significato. Coprire un *simbolo di morte* per renderlo inefficace lo attiva nel caso in cui reagisca al contatto. Le condizioni di attivazione di un simbolo devono essere sempre di natura difensiva; ad esempio, un *simbolo di morte* che si attivi con il contatto rimane inefficace se l'oggetto su cui si trova viene usato per toccare una creatura. Allo stesso modo, un *simbolo di morte* non può essere posto su un'arma in modo da attivarsi quando colpisce un nemico. L'incantatore può definire eventuali condizioni di attivazione a sua scelta, che possono essere semplici o complesse. Speciali condizioni di attivazione di un *simbolo di morte* possono essere basate sul nome di una creatura, sulla sua identità o sul suo allineamento, ma altri elementi devono basarsi su azioni o qualità visibili. Fattori come il livello, la classe, i Dadi Vita e i punti ferita non sono applicabili. Ad esempio, un *simbolo di morte* può essere creato in modo che si attivi quando si avvicina una creatura di allineamento legale buono, ma non un paladino. Quando un *simbolo di morte* viene creato, è possibile specificare una parola d'ordine o una frase che impedisca a una creatura di attivarlo. Chiunque la usi diventa immune agli effetti di quella runa in particolare, fino a quando rimane entro 18 metri da essa. Se, la creatura lascia l'area per tornare in seguito, deve usarla di nuovo. È comunque possibile definire un numero di creature che siano immuni ai suoi effetti, ma fare questo allunga il tempo di lancio. Nel caso di una o due creature il tempo necessario è irrisorio, ma nel caso di un piccolo gruppo (fino a 10 creature) è necessaria 1 ora. Nel caso di un gruppo numeroso (fino a 25 creature) ci vogliono 24 ore. Infine, se fosse necessario rendere immuni gruppi di persone più grandi, il tempo aumenta in proporzione, a discrezione del DM. Qualsiasi creatura per cui sia stato definito il *simbolo di morte* non può attivarlo ed è immune ai suoi effetti, anche se si trova all'interno del suo raggio quando viene attivato. L'incantatore viene considerato automaticamente immune ai propri simboli di morte e quindi ne ignora sempre gli effetti e non può attivarli inavvertitamente. Lettura del magico permette di identificare un simbolo con una prova riuscita di Sapienza Magica CD 19. Naturalmente, se il *simbolo di morte* è stato regolato per attivarsi quando viene letto, questo lo attiverà. Con un dissolfi magie lanciato specificatamente stilla runa è possibile rimuovere un *simbolo di morte*. L'incantesimo cancellare non ha effetto su un *simbolo di morte*. Distruggere la superficie sulla quale il *simbolo di morte* è stato inscritto lo distrugge ma attiva anche i suoi effetti. Un *simbolo di morte* può essere reso permanente con l'incantesimo permanenza. Un *simbolo di morte* permanente che viene disattivato o che ha influenzato il suo numero massimo di punti ferita diventa inattivo per 10 minuti, poi può essere riattivato normalmente. Nota: Le trappole magiche come *simbolo di morte* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di morte* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 33 per il *simbolo di morte*. Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo ognuno.

## Tempesta di fuoco [Fuoco]



V, S	1 round	⇒ Medio (30 m + 3 m per livello)	2 cubi con spigolo di 3 m per livello (F)	⌚ Instantanea	TS: Riflessi dimezza	Ri: Si
------	---------	----------------------------------	---	---------------	----------------------	--------

Quando viene lanciato *tempesta di fuoco* l'intera area viene investita da una pioggia infuocata tonante. Le fiamme non danneggiano la vegetazione naturale, i ripari terreni e le creature vegetali nell'area, se lo si desidera. Qualsiasi altra creatura all'interno dell'area subisce 1d6 danni da fuoco per livello dell'incantatore (massimo 20d6).

## Terremoto [Terra]



V, S, DF

1 azione standard

→ Lungo (120 m + 12 m per livello)

Propagazione del raggio di 24 m (F)

① 1 round

TS: Vedi testo

Rl: No

Quando l'incantatore lancia *terremoto*, il terreno viene scosso da un tremito localizzato molto intenso che butta a terra le creature, fa crollare le strutture, apre crepacci nel terreno e ha altri effetti. La scossa dura 1 round, nel corso del quale le creature sul terreno non sono in grado di muoversi o attaccare. Gli incantatori sul terreno devono superare un prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo) o perdere gli incantesimi che tentano di lanciare. Il *terremoto* agisce su tutti i tipi di terreno, vegetazione, strutture e creature presenti all'interno dell'area. Gli effetti esatti dipendono dal terreno e dalle sue caratteristiche:

