

# Stregone/Mago livello 0

## Aprire/Chiudere



V, 1 azione S, F standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Oggetto che pesa fino a 15 kg o portale da aprire o chiudere	(R) Instantanea	TS: Volontà nega (oggetto)	Rl: Si (oggetto)	focus: Una chiave di ottone
------------------------------	---	--	-----------------	----------------------------	------------------	-----------------------------

L'incantatore apre o chiude (a sua scelta) una porta, un forziere, una scatola, una finestra, una borsa, un borsellino, una bottiglia, un barile o un qualsiasi altro contenitore. Se c'è qualcosa che ne impedisce l'apertura (come una spranga su una porta o un lucchetto su un forziere), l'incantesimo fallisce. Inoltre, l'incantesimo può aprire o chiudere solo oggetti che pesino 1S kg o meno. Di conseguenza, porte, forzieri e oggetti simili creati per creature enormi sono oltre la portata dell'incantesimo.

## Distruggere non morti



V, S 1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	(R) Instantanea	Rl: Si
------------------------	---	-----------------	--------

L'incantatore dirige un raggio di energia positiva. Egli deve compiere un attacco di contatto a distanza per colpire, e quando il raggio investe una creatura non morta, le infligge 1d6 danni.

## Fiotto acido [Acido]



V, S 1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	(R) Instantanea	Rl: No
------------------------	---	-----------------	--------

L'incantatore scaglia una piccola sfera acida contro il bersaglio. Per colpirlo, deve superare un attacco di contatto a distanza. La sfera infilgia 1d4 danni da acido.

## Frastornare [Influenza Mentale]



V, S, 1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Una creatura umanoide con 4 DV o meno	(R) 1 round	TS: Volontà nega	Rl: Si	MC: Un ciuffo di lana o di una sostanza simile.
-------------------------	---	---	-------------	------------------	--------	---

Questo Ammaliamiento annebbia la mente di una creatura umanoide con 4 Dadi Vita o meno in modo da non farle compiere alcuna azione. Non ha però effetto sugli umanoidi con 5 DV o più. Il soggetto frastornato non è stordito, quindi chi lo attacca non ottiene alcun vantaggio speciale contro di lui.

## Individuazione del magico



V, S 1 azione standard	⇒ 18 m	Emanazione conica	(R) Concentrazione, fino a 1 min./livello (!)	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, 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	(R) 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.

## Lampo [Luce]



V 1 azione standard

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

⌚ Instantanea

TS: Tempra nega

Rl: Si

Questo trucchetto crea un'esplosione di luce. Se l'incantatore orienta il fascio di luce, direttamente in faccia a una creatura, quest'ultima rimane abbagliata per 1 minuto a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra. Le creature prive di vista, così come quelle già abbagliate, non sono influenzate da *lampo*.



## 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)

Rl: 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.

## Luci danzanti [Luce]



V, S 1 azione standard

↗ Medio (30 m + 3 m per livello)

⌚ 1 minuto (I)

Rl: No

In base alla versione scelta, l'incantatore può creare fino a quattro luci simili a lanterne o torce (che proiettano una pari quantità di luce), oppure fino a quattro sfere luminose (simili a fuochi fatui), oppure una forma luminescente vagamente umanoide. Le *luce danzanti* devono rimanere entro un'area del raggio di 3 metri le une dalle altre, ma per il resto possono muoversi come l'incantatore desidera (non è necessaria alcuna concentrazione): avanti, indietro, su giù, dritte o dietro un angolo ecc. Le luci possono raggiungere una velocità di 30 metri per round; una luce scompare, se si allontana dall'incantatore oltre il raggio di azione dell'incantesimo. Luci danzanti può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Mano magica

V, 1 azione  
S standard↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2  
livelli)⌚ Un oggetto non magico incustodito che pesa fino a  
2,5 kg⌚  
Concentrazione

Rl: No

Puntando il dito verso un oggetto, l'incantatore può sollevarlo e muoverlo a distanza a piacimento. Come azione di movimento, può spostarlo fino a 4,5 metri in qualsiasi direzione, sebbene l'incantesimo finisca non appena la distanza fra l'incantatore e l'oggetto supera il raggio di azione dell'incantesimo.

## Messaggio [Dipende dal Linguaggio]

V, S 1 azione  
F standard↗ Medio (30 m + 3 m per  
livello)⌚ Una creatura per  
livello⌚ 10  
min./livelloRl:  
Nofocus: Un pezzetto di filo di  
rame

L'incantatore può sussurrare messaggi e ricevere risposte sussurate, con una minima probabilità di essere ascoltato. Deve puntare il dito verso ogni creatura che vuole riceva il *messaggio*. Quando sussurra, il *messaggio* è percepibile a tutte le creature bersaglio entro il raggio di azione. Silenzio magico, 30 cm di roccia, 2,5 cm di metallo comune (o una sottile lamina di piombo) o 90 cm di legno o detriti bloccano l'incantesimo. Il *messaggio* non deve necessariamente viaggiare in linea retta. Può aggirare una barriera, sempre che ci sia una via aperta fra l'incantatore e il bersaglio, e che la lunghezza del percorso compiuto rientri nel raggio di azione dell'incantesimo. Le creature che ricevono il *messaggio* possono sussurrare una risposta, che l'incantatore sente. Questo incantesimo trasmette suoni, non significati. Non trascende eventuali barriere linguistiche. Nota: Per pronunciare un *messaggio*, l'incantatore deve muovere le labbra e sussurrare, eventualmente concedendo a eventuali osservatori l'opportunità di leggere le labbra.