- Caverna, grotta o tunnel: L'incantesimo fa crollare il soffitto, infliggendo 8d6 danni contundenti a qualsiasi creatura che rimanga sotto la frana (Riflessi dimezza CD 15), immobilizzando la creatura sotto i detriti (vedi sotto). Un *terremoto* lanciato sul soffitto di una caverna molto ampia potrebbe mettere in pericolo coloro che si trovano al di fuori dell'area ma sotto le macerie in caduta.
- Rupe: Le pareti delle rupi franano, provocando uno smottamento che si sposta orizzontalmente della stessa distanza di cui cade verticalmente. Un *terremoto* lanciato in cima a una rupe alta 30 metri provocherebbe, ad esempio, una frana che cadendo si estenderebbe fino a 30 metri dalla base della rupe. Qualsiasi creatura coinvolta nella frana subisce 8d6 danni contundenti (Riflessi dimezza CD 15) e rimane immobilizzata sotto le macerie.
- Terreno aperto: Tutte le creature in piedi all'interno dell'area devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15, altrimenti cadono a terra. Nel terreno si aprono dei crepacci e ogni creatura a terra ha una probabilità del 25% di caderci dentro (tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per evitare la spaccatura). Alla fine dell'incantesimo tutte le spaccature si richiudono, stritolando a morte chi è rimasto intrappolato all'interno.
- Struttura: Gran parte delle strutture sul terreno aperto subiscono too danni, di solito sufficienti a far crollare un tipico edificio in legno o in mattoni, ma non una struttura costruita in pietra o in pietra rinforzata. La durezza non riduce questo danno, e non viene dimezzato come solitamente accade ai danni agli oggetti (vedi la Guida del Dungeon master per informazioni sui punti ferita delle pareti e delle altre strutture). Qualsiasi creatura intrappolata in una struttura che crolla subisce 8d6 danni contundenti (Riflessi dimezza CD 15) e rimane immobilizzato sotto o tra le macerie (vedi sotto).
- Fiume, lago o palude: Sotto il livello dell'acqua si aprono delle spaccature che prosciugano l'acqua da quell'area formando una zona di terreno fangoso. Il terreno sabbioso degli stagni e delle paludi diventa una zona di sabbie mobili per la durata dell'incantesimo, e le creature devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 altrimenti affondano nella melma e nel banco di sabbie mobili che si viene a creare. Alla fine dell'incantesimo il resto del corpo d'acqua dilaga nella zona riempiendo di nuovo l'area prosciugata, con buone possibilità di affogare coloro che sono rimasti intrappolati nel fango.
- Immobilizzato sotto le macerie: Qualsiasi creatura intrappolata sotto le macerie subisce 1d6 danni non letali al minuto finché rimane immobilizzata. Se un personaggio immobilizzato perde i sensi, deve superare una prova di Costituzione con CD 15, altrimenti subirà 1d6 danni letali ad ogni minuto successivo finché non viene liberato o muore.

# Chierico livello 9

**Evoca mostri IX** [vedi testo di Evoca Mostri I]

V, S, F/DF	1 round	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 round per livello (i)	RI: No
È possibile evocare una creatura dall'elenco di 9° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 8° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo datun elenco di livello inferiore.Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacita.Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione.Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 9° livello nella Tabella 'Evoca mostri'.L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e puo cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo.Le informazioni su queste creature si trovano nel Manuale dei Mostri.Un mostro evocato non puo convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, ne puo utilizzare alcun teletrasporto o capacita di viaggio planare.Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle.Ad esempio, una focena celestiale puo essere evocata solo in un ambiente acquatico.Quando si utilizza un incantesimo di Evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.Ad esempio, evoca mostri 9 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.				
<b>Evoca mostri</b>				
<b>Livello 1</b>				
Cane celestiale	LB	Millepiedi mostruoso immondo grande	NM	Bralani (eladrin)
Gufo celestiale	LB	Scorpione mostruoso immondo Medio	NM	Leone crudele celestiale
Scarabeo di fuoco gigante celestiale	NB	Fiendish shark, Medium <sup>1</sup>	NM	Elementale Grande (qualsiasi)
Focena celestiale <sup>1</sup>	NB	Ragno mostruoso immondo Medio	CM	Janni (genio)
Tasso celestiale	CB	Serpente immondo, vipera Media	CM	Bestia del caos
Scimmia celestiale	CB	<b>Livello 3</b>		Diavolo delle catene
Topo crudele immondo	LM	Orso nero celestiale	LB	Xill
Corvo immondo	LM	Bisonte celestiale	NB	Millepiedi mostruoso immondo
Millepiedi mostruoso immondo medio	NM	Tasso crudele celestiale	CB	Mastodontico
Scorpione mostruoso immondo Piccolo	NM	Ippogrifo celestiale	CB	Rinoceronte immondo
Falco immondo	CM	Elementale Piccolo (qualsiasi)	N	Elasmosauro immondo <sup>1</sup>
Ragno mostruoso immondo Piccolo	CM	Gorilla immondo	LM	Ragno mostruoso immondo Enorme
Piovra immonda <sup>1</sup>	CM	Donnola crudele immonda	LM	Serpente immondo, strangolatore
Serpente immondo, vipera Piccola	CM	Segugio infernale	LM	gigante
<b>Livello 4</b>		Serpente strangolatore immondo	LM	<b>Livello 7</b>
Arconte lanterna	NM	Cinghiale immondo	NM	Elefante celestiale
Gufo gigante celestiale	NM	Pipistrello crudele immondo	NM	Avoral (guardinal)
Aquila gigante celestiale	NM	Millepiedi mostruoso immondo enorme	NM	Balena fanone celestiale <sup>1</sup>
Leone celestiale	CM	Coccodrillo immondo	CM	Djinni (genio)
Mephit (qualsiasi)	CM	Dretch (demone)	CM	Elementale Enorme (qualsiasi)
Lupo crudele immondo	CM	Serpente immondo, vipera Grande	CM	Cacciatore invisibile
Vespa gigante immonda	CM	Ghiottone immondo	CM	Diavolo d'ossa
Mantide religiosa gigante immonda	N	<b>Livello 4</b>		Megaraptor immondo
Squalo immondo Grande <sup>1</sup>	LM	Arconte lanterna	LB	Scorpione mostruoso immondo Enorme
Segugio Yeth	LM	Gufo gigante celestiale	LB	Babau (demone)
Ragno mostruoso immondo Grande	LM	Aquila gigante celestiale	CB	Piovra gigante immonda <sup>1</sup>
Serpente immondo, vipera Enorme	LM	Leone celestiale	CB	Girallon immondo
Ululatore	CM	Mephit (qualsiasi)	N	<b>Livello 8</b>
<b>Livello 5</b>		Lupo crudele immondo	LM	Orso crudele celestiale
Arconte segugio	NM	Vespa gigante immonda	NM	Balena, capodoglio celestiale <sup>1</sup>
Orso bruno celestiale	NM	Mantide religiosa gigante immonda	NM	Triceratopo celestiale
Cervo volante gigante celestiale	CB	Squalo immondo Grande <sup>1</sup>	NM	Lillend
Gatto di mare celestiale <sup>1</sup>	CB	Segugio Yeth	CM	Elementale maggiore (qualsiasi)
Grifone celestiale	CB	Ragno mostruoso immondo Grande	CM	Seppia gigante immonda <sup>1</sup>
Elementale Medio (qualsiasi)	CB	Serpente immondo, vipera Enorme	CM	Gatto infernale
Achaierai	NM	Ululatore	CM	Millepiedi mostruoso immondo
Diavolo barbuto	NM	<b>Livello 5</b>		Colossale
Deinonico immondo	NM	Arconte segugio	LB	Tigre crudele immonda
Gorilla crudele immondo	NM	Cervo volante gigante celestiale	NB	Ragno mostruoso immondo
Cinghiale crudele immondo	NM	Gatto di mare celestiale <sup>1</sup>	CM	Mastodontico
Squalo immondo Enorme	NM	Grifone celestiale	NB	Tirannosauro immondo
Scorpione mostruoso immondo Grande	NM	Elementale Medio (qualsiasi)	CM	Vrock (demone)
Mastino ombra	NM	Achaierai	N	<b>Livello 9</b>
Ghiottone crudele immondo	CM	Diavolo barbuto	LM	Couatl
Coccodrillo gigante immondo	CM	Deinonico immondo	LM	Leonal (guardinal)
Tigre immonda	CM	Gorilla crudele immondo	LM	Roc celestiale
<b>Livello 6</b>		Cinghiale crudele immondo	CM	Elementale anziano (qualsiasi)
Orso polare celestiale	CM	Squalo immondo Enorme	NM	Diavolo uncinato
Orca celestiale <sup>1</sup>	CM	Scorpione mostruoso immondo Grande	NM	Squalo crudele immondo <sup>1</sup>
<b>Livello 2</b>		Mastino ombra	NM	Scorpione mostruoso immondo
Ape gigante celestiale	LB	Ghiottone crudele immondo	CM	Mastodontico
Scarabeo bombardiere gigante celestiale	NB	Coccodrillo gigante immondo	CM	Strega notturna
Cane da galoppo celestiale	NB	Tigre immonda	CM	Bebilith (demone)
Aquila celestiale	CB	<b>Livello 6</b>		Ragno mostruoso immondo Colossale
Lemure (diavolo)	CB	Orso polare celestiale	LB	Hezrou (demone)
Seppia immonda <sup>1</sup>	LM	Orca celestiale <sup>1</sup>	NB	1 Può essere evocato solo in un ambiente
Lupo immondo	LM			acquatico e molto umido