## Prestidigitazione



V, S 1 azione standard

↗ 3 m

⌚ Vedi testo

⌚ Vedi testo

⌚ 1 ora

TS: Vedi testo

Rl: No

I giochi di prestigio sono trucchi minori che gli incantatori novizi apprendono per fare pratica. Una volta lanciato, l'incantesimo *prestidigitazione* rende capaci di mettere in atto semplici effetti magici per un'ora. Questi effetti sono minori e hanno molte limitazioni. Questi giochi di prestigio possono sollevare lentamente 0,5 kg di materiale. Possono colorare, ripulire o sporcare oggetti in un cubo con spigolo di 30 cm ogni round. Possono raffreddare riscaldare o insaporire 0,5 kg di materiale non vivente. Non possono infliggere danni o interrompere la concentrazione di un incantatore. Prestidigitazione può creare piccoli oggetti, che sembrano però rozzi e artificiali. I materiali creati tramite *prestidigitazione* sono estremamente fragili, e non possono essere usati come attrezzi, armi o componenti di incantesimi. Infine, questo incantesimo non può duplicare alcun effetto magico. Qualunque modifica reale ad un oggetto (a parte spostarlo, pulirlo o sporcarlo) dura solo per 1 ora. I personaggi di solito usano questo incantesimo per impressionare la gente comune, divertire i bambini e portare un po' di allegria in vite altrimenti squallide. I trucchi più comuni che è possibile realizzare con *prestidigitazione* includono tintinnii di musica eterea dal nulla, far rifiorire piante appassite, creare sfere luminescenti che danzano sul palmo della mano, generare soffi di vento per spegnere candele, dare sapore a cibo insipido e creare piccoli turbini d'aria per spazzare via la polvere da sotto i tappeti.

## Raggio di gelo [Freddo]



V, S 1 azione standard

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

🕒 Instantanea

Rl: Si

Un raggio di aria gelida scaturisce dal dito puntato dell'incantatore, che deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per infliggere danni al bersaglio. Il raggio infligge 1d4 danni da freddo.

## Resistenza



V, S M/DF	1 azione standard	↗ Contatto	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).

## Sigillo Arcano



V, S 1 azione standard ↗ 0 m ↪ Permanente RI: No

Questo incantesimo permette di scrivere la runa o il sigillo personale, purché non sia composto da più di sei caratteri. La scritta può essere visibile o invisibile. Sigillo arcano permette di imprimere la firma su qualsiasi sostanza (perfino pietra o metallo) senza danneggiare il materiale in questione. Se viene posto sigillo invisibile, un incantesimo individuazione del magico lo rende visibile e luminoso (ma non necessariamente comprensibile). Incantesimi od oggetti come vedere invisibilità, visione del vero, una gemma della visione o una tunica degli occhi sono analogamente in grado di rendere il *sigillo arcano* visibile a chi ne fa uso. Un incantesimo lettura del magico rivela le parole, se ve ne sono. Il sigillo non può essere dissolto, ma può essere rimosso da colui che l'ha lanciato o con un incantesimo cancellare. Se viene lanciato su un essere vivente, la normale usura del tempo fa scomparire il sigillo nel giro di un mese. Sigillo arcano deve essere lanciato su un oggetto prima che questo riceva l'incantesimo evocazioni istantanee di Drawmij (vedi la descrizione di quell'incantesimo per i dettagli).

## Suono Fantasma



V, S, M 1 azione standard ↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli) ↪ 1 round per livello (l) TS: Volontà incredula (se interagisce) RI: No MC: Un pezzo di lana o una pallina di cera.

Suono fantasma permette di creare un suono continuato che può salire di tono, scendere, allontanarsi, avvicinarsi o rimanere fisso sul posto. L'incantatore può scegliere che tipo di suono l'incantesimo creerà al momento di lanciarlo, e non potrà cambiare le sue caratteristiche di base in seguito. Il volume del suono creato dipende dal livello dell'incantatore. L'incantatore è in grado di produrre un rumore pari a quello generato da quattro umani normali per ogni suo livello (fino a un massimo di venti umani). Egli può quindi ricreare suoni che simulino il parlare, il cantare, il gridare, il camminare, il marciare e il correre. Il rumore generato da *suono fantasma* può produrre praticamente qualsiasi tipo di suono entro i limiti di volume definiti. Il rumore di un'orda di topi che corrono e squittiscono è pari più o meno al volume di otto umani che corrono e gridano. Il ruggito di un leone è pari al rumore prodotto da sedici umani, e quello di una tigre crudele è pari al rumore prodotto da venti. Suono fantasma può potenziare l'efficacia di un incantesimo immagine silenziosa. Suono fantasma può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Tocco di affaticamento



V, S, M 1 azione standard ↗ Contatto ☀ Creature toccata ↪ 1 round per livello TS: Tempra nega RI: Si MC: Una goccia di sudore.

L'incantatore incanala energia negativa tramite il suo tocco, affaticato il bersaglio. L'incantatore deve superare un attacco di contatto per colpire il bersaglio, che rimane immediatamente affaticato per la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature già affaticate. A differenza del normale affaticamento, i suoi effetti hanno fine non appena termina la durata dell'incantesimo.