Non essere evocato solo in un ambiente acquatico o molto umido.

## Forma eterea



V, 1 azione  
S standard

↗ Contatto; vedi testo

⌚ L'incantatore e un'altra creatura toccata per ogni tre livelli

⌚ 1 minuto per livello (I)

RI: Si

L'incantatore può rendere eteree oltre a se stesso anche altre creature consenzienti (e il loro equipaggiamento) collegate a lui tenendosi per mano. Oltre a se stesso, è in grado di portare sul Piano Etero un'altra creatura per ogni tre livelli dell'incantatore. Una volta rese eteree, le creature non sono più costrette a rimanere unite a lui. Quando l'incantesimo ha termine, tutte le creature soggette all'incantesimo sul Piano Etero fanno ritorno all'esistenza materiale. Per la durata dell'incantesimo, si ritrova in un luogo chiamato Piano Etero, che si sovrappone al normale Piano Materiale fisico. Quando questo incantesimo ha fine, egli fa ritorno alla sua normale esistenza. Una creatura eterea è invisibile, incorporea e in grado di muoversi in qualsiasi direzione, perfino in alto o in basso, anche se a metà della sua normale velocità. Come creatura incorporea può muoversi attraverso gli oggetti solidi, comprese le creature viventi, e come creatura eterea è in grado di vedere e sentire ciò che accade sul Piano Materiale, ma tutto gli appare grigio e inconsistente. La vista e l'udito di ciò che accade sul Piano Materiale hanno una portata di 18 metri. Gli effetti di forze magiche (come dardo incantato e muro di forza) e le abiurazioni funzionano normalmente su di lui. I loro effetti si estendono sul Piano Etero fin dal Piano Materiale, ma non viceversa. Una creatura eterea non può attaccare una creatura materiale e gli incantesimi lanciati in *forma eterea* hanno effetto solo su altre creature eteree. Alcuni oggetti o creature materiali sono dotate di attacchi o effetti che funzionano anche sul Piano Etero (come il basilisco e il suo attacco con lo sguardo). D'altra parte, bisogna trattare altre creature e oggetti eterei come se fossero diventati materiali. Se l'incantatore pone fine all'incantesimo e torna materiale mentre si trova all'interno di un oggetto materiale (come una parete solida), viene spinto via verso il più vicino spazio libero e subisce 1d6 danni per ogni 1,5 metri così attraversati.

## Guarigione di massa



V, 1 azione  
S standard

↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m  
ogni 2 livelli)

⌚ Una o più creature, che non possono trovarsi a  
più di 9 m l'una dall'altra

⌚  
Instantanea

TS: Volontà nega  
Instantanea (innocuo)

RI: Si  
(innocuo)

Guarigione permette di infondere un flusso di energia positiva in una o più creature per curare le sue malattie e le sue ferite. L'incantesimo termina immediatamente tutte le seguenti condizioni avverse che potrebbero affliggere il bersaglio: abbagliato, accecato, affaticato, ammalato, assordato, avvelenato, confuso, danni alle caratteristiche, esausto, frastornato, infermo, nauseato, soggetto a demenza, soggetto a regressione mentale e stordito. Cura anche 10 danni per livello dell'incantatore. Il numero massimo di punti ferita ripristinati per ogni creatura è 250. Guarigione non rimuove livelli negativi e non ripristina livelli o punteggi di caratteristica risucchiati permanentemente. Se utilizzato contro una creatura non morta, guarigione funziona come ferire.