# Stregone/Mago livello 1

## Allarme

V, S F/DF	1 azione standard	⚡ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Emanazione del raggio di 6 m centrato su un punto nello spazio	⌚ 2 ore per livello (I)	RI: No
--------------	----------------------	--	---	----------------------------	-----------

Allarme fa echeggiare un suono di *allarme*, mentale o effettivamente udibile, ogni volta che una creatura di taglia Minuscola o superiore entra nell'area protetta o la tocca. Se la creatura pronuncia la parola d'ordine (determinata al momento del lancio dall'incantatore), l'*allarme* non scatta. Al momento del lancio, l'incantatore decide se l'*allarme* sarà mentale o udibile. Allarme mentale: Un *allarme* mentale avverte l'incantatore (e solo lui), finché rimane entro 1,5 km dall'area protetta. Un singolo 'trillo' mentale riecheggia nella sua testa, abbastanza forte da risvegliarlo dal sonno, ma non da disturbare in alcun modo la concentrazione. Un incantesimo silenzio non ha effetto su un *allarme* mentale. Allarme udibile: Un *allarme* udibile genera il suono di un campanello percepibile chiaramente da chiunque si trovi entro 18 metri dall'area protetta. Occorre ridurre la distanza di 3 metri per ogni eventuale porta chiusa frapposta e di 6 metri per ogni eventuale parete frapposta. In condizioni di silenzio, il suono può essere udito fiocamente fino a una distanza di 54 metri. Il suono dura 1 round. Le creature sotto l'effetto di un incantesimo silenzio non possono udire il suono. Le creature eteree o astrali non attivano l'*allarme*. L'*allarme* può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Animare Corde

V, S standard	1 azione standard	⚡ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Una corda od oggetto similare, lunga fino a 15 m + 1,5 m per livello; vedi testo	⌚ 1 round per livello	RI: No
------------------	----------------------	-------------------------------------	---	--------------------------	-----------

L'incantatore può animare un oggetto non vivente di natura assimilabile a una corda, come spago, gomena, fune, filo, corda o cavo. La lunghezza massima della corda viene calcolata su un diametro base di 2,5 cm. Si deve ridurre la lunghezza massima del 50% per ogni 2,5 cm aggiuntivi di spessore e si aumenta la lunghezza del 50% per ogni riduzione dello spessore della corda a metà. I comandi che si possono impartire sono: 'arrotolati' (la corda si arrotola in una spira ordinata), 'arrotolati e fai un nodo', 'fai un cappio' 'fai un cappio e un nodo', 'lega e fai un nodo' e tutti i loro opposti ('svolgiti' ecc.). Un singolo comando può essere impartito ad ogni round come azione di movimento, come se si dirigesse un incantesimo attivo. La corda può avvolgersi solo attorno a un oggetto o a una creatura entro 30 cm di distanza (la corda non striscia in avanti) e deve quindi essere lanciata vicino al bersaglio da colpire. Per farlo è necessario un attacco di contatto a distanza effettuato con successo (incremento di gittata 3 metri). Una corda di canapa comune con diametro di 2,5 cm ha 2 punti ferita, CA 10 e può essere spezzata con una prova di Forza con CD 23. Non infligge danni di alcun tipo, ma può essere usata per sbilanciare o per intralciare un singolo avversario che fallisca un tiro salvezza sui Riflessi. Una creatura in grado di lanciare incantesimi che venga bloccata in questo modo deve superare una prova di Concentrazione con CD 15 per poter lanciare un incantesimo. Una creatura intralciata può riuscire a districarsi con una prova di Artista della Fuga con CD 20. La corda in sé e i nodi creati su di essa non sono magici. Questo incantesimo concede un bonus di +2 a qualsiasi prova di Utilizzare Corde che si effettui quando si usa la corda sotto l'effetto dell'incantesimo. L'incantesimo non può animare oggetti trasportati o indossati da una creatura.

## 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.

## Armatura magica [Forza]

V, S F	1 azione standard	⚡ Contatto	⌚ Creatura toccata	⌚ 1 ora per livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: focus: Un pezzo di cuoio No conciato
-----------	----------------------	------------	-----------------------	----------------------------	-------------------------------	---

Un campo di forza invisibile ma tangibile circonda il soggetto dell'incantesimo *armatura magica*, garantendogli un bonus di armatura +4 alla CA. A differenza delle normali armature, l'*armatura magica* non comporta penalità di armatura alla prova, probabilità di fallimento degli incantesimi arcani e riduzioni della velocità. Siccome l'*armatura magica* è costituita da forza, le creature incorporee non possono oltrepassarla come nel caso delle normali armature.

## Aura magica di Nystul

V, S F	1 azione standard	⚡ Contatto	⌚ Oggetto toccato pesante fino a 2,5 kg per livello	⌚ Un giorno/livello (I)	TS: None; vedi testo	RI: focus: Un fazzoletto quadrato di seta che deve essere No passato sull'oggetto che deve ricevere l'aura
-----------	----------------------	------------	---	-------------------------------	-------------------------	---

L'incantatore modifica l'aura di un oggetto per far sì che venga segnalata dagli incantesimi di individuazione (e da incantesimi con capacità simili) come se si trattasse di un oggetto non magico, o di un oggetto magico di un tipo specificato dall'incantatore o del soggetto di un incantesimo specificato dall'incantatore. È possibile far sembrare una spada normale come una spada vorpal+2 ad un esame magico, o far passare una spada vorpal+2 per una spada+1 o addirittura per una spada non magica. Se sull'oggetto dell'aura magica di Nystul viene lanciato identificare, o se quest'ultimo viene esaminato con mezzi simili, l'esaminatore può accorgersi dell'aura falsa e individuare le reali caratteristiche dell'oggetto, ammesso che riesca a superare un tiro salvezza sulla Volontà. Altrimenti, viene ingannato dall'aura, e nessun suo esame ulteriore riuscirà a determinare la vera natura magica dell'oggetto. Se la vera aura dell'oggetto è eccezionalmente potente (nel caso di un artefatto, per esempio), l'aura magica di Nystul non funziona. Nota: Un'arma, uno scudo o un'armatura magici devono necessariamente essere perfetti, e quindi una spada di mediocre fattura che abbia un'aura magica desterà sospetti. Focus: un fazzoletto quadrato di seta che deve essere passato sull'oggetto che deve ricevere l'aura.

## Blocca porte



V	1 azione standard	⇒ Medio (30 m + 3 m per livello)	⦿ Una porta ampia fino a 1,8 m per livello	⌚ 1 minuto per livello (i)	RI: No
---	-------------------	----------------------------------	--	----------------------------	--------

Questo incantesimo sbarra magicamente una porta, un cancello, una finestra o un'impresa di legno, metallo o pietra. La magia mantiene la porta serrata come se fosse completamente chiusa e la serratura bloccata. Un incantesimo scassinare oppure un dissolvi magie effettuato con successo possono negare gli effetti di *blocca porta*. Se una porta è soggetta a questo incantesimo, si aggiunge 5 alla normale CD per farla.

## Caduta morbida



V	1 azione gratuita	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Un oggetto o creatura di taglia Media o inferiore in caduta per livello, che non possono essere distanti più di 6 m l'uno dall'altro	⌚ Fino a che non atterra o 1 round/livello	TS: Volontà nega (innocuo) o Volontà nega (oggetto)	RI: Si (oggetto)
---	-------------------	---	--	--	---	------------------

Le creature o gli oggetti sotto l'effetto dell'incantesimo cadono lentamente. La velocità di caduta viene istantaneamente ridotta a 18 metri per round (equivalente alla fine di una caduta da pochi metri), che non infligge alcun danno al momento dell'atterraggio, purché l'incantesimo sia ancora in funzione. Quando la durata dell'incantesimo cessa, tuttavia, la caduta riprende alla sua velocità normale. L'incantesimo ha effetto su una o più creature od oggetti di taglia Media o inferiore (compresi equipaggiamento e oggetti trasportati fino al carico massimo di ogni creatura), o sull'equivalente in creature più grandi: una creatura od oggetto Grande conta come due creature od oggetti Medi, una creatura od oggetto Enorme conta come due creature od oggetti Grandi e così via. L'incantatore può lanciare questo incantesimo pronunciando una parola istantaneamente, abbastanza in fretta da salvarsi se subisce una caduta inaspettata. Lanciare l'incantesimo è un'azione gratuita, come lanciare un incantesimo rapido, e va contato entro i normali limiti di un incantesimo rapido per round. L'incantatore può anche lanciare questo incantesimo quando non è il suo turno. Questo incantesimo non ha alcun effetto speciale sulle armi a distanza a meno che non stiano cadendo da una certa altezza. Se l'incantesimo viene lanciato su un oggetto in caduta, come ad esempio un masso fatto cadere dalla cima delle mura di un castello, l'oggetto infligge metà dei danni normali in base al peso e senza alcun bonus per la lunghezza della caduta. (Vedi la Guida del Dungeon master per ulteriori informazioni sugli oggetti in caduta.) Questo incantesimo funziona solo su oggetti in caduta libera. Non ha effetto su colpi di spada o su una creatura in carica o in volo.

## Camuffare se stesso



V, S	1 azione standard	⇒ Personale	⦿ Incantatore	⌚ 10 min./livello (i)
------	-------------------	-------------	---------------	-----------------------

L'incantatore può fare in modo che la propria persona (compresi i vestiti, le armi, l'armatura e l'equipaggiamento) appaiano diversi. Egli può apparire più alto o più basso di 30 cm, più magro o più grasso, ma non può cambiare il tipo di corpo. Ad esempio, un incantatore umano può decidere di apparire come umano, umanoide o come qualsiasi altra creatura bipede e di generica forma umana. Per il resto, l'entità del cambiamento è lasciata alla sua decisione. Può limitarsi ad aggiungere o a togliere dettagli minori, come un neo o la barba, o decidere di apparire come una persona interamente diversa. L'incantesimo non conferisce i modi di fare o le caratteristiche della forma scelta, non altera le proprietà percettive tattili (tocco) o uditive (suono) dell'incantatore o del suo equipaggiamento. Un'ascia da battaglia alterata per sembrare un pugnale funziona ancora come un'ascia da battaglia. Se l'incantatore utilizza questo incantesimo per creare un camuffamento, ottiene un bonus di +10 alla prova di Camuffare. Le creature che interagiscono con il mascheramento hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per riconoscerlo come un'Illusione. Ad esempio, toccando l'incantatore e constatando che la sensazione tattile non corrisponde a quella visiva.

## Cancellare



V, S	1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Una pergamena o due pagine	⌚ Instantanea	TS: Vedi testo	RI: No
------	-------------------	---	------------------------------	---------------	----------------	--------

Cancellare rimuove eventuali scritte normali o magiche da una pergamena o da una o due pagine di carta, pergamena o materiale simile. Rimuove rune esplosive, un glifo di interdizione, un sigillo del serpente o un sigillo arcano, ma non rimuove scritti illusori o simboli. Le scritte non magiche vengono cancellate automaticamente se l'incantatore le tocca e nessun altro le tiene in mano. Altrimenti ha una probabilità del 90% di riuscirci. Per essere cancellate, le scritte magiche devono essere toccate e l'incantatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) con CD 15. (Un tiro naturale di 1 o 2 implica sempre un fallimento in questa prova.) Se l'incantatore non riesce a cancellare rune esplosive, un glifo di interdizione o un sigillo del serpente, finisce invece per attivarli involontariamente.

## Cavalcatura



V, S, M	1 round	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 2 ore/livello (i)	RI: No	MC: Un ciuffo di pelo di cavallo.
---------	---------	---	---------------------	--------	-----------------------------------

L'incantatore evoca un cavallo leggero o un pony (a sua scelta) che funge da *cavalcatura*. Il destriero serve fedelmente l'incantatore. La *cavalcatura* è dotata di morso e briglie e di una sella da galoppo.