## Implosione



V, 1 azione  
S standard

↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2  
livelli)

⌚ Un creatura corporea per  
round

⌚ Concentrazione (fino a 4  
round)

TS: Tempra  
nega

RI:  
Si

L'incantatore è in grado di creare una risonanza distruttiva nel corpo fisico di una creatura. Per ogni round in cui si concentra, può far sì che una creatura collassi su se stessa, uccidendola. (Questo effetto, in quanto istantaneo, non può essere dissolto). L'incantatore può scegliere come bersaglio una particolare creatura una sola volta per ogni lancio dell'incantesimo. Implosione non ha effetto su creature in forma gassosa o su creature incorporee.

## Legare anima



V, 1 azione  
S, standard  
F

↗  
Vicino  
(7,5 m  
+ 1,5  
m  
ogni 2  
livelli)

⌚ Un  
cadavere  
⌚ Permanente

TS:  
Volontà  
nega

focus: Uno zaffiro nero del valore di almeno 1000 mo per ogni Dado Vita della creatura la cui anima deve essere intrappolata. Se la gemma non è di valore sufficiente, si frantuma quando l'incantatore tenta il legame. (Anche se le creature non possono concepire l'idea di livello o Dado Vita in quanto tali, sono comunque in grado di venire a conoscenza, tramite accurate ricerche, del valore necessario affinché una gemma possa intrappolare uno specifico individuo. Tenere sempre presente che il valore può cambiare con il tempo man mano che le creature acquisiscono Dadi Vita)

L'incantatore estrae l'anima da un corpo morto da poco tempo e la imprigiona all'interno di uno zaffiro nero. Il soggetto deve essere morto da non più di 1 round per livello dell'incantatore. L'anima, una volta intrappolata all'interno della gemma, non può più tornare a vivere tramite incantesimi come clone, reincarnazione, resurrezione, resurrezione pura, rianimare morti o perfino miracolo o desiderio. Solo tramite la distruzione della gemma o dissolvendo l'incantesimo posto su di essa, l'anima può essere liberata (anche se resta comunque morta). Focus: Uno zaffiro nero del valore di almeno 1.000 mo per ogni Dado Vita della creatura la cui anima deve essere intrappolata. Se la gemma non è di valore sufficiente, si frantuma quando l'incantatore tenta il legame. (Anche se le creature non possono concepire l'idea di livello o Dado Vita in quanto tali, sono comunque in grado di venire a conoscenza, tramite accurate ricerche, del valore necessario affinché una gemma possa intrappolare uno specifico individuo. Tenere sempre presente che il valore può cambiare con il tempo man mano che le creature acquisiscono Dadi Vita).

# Miracolo



V, S, XP; vedi testo	1 azione standard	♂ Vedi testo	⌚ Vedi testo	Vedi testo	⌚ Vedi testo	TS: Vedi testo	RI: Si	XP: 5000 PE (solo per alcuni usi dell'incantesimo miracolo, vedi sopra)
----------------------	-------------------	--------------	--------------	------------	--------------	----------------	--------	---

Un *miracolo* non può essere lanciato, ma al massimo richiesto. Affermando ciò che l'incantatore desidera che accada, richiede di intervenire alla propria divinità (o alla potenza a cui rivolge le preghiere per ottenere incantesimi). A questo punto il DM determina l'effetto particolare del *miracolo*. Un *miracolo* può fare una delle seguenti cose:

- Duplicare qualsiasi incantesimo da chierico fino all'8° livello (inclusi quelli a cui l'incantatore ha accesso tramite i propri domini).
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo fino al 7° livello.
- Annnullare gli effetti dannosi di certi incantesimi, come demenza o regressione mentale.
- Ottenere qualsiasi effetto il cui livello di potere sia in linea con gli effetti sopra descritti.

Se il *miracolo* ha uno degli effetti sopra citati, lanciarlo non comporta costi in punti esperienza. Diversamente, un chierico può fare una richiesta molto potente. Lanciare un *miracolo* così potente costa al chierico 5.000 PE a causa delle potenti energie divine coinvolte. Esempi di miracoli particolarmente potenti potrebbero includere i seguenti:

- Cambiare le sorti di una battaglia a proprio favore rianimando gli alleati caduti affinché continuino a combattere.
- Farsi trasportare con i propri alleati e con tutto l'equipaggiamento da un piano all'altro attraverso le barriere planari verso un luogo specifico senza possibilità di errore.
- Proteggere una città da un terremoto, da un'eruzione vulcanica, da un'inondazione o da qualche altro disastro naturale.

In ogni caso, una richiesta che va contro la natura (o l'allineamento) della divinità viene rifiutata. Un incantesimo duplicato consente normalmente tiri salvezza e resistenza agli incantesimi, ma la CD dei tiri è quella di un incantesimo di 9° livello. Quando un *miracolo* duplica un incantesimo con un costo in PE, l'incantatore deve pagare quel costo. Quando duplica un incantesimo con una componente materiale con un costo superiore alle 100 mo, deve procurare quella componente.

## Portale



V, S, XP; vedi testo	1 azione standard	♂ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Instantanea o concentrazione (fino a 1 round/livello); vedi testo	RI: No	XP: 1000 PE (solo per la funzione richiamare creature)
----------------------	-------------------	----------------------------------	---	--------	--

Lanciare un incantesimo *portale* sortisce due effetti. Come prima cosa crea una connessione interdimensionale tra il piano di esistenza dell'incantatore e il piano desiderato, permettendo il passaggio da un piano all'altro in entrambe le direzioni. Permette, inoltre, di richiamare un particolare individuo o tipo di creatura attraverso il *portale*. Il *portale* in sé è un disco ovale o circolare del diametro variabile da 1,5 a 6 metri (a scelta dell'incantatore), orientato nella direzione in cui desidera quando lo materializza (solitamente verticale e rivolto verso l'incantatore). Viene a formarsi una finestra dimensionale a due sensi sul piano nominato, e chiunque o qualunque cosa che lo attraversi viene immediatamente spinto dall'altra parte. Il *portale* ha una faccia frontale e una posteriore. Le creature che lo attraversano entrando dal verso frontale vengono trasportate sull'altro piano, le creature che attraversano il *portale* da dietro invece no.

- Viaggio planare: Come metodo di viaggio planare, il *portale* funziona in maniera molto simile all'incantesimo spostamento planare, con la differenza che il *portale* si apre nel punto preciso desiderato dall'incantatore (un effetto di creazione).

Da notare che le divinità o gli altri esseri che dominano un reame planare possono impedire a un *portale* di aprirsi in loro presenza o in presenza dei loro emissari, se non lo desiderano. I viaggiatori non hanno bisogno di tenersi per mano con l'incantatore: chiunque scelga di oltrepassare il *portale* viene trasportato. Un *portale* non può essere aperto su un altro punto dello stesso piano; l'incantesimo funziona solo per il viaggio interplanetare. Un astuto incantatore potrebbe riempire un corridoio con l'apertura di un *portale* per assorbire praticamente qualsiasi attacco o forza che stia venendo verso di lui, deviandola su un altro piano. Che gli abitanti del piano in questione gradiscano questa tattica, poi, è tutta un'altra questione. È possibile tenere un *portale* aperto solo per breve tempo (non più di 1 round per livello dell'incantatore) e per farlo bisogna rimanere concentrati, altrimenti la connessione interplanetare viene interrotta.

- Richiamare creature: Il secondo effetto dell'incantesimo *portale* consiste nel richiamare una creatura extraplanare in aiuto (un effetto di richiamo).