## Charme su persone [Influenza Mentale]



V, S	1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Una creatura umanoide	⌚ 1 ora per livello	TS: Volontà nega	RI: Si
------	-------------------	---	-------------------------	---------------------	------------------	--------

Questa forma di charme fa sì che una creatura umanoide consideri l'incantatore un suo fidato amico e alleato (considerare amichevole l'atteggiamento del bersaglio; vedi 'Influenzare l'atteggiamento dei PNG', pagina 74). Se la creatura è attualmente minacciata o attaccata dall'incantatore o dai suoi alleati, tuttavia, riceve un bonus di +5 al tiro salvezza. Questo incantesimo non permette di controllare la persona soggetta a charme come se fosse un automa, essa interpreta solo le azioni e le parole dell'incantatore nel modo più benevolo possibile. L'incantatore può tentare di darle degli ordini, ma dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerla a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Una creatura soggetta a charme non obbedisce mai a ordini suicidi o palesemente nocivi, ma un guerriero soggetto a charme, ad esempio, potrebbe credere all'incantatore che lo assicura che la sola possibilità di salvarsi la vita consiste nel trattenere il drago rosso che li sta inseguendo 'solo per qualche secondo'. Qualsiasi atto da parte dell'incantatore o dei suoi evidenti alleati che minacci la persona soggetta a charme ha l'effetto di spezzare l'incantesimo. L'incantatore deve essere in grado di parlare il linguaggio del soggetto per comunicare i propri comandi, oppure deve essere molto bravo a farsi capire a gesti.

## Colpo accurato



V, F 1 azione standard Personale Incantatore Vedi testo focus: Un piccolo duplicato in lego di un bersaglio per frecce

L'incantatore ottiene un'intuizione temporanea dell'immediato futuro relativamente al suo prossimo attacco. Per il suo prossimo tiro per colpire singolo (se effettuato entro la fine del round successivo), l'incantatore ottiene un bonus cognitivo di +20. Inoltre, non è soggetto alla probabilità di mancare il bersaglio che si applica a chi tenta di colpire un nemico occultato.

## 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.

## Dardo incantato [Forza]



V, S	1 azione standard	Medio (30 m + 3 m per livello)	Fino a cinque creature, che non possono trovarsi a più di 4,5 m l'una dall'altra	24 ore	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
------	-------------------	--------------------------------	--	--------	----------------------------	------------------

Un dardo di energia magica scaturisce dalle dita dell'incantatore e colpisce il bersaglio, infliggendo  $1d4+1$  danni di forza. Il dardo non fallisce mai il bersaglio, anche se quest'ultimo è in mischia oppure beneficia di una copertura o di un occultamento che non sia totale. Non possono essere colpiti parti specifiche di una creatura. Questo incantesimo non è in grado di danneggiare oggetti inanimati. Per ogni due livelli oltre il 1°, l'incantatore ottiene un ulteriore dardo: due al 3° livello, tre al 5° livello, quattro al 7° livello, fino a un massimo di cinque al 9° livello e oltre. Se l'incantatore è in grado di lanciare più dardi, può far sì che colpiscano una o più creature. Un dardo singolo può colpire una sola creatura. L'incantatore deve designare i bersagli prima di tirare per la resistenza agli incantesimi o per i danni.

## Disco fluttuante di Tenser [Forza]



V, S, M 1 azione standard Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli) 1 ora per livello RI: No MC: Una goccia di mercurio.

L'incantatore crea un piano di forza circolare leggermente concavo che lo segue e trasporta pesi per lui. Il disco ha un diametro di 90 cm ed è profondo 2,5 cm al centro. È in grado di reggere 50 kg di peso per ogni livello dell'incantatore (se utilizzato per trasportare un liquido ha una capacità di 9 litri). Il disco fluttua a circa 90 cm dal terreno e rimane sempre orizzontale. Si sposta orizzontalmente fluttuando entro il raggio di azione dell'incantesimo e segue l'incantatore a ogni round a una velocità mai superiore alla sua normale velocità. Se non riceve istruzioni diverse, mantiene sempre una distanza costante di 1,5 metri dall'incantatore. Il disco cessa di esistere nel momento in cui la durata dell'incantesimo si esaurisce, quando l'incantatore esce dal suo raggio di azione (muovendosi troppo in fretta o usando mezzi simili all'incantesimo teletasporio), oppure quando tenta di allontanare il disco a più di 90 cm dalla superficie su cui fluttua. Quando il disco scompare, qualunque cosa trasportasse cade per terra.

## Evoca mostri I [vedi testo]



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

## Foschia occultante



V, S	1 azione standard	6 m	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.

## Identificare



V, S, 1 ora	Contatto	Creature toccata	Instantanea	RI: No	MC: Una perla del valore di almeno 100 mo, polverizzata e mescolata nel vino assieme a una piuma di gufo; la misura deve essere bevuta prima del lancio dell'incantesimo
-------------	----------	------------------	-------------	--------	--

Questo incantesimo determina tutte le proprietà magiche di un singolo oggetto magico, compreso il meccanismo che attiva tali funzioni (se appropriato) e quante cariche rimangono (se ve ne sono). Identificare non funziona quando usato su un artefatto (vedi la Guida del Dungeon master per i dettagli sugli artefatti).

## Immagine silenziosa



V, S, 1 azione standard	Lungo (120 m + 12 m per livello)	Concentrazione	TS: Volontà incredula (se interagisce)	RI: No	focus: Un ciuffo di pelliccia
-------------------------	----------------------------------	----------------	--	--------	-------------------------------

Questo incantesimo crea l'Illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. L'Illusione non crea suoni, odori, sensazioni tattili o di temperatura. L'incantatore può muovere l'immagine entro i limiti dell'area di effetto.

## Incuti paura [Male, Influenza-Mente]



V, S, 1 azione standard	Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	One living creature with 5 or fewer HD	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	18 m	Emanazione conica	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 delle porte segrete



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

L'incantatore è in grado di individuare porte, nicchie, compartimenti e altri passaggi segreti. Questo incantesimo individua soltanto porte, passaggi o aperture appositamente costruite per sfuggire all'individuazione (una normale botola semplicemente nascosta sotto una pila di casse non verrebbe individuata dall'incantesimo). La quantità di informazioni che l'incantatore ottiene varia in base al tempo, che impiega per studiare un'area o un soggetto particolari. 1° round: Presenza o assenza di porte segrete. 2° round: Numero di porte segrete e posizione di ognuna. Se un'aura si trova al di fuori della linea di visuale, l'incantatore riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa. Ogni round aggiuntivo: Il meccanismo o il metodo di attivazione di una porta segreta accuratamente esaminata. Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare porte segrete 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.