Pronunciando il nome di un particolare essere odi una particolare specie nel momento in cui l'incantatore lancia l'incantesimo, può far sì che il *portale* si apra nelle vicinanze immediate, della creatura desiderata e la trascini oltre il *portale*, che essa lo voglia o meno. Le divinità e gli esseri unici non sono costretti ad attraversare il *portale*, anche se potrebbero farlo di loro spontanea volontà. Questo uso dell'incantesimo tiene il *portale* aperto solo quel poco che basta per trasportare la creatura richiamata. Questo particolare uso dell'incantesimo richiede un costo in PE (vedi sotto). Se l'incantatore sceglie di richiamare un tipo di essere invece che una singola creatura (ad esempio un diavolo barbuto o un ghæle eladrin), può far arrivare una creatura qualsiasi appartenente a quella specie (con qualunque numero di DV) o più creature. Se l'incantatore richiama più creature, è possibile controllarle fintanto che il totale dei loro DV non supera il livello dell'incantatore. Nel caso di una creatura singola, è in grado di controllarla fin quando i suoi DV non superano il doppio del livello dell'incantatore. Una singola creatura con un numero di DV superiore al doppio del livello dell'incantatore non può essere controllata. Le divinità e gli esseri unici non possono essere controllati in nessun caso. Un essere non controllato agisce come crede, il che rende il richiamo di tali creature molto pericoloso. Un essere non controllato può fare ritorno al suo piano natio in qualsiasi momento. L'incantatore può ordinare a una creatura controllata di eseguire per lui un compito. Il servizio richiesto può essere di due categorie: impresa immediata e servizio contrattuale. Combattere per lui in una singola battaglia o eseguire una qualsiasi azione che possa essere condotta a termine entro 1 round per livello dell'incantatore conta come impresa immediata; non è necessario stringere alcun patto od offrire alcuna ricompensa per ottenere l'aiuto della creatura, che scompare alla fine dell'incantesimo. Se l'incantatore sceglie di ottenere una forma di servizio più lunga o complessa, deve offrire qualcosa in cambio per il servizio. Il servizio richiesto e il favore o la ricompensa promessa devono essere ragionevolmente equilibrati; vedi l'incantesimo alleato planare inferiore per ulteriori dettagli sulle ricompense adeguate. (Purtroppo alcune creature pretendono di essere pagate in 'bestiame' piuttosto che in denaro, il che potrebbe complicare la questione). Non appena completato il servizio, la creatura viene trasportata nelle vicinanze dell'incantatore che deve immediatamente consegnarle quanto promesso. Una volta fatto questo, la creatura viene liberata e fa ritorno al suo piano di provenienza. Non mantenere alla lettera la parola data farà sì che l'incantatore diventi asservito alla creatura o a colui che la comanda, nel migliore dei casi. Nel peggiore dei casi la creatura o quelli della sua specie lo attaccheranno. Nota: Quando l'incantatore usa questo incantesimo per evocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, l'incantesimo diventa del tipo corrispondente alla creatura evocata. Ad esempio, *portale* viene considerato un incantesimo caotico e malvagio quando viene lanciato per richiamare un demone. Costo in PE: 1.000 PE (soltanto per la funzione richiamare creature). o

## Proiezione Astrale



V, S, M	30 minuti	↗ Contatto	⌚ Incantatore più una creatura aggiuntiva toccata per ogni due livelli	⌚ Vedi testo	Rl: Si	MC: Una pietra di giacinto del valore di almeno 1.000 mo più un lingotto d'argento del valore di 5 mo per ogni persona che l'incantatore desidera portare.
---------------	--------------	------------	--	--------------	-----------	--

Questo incantesimo, liberando lo spirito dal corpo fisico, permette di proiettare un corpo astrale su un altro piano. L'incantatore può portare le forme astrali di altre creature con sé, purché queste siano legate in circolo all'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo. Coloro che viaggiano con l'incantatore dipendono da lui in tutto e devono accompagnarlo tutto il tempo. Se nel corso del viaggio accade qualcosa all'incantatore, i suoi compagni rimangono senza guida là dove si trovano. Proiettando il suo ego astrale nel Piano Astrale, l'incantatore lascia il suo corpo fisico sul Piano Materiale in uno stato di animazione sospesa. L'incantesimo proietta una copia astrale di sé, di tutto ciò che indossa e degli oggetti che porta nel Piano Astrale. Dal momento che il Piano Astrale tocca altri piani, egli può viaggiare anche attraverso questi se lo desidera. In questo caso lascia il Piano Astrale, con l'effetto di creare un nuovo corpo fisico (completo di equipaggiamento) sul piano di esistenza nel quale è deciso a entrare. Sia che si trovi sul Piano Astrale che su un altro, il proprio corpo astrale è sempre collegato al corpo materiale da un cordone argentato. Se il cordone viene reciso, l'incantatore viene ucciso sia materialmente che astralmente. Fortunatamente esistono ben poche cose in grado di recidere un cordone argentato (vedi la Guida del Dungeon master per ulteriori dettagli). Quando si forma un secondo corpo su un diverso piano di esistenza, il cordone argentato incorporeo diventa invisibile e rimane attaccato al nuovo corpo. Se il secondo corpo o la forma astrale vengono uccisi, il cordone fa semplicemente ritorno al corpo in attesa nel Piano Materiale, riscuotendolo dal suo stato di animazione sospesa. Anche se le proiezioni astrali sono in grado di funzionare sul Piano Astrale, le loro azioni possono influenzare solo altre creature esistenti sul piano astrale. È necessario un corpo fisico per potersi materializzare su altri piani. L'incantatore e i suoi compagni possono viaggiare attraverso il Piano Astrale a tempo indeterminato. I loro corpi rimangono in attesa in uno stato di animazione sospesa finché non decidono di farvi ritorno con i loro spiriti. L'incantesimo dura fino a quando l'incantatore decide di farlo durare o finché non viene interrotto da fonti esterne come un dissolvi magie lanciato sulla forma fisica o su quella astrale, o dalla distruzione del corpo nel Piano Materiale (che uccide all'istante l'incantatore).

## Resurrezione pura



V, S, M, DF	10 minuti	↗ Contatto	⌚ Creatura morta toccata	⌚ Instantanea	TS: None; vedi testo	Rl: Si (innocuo)	MC: Uno spruzzo di acquasanta e diamanti del valore totale di almeno 25.000 mo.
-------------	--------------	------------	--------------------------	---------------	----------------------	------------------	---

Funziona come rianimare morti, ma l'incantatore è in grado di far risorgere una creatura morta da un tempo fino a 10 anni per livello di incantatore. Questo incantesimo è in grado di far risorgere perfino le creature il cui corpo è stato distrutto, purché si sia in grado di identificare il morto senza alcun ombra di dubbio in qualche modo (recitare il momento e il luogo della nascita o della morte del soggetto è il metodo più comune). Una volta completato l'incantesimo, la creatura viene immediatamente riportata in vita al massimo dei punti ferita, della salute e della forza fisica senza alcuna perdita di livello (o di punti di Costituzione) o di incantesimi preparati. È possibile resuscitare qualcuno che è stato ucciso da un effetto di morte o che è stato trasformato in un non morto e poi distrutto. Questo incantesimo può anche riportare in vita elementali o esterni, ma non costrutti o creature non morte. Nemmeno *resurrezione pura* può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia.

## Risucchio di energia



V, S	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Instantanea	TS: Tempra parziale; vedi testo per snervamento	Rl: Si
------	-------------------	---	---------------	---	--------

Funziona come debilitazione, ma alla creatura colpita vengono inflitti  $2d4$  livelli negativi, che durano più a lungo. Non è consentito alcun tiro salvezza per evitare i livelli negativi, ma 24 ore dopo averli subiti, il soggetto deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD = CD del tiro salvezza dell'incantesimo *risucchio di energia*) per ogni livello negativo. Se il tiro salvezza ha successo, quel livello negativo viene rimosso. Se fallisce, il livello negativo se ne va, ma uno dei livelli di personaggio del soggetto viene risucchiato permanentemente. Se il raggio colpisce una creatura non morta, questa guadagna  $2d4 \times 5$  punti ferita temporanei per 1 ora.

## Tempesta di vendetta



V, S	1 round	↗ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ Concentrazione (massimo 10 round) (i)	TS: Vedi testo	Rl: Si
------	---------	------------------------------------	---	----------------	--------

Questo incantesimo crea un'enorme nube nera tempestosa. Nell'area della tempesta ci sono fulmini e tuoni fragorosi. Le creature nell'area interessata dalla tempesta devono superare un tiro salvezza sulla Tempra o essere assordate per  $1d4 \times 10$  minuti. Se dopo aver lanciato l'incantesimo l'incantatore non mantiene la concentrazione, l'incantesimo termina. Se invece continua a concentrarsi, in ognuno dei round seguenti l'incantesimo continua a creare effetti addizionali, come descritti in seguito. Tutti gli effetti si verificano nel corso del suo turno<sup>2</sup> round: Piove acido nell'area, infliggendo  $1d6$  danni da acido. Non è concesso alcun tiro salvezza. 3° round: L'incantatore invoca sei fulmini dalla nube tempestosa e decide dove colpiscono. Possono essere tutti diretti allo stesso bersaglio, o a sei bersagli differenti. Ogni fulmine infligge  $10d6$  danni da elettricità. Le creature colpite possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. 4° round: Cadono chicchi di grandine all'interno dell'area, infliggendo  $5d6$  danni (nessun tiro salvezza). Dal 5° al 10° round: Vento e pioggia violenti riducono notevolmente la visibilità. La pioggia oscura qualunque tipo di vista, oltre 1,5 metri, inclusa la scurovisione. Una creatura a 1,5 metri di distanza dispone di occultamento (gli attacchi subiscono una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature ancora più distanti hanno occultamento totale (probabilità del 50% di essere mancati e l'attaccante non può usare la vista per individuarla). La velocità è ridotta di tre quarti. Gli attacchi a distanza all'interno della tempesta sono impossibili. Il lancio degli incantesimi all'interno dell'area viene interrotto a meno che l'incantatore non superi una prova di Concentrazione con una CD pari alla CD del tiro salvezza della *tempesta di vendetta* + il livello dell'incantesimo che sta provando a lanciare.

# Chierico livello Domini