## Ingrandire persone



V, S, 1 round	→ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ One humanoid creature	⌚ 1 minuto per livello (I)	TS: Tempra nega	Rl: Si	MC: Un pizzico di polvere di ferro.
---------------	---	-------------------------	----------------------------	-----------------	--------	-------------------------------------

Questo incantesimo provoca la crescita istantanea di una creatura umanoide, raddoppiando la sua altezza e moltiplicando per 8 il suo peso. Questa alterazione modifica la categoria di taglia della creatura alla successiva più grande. Il bersaglio ottiene un bonus di taglia +2 alla Forza, subisce una penalità di taglia -2 alla Destrezza (fino a un minimo di 1) e una penalità di -1 ai tiri per colpire e alla CA in seguito al suo incremento di taglia. Una creatura umanoide la cui taglia aumenta a Grande occupa uno spazio di 3 metri e ha una portata naturale di 3 metri. Questo incantesimo non cambia la velocità del bersaglio. Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, la creatura 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 costretta senza alcun danno dai materiali che la contengono: l'incantesimo non può essere usato per schiacciare una creatura aumentandone la taglia. Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato da una creatura viene allo stesso modo ingrandito dall'incantesimo. Le armi da mischia e da tiro infliggono più danni (vedi la Guida del Dungeon master). Altre proprietà magiche non vengono influenzate da questo incantesimo. Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso di una creatura ingrandita (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 e i proiettili infliggono danni in base alla taglia dell'arma che li ha tirati. Le proprietà magiche di oggetti ingranditi non vengono incrementate da questo incantesimo: una spada +1 ingrandita possiede sempre un bonus di potenziamento +1, una bacchetta della taglia di un bastone mantiene sempre le sue funzioni originarie, una pozione gigante implica solo una maggiore quantità di fluido per farla funzionare, e così via. 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 taglia di un umanoide mentre è ancora sotto l'effetto del primo lancio. Ingrandire persone contrasta e dissolve ridurre persone. Ingrandire persone può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Ipnosi [Influenza Mentale]



V, 1 round	→ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Parecchie creature viventi, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 2d4 round (I)	TS: Volontà nega	Rl: Si
------------	---	--	-----------------	------------------	--------

I gesti e il monotono incantamento fanno sì che le creature vicine all'incantatore si fermi e lo guardino in modo fisso. In aggiunta, l'incantatore può usare la loro attenzione inerte per rendere i suoi suggerimenti e le sue richieste più plausibili. Tirare 2d4 per determinare quanti Dadi Vita totali di creature l'incantatore riesce ad assoggettare. Le creature con meno DV ne subiscono l'effetto prima di quelle con più DV. Solo le creature in grado di vederlo o di sentirlo vengono assoggettate, ma non è necessario che lo capiscano per rimanere ipnotizzate. Se utilizza questo incantesimo in combattimento, i bersagli ottengono un bonus di +2 ai loro tiri salvezza. Se l'incantesimo è mirato su un'unica creatura che non si trova in combattimento, la creatura subisce una penalità di -2 al suo tiro salvezza. Mentre la creatura è assoggettata da questo incantesimo, reagisce come se il suo atteggiamento fosse di due livelli più amichevole (vedi 'Influenzare l'atteggiamento dei PNG', pagina 74). Questo permette all'incantatore di fare una singola richiesta alla creatura assoggettata (purché sia in grado di comunicare con lui). La richiesta deve essere breve e ragionevole. Anche quando l'incantesimo ha termine, la creatura mantiene il suo nuovo atteggiamento nei confronti dell'incantatore, ma solo per quanto riguarda quella particolare richiesta. Se la creatura fallisce il suo tiro salvezza, non ricorda di essere stata sotto l'effetto dell'incantesimo.

## Mani brucianti [Fuoco]



V, S	1 azione standard	→ 4,5 m	Esplosione a forma di cono	⌚ Instantanea	TS: Riflessi dimezza	Rl: Si
------	-------------------	---------	----------------------------	---------------	----------------------	--------

Un cono di fiamme incandescenti si sprigiona dalle dita dell'incantatore. Qualsiasi creatura nell'area delle fiamme subisce 1d4 danni da fuoco per ogni livello dell'incantatore (massimo 5d4). I materiali infiammabili come tessuto, carta, pergamena e legno sottile prendono fuoco se toccati dalla fiamma. Un personaggio può spegnere un oggetto che ha preso fuoco come azione di round completo.

## Protezione dal bene [Bene]



V, S, M/DF	1 azione standard	→ Contatto	⦿ Creatura toccata	⌚ 1 minuto per livello (I)	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
------------	-------------------	------------	--------------------	----------------------------	----------------------------	--------------------	--

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	→ Contatto	⦿ Creatura toccata	⌚ 1 minuto per livello (I)	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
------------	-------------------	------------	--------------------	----------------------------	----------------------------	--------------------	--

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	Contatto	Creature toccata	⌚ 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	Contatto	Creature toccata	⌚ 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.

## Raggio di indebolimento



V, S	1 azione standard	↳ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 minuto per livello	RI: Si
------	-------------------	---	------------------------	--------

Un raggio di energia brillante scaturisce dalla mano dell'incantatore, che deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. Il soggetto subisce una penalità alla Forza pari a  $1d6+1$  per ogni due livelli dell'incantatore (massimo  $1d6+5$ ). Il punteggio di Forza del soggetto non può scendere sotto 1.

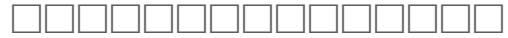
## Ridurre persone



V, S M	1 round (livelli)	↳ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura umanoide	⌚ 1 minuto per livello (I)	TS: Tempra nega	RI: Si	MC: Un pizzico di limatura di ferro.
-----------	----------------------	--	----------------------------	-------------------------------	--------------------	--------	---

Questo incantesimo provoca un immediato rimpicciolimento in una creatura umanoide, dimezzando la sua altezza, la sua lunghezza e la sua larghezza e dividendo per 8 il suo peso. Questa diminuzione modifica la categoria di taglia della creatura alla successiva più piccola. Il bersaglio ottiene un bonus di taglia +2 alla Destrezza, una penalità di taglia -2 alla Forza (fino a un minimo di 1) e un bonus di +1 ai tiri per colpire e alla CA grazie alla sua taglia ridotta. Una creatura umanoide Piccola la cui taglia diminuisca a Minuscola ha uno spazio di 75 cm e una portata naturale di 0 cm (che significa che deve entrare nel quadretto di un avversario per attaccare). Una creatura umanoide Grande la cui taglia diminuisca a Media ha uno spazio di 1,5 metri e una portata naturale di 1,5 metri. Questo incantesimo non modifica la velocità del bersaglio. Tutto l'equipaggiamento indossato o portato da una creatura viene similmente rimpicciolito da questo incantesimo. Le armi da mischia e da tiro infliggono meno danni (vedi nella Guida del Dungeon master). Altre proprietà magiche non sono influenzate da questo incantesimo. Qualsiasi oggetto ridotto che non sia più in possesso della creatura ridotta (compreso un proiettile o un'arma da lancio) ritorna immediatamente alla sua taglia normale. Questo significa che le armi da lancio infliggono danni normali (i proiettili infliggono danni in base alla taglia dell'arma che li tira). Molteplici effetti magici che riducono la taglia non sono cumulativi, che significa (tra le altre cose) che non è possibile utilizzare un secondo lancio di questo incantesimo per ridurre ulteriormente la taglia di un umanoide che è ancora sotto l'effetto del primo incantesimo lanciato. Ridurre persone contrasta e dissolve ingrandire persone. Ridurre persone può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Ritirata rapida



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

Ritirata rapida aumenta la velocità base sul terreno dell'incantatore di 9 metri. (Questa modifica viene considerata un bonus di potenziamento). Non ha alcun effetto su altre forme di movimento, come scavare, scalare, volare o nuotare. Come qualsiasi altro effetto che aumenta la velocità, questo incantesimo influenza la distanza di salto. Questo incantesimo non deve necessariamente essere parte di una ritirata; il nome indica soltanto il tipico comportamento di un mago in caso di combattimento.

## Saltare



V, S, M	1 azione standard	Contatto	Creature toccata	⌚ 1 minuto per livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si	MC: Una zampa posteriore di cavalletta, che viene spezzata al momento del lancio dell'incantesimo.
---------------	----------------------	----------	---------------------	-------------------------------	-------------------------------	--------	--

Il bersaglio ottiene un bonus di potenziamento +10 alle prove di Saltare. Il bonus di potenziamento aumenta a +15 al 3° livello dell'incantatore, +20 al 5° livello dell'incantatore, +25 al 7° livello dell'incantatore, e a +30 (il massimo) al 9° livello dell'incantatore.

## Scudo [Forza]



V, S 1 azione standard

↗ Personale

⌚ Incantatore

⌚ 1 minuto per livello (!)

Scudo crea un disco di forza invisibile delle dimensioni di uno *scudo* torre, che fluttua davanti all'incantatore. Nega gli attacchi di dardo incantato diretti contro di lui. Inoltre, gli fornisce un bonus di *scudo* +4 alla CA, che si applica anche agli attacchi di contatto incorporei, poiché è un effetto di forza. Lo *scudo* non ha penalità di armatura alla prova né probabilità di fallimento incantesimi arcani. A differenza di un normale *scudo* torre, non è possibile usare questo incantesimo per avere copertura.

## Servitore inosservato



V, S, M 1 azione standard ↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli) ⌚ 1 ora per livello RI: No MC: Un pezzo di spago e un po' di legno.

Il *servitore inosservato* è una forza invisibile, priva di forma e di volontà propria che esegue alcuni semplici compiti assegnatigli dall'incantatore. Può correre, riportare degli oggetti, aprire porte che non siano bloccate, tenere una sedia, pulire o fare piccole riparazioni. Il servitore è in grado di eseguire solo un compito alla volta, ma può ripetere la stessa attività in continuazione, se così gli viene ordinato. L'incantatore può quindi ordinare al proprio servitore di pulire il pavimento e poi dedicarsi ad altre attività, purché egli rimanga entro il raggio di azione. Il servitore è in grado di aprire porte, cassetti, coperchi normali e ha un punteggio effettivo di Forza pari a 2 (è quindi in grado di sollevare fino a 10 kg o di trascinare 50 kg). Può far scattare trappole e meccanismi simili, ma può esercitare sempre solo 10 kg di forza, che potrebbero non essere sufficienti a far scattare alcuni meccanismi a pressione. Non può svolgere alcun incarico che richieda una prova di abilità con una CD superiore a 10 né che richieda una prova che sfrutta un'abilità che non può essere usata senza addestramento. La sua velocità è 4,5 metri. Il servitore non è in grado di attaccare in alcun modo; non effettua mai tiri per colpire. Non può essere ucciso, ma si dissolve se subisce almeno 6 danni da un attacco ad area (non ha diritto ad alcun tiro salvezza contro gli attacchi). Se l'incantatore tenta di inviarlo oltre il raggio di azione dell'incantesimo (misurato dalla sua attuale posizione), il servitore scompare.

## Sonno [Influenza Mentale]



V, S, M 1 round ↗ Medio (30 m + 3 m per livello) Una o più creature viventi entro un'esplosione del raggio di 3 m ⌚ 1 minuto per livello TS: Volontà nega RI: Si MC: Un pizzico di sabbia fine, petali di rosa o un grillo vivo.

L'incantesimo *sonno* fa cadere in un *sonno* magico 4 Dadi Vita di creature. Le creature con meno DV vengono colpite per prime. Tra creature con lo stesso numero di DV, vengono colpite per prime quelle più vicine al punto di origine dell'incantesimo. I DV che non sono sufficienti ad influenzare una creatura vengono sprecati. Se vengono ferite o schiaffeggiate si risvegliano, ma i normali rumori non sono sufficienti. Svegliare una creatura è un'azione standard (un'applicazione dell'azione di aiutare un altro). Sonno non ha effetto sulle creature prive di sensi, i costrutti o i non morti.

## Spruzzo colorato [Influenza Mentale]



V, S, M 1 azione standard ↗ 4,5 m Esplosione a forma di cono ⌚ Instantanea; vedi testo TS: Volontà nega RI: Si MC: Un pizzico di polvere o sabbia colorata per ognuno dei seguenti colori: rosso, giallo e blu.

Un cono rilucente composto di onde di colori contrastanti scaturisce dalla mano dell'incantatore stordendo le creature, forse anche accecandole e possibilmente abbattendole prive di sensi. Ogni creatura all'interno del cono è soggetta all'incantesimo in base ai suoi Dadi Vita. Fino a 2 DV: Priva di sensi, accecata e stordita per 2d4 round, poi accecata e stordita per 1d4 round, quindi stordita per 1 round. (Solo le creature viventi vengono rese prive di sensi). 3 o 4 DV: Accecata e stordita per 1d4 round, poi stordita per 1 round. 5 o più DV: Stordita per 1 round. Sulle creature prive di vista spruzzo colorato non ha alcun effetto.

## Stretta folgorante [Elettricità]



V, S 1 azione standard ↗ Contatto ⌚ Creatura od oggetto toccati ⌚ Instantanea RI: Si

Un attacco di contatto in mischia compiuto con successo dall'incantatore infligge 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 5d6). Quando scarica l'energia, ottiene un bonus di +3 al tiro per colpire se l'avversario sta indossando un'armatura di metallo (o se è fatto di metallo, sta trasportando una grande quantità di metallo ecc).

## Tocco gelido



V, S 1 azione standard ↗ Contatto ⌚ Creatura o creature toccate (fino a una per livello) ⌚ Instantanea TS: Tempra parziale o Volontà nega; vedi testo RI: Si

Il tocco della mano dell'incantatore, che risplende di energia bluastra, devasta l'energia vitale delle creature viventi. Ogni tocco infonde energia negativa che infligge 1d6 danni. La creatura toccata subisce anche 1 danno temporaneo alla Forza, a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra. L'incantatore può usare questo attacco di contatto in mischia una quantità di volte pari al suo livello. I non morti toccati non subiscono danni, ma devono superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti fuggono in preda al panico per 1d4 round + 1 round per livello dell'incantatore.

## Unto



V, S, M	1 azione standard	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Un oggetto o una superficie di 3 m x 3 m	Un oggetto o in 3 m quadrati	⌚ 1 round per livello (i)	TS: Vedi testo	Rl: No	MC: Un pezzo di grasso di maiale o di burro.
---------------	----------------------	--	---	---------------------------------	------------------------------	-------------------	-----------	---

Un incantesimo *unto* ricopre una superficie solida con una patina di grasso scivoloso. Qualsiasi creatura che entri nell'area o che vi si ritrovi intrappolata deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi altrimenti scivola e cade. Questo tiro salvezza va ripetuto ad ogni round in cui la creatura rimane nell'area. Una creatura può entrare o attraversare l'area di *unto* a metà della sua velocità normale superando una prova di Equilibrio con CD 10. Se fallisce questa prova, non può muoversi in quel turno (e dovrà superare un tiro salvezza sui Riflessi per non cadere). Se fallisce la prova di Equilibrio di 5 o più, cadrà (vedi l'abilità Equilibrio per i dettagli). Il DM dovrebbe regolare i tiri salvezza a seconda delle circostanze. Ad esempio, se una creatura scende in carica lungo un declivio ed entra all'improvviso in un'area ricoperta di *unto* avrà ben poche possibilità di evitarne gli effetti, ma le sue possibilità di uscire dall'area sono pressoché totali (che lei lo desideri o meno). Questo incantesimo può anche essere usato per creare un rivestimento scivoloso su un oggetto (una corda, i pioli di una scala, l'impugnatura di un'arma). Quegli oggetti materiali che sono incustoditi subiscono automaticamente l'effetto di questo incantesimo, mentre quelli che sono impugnati o utilizzati da una creatura hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi per evitare l'effetto. Se il tiro salvezza iniziale fallisce, la creatura lascia cadere l'oggetto immediatamente. Il tiro salvezza va di nuovo effettuato a ogni round in cui la creatura tenta di raccogliere o di usare l'oggetto reso viscido. Se una creatura indossa un'armatura o dei vestiti su cui è stato lanciato *unto* ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Artista della Fuga e alle prove di lottare effettuate per resistere o sfuggire a una lotta o per non essere più immobilizzato.

## Ventriloquo



V, F	1 azione standard	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 minuto per livello (i)	TS: Volontà incredula (se interagisce)	Rl: No	focus: Un pezzo di pergamena arrotolato in un piccolo cono
---------	----------------------	--	-------------------------------	---	-----------	---

L'incantatore può far sì che la sua voce (o un qualsiasi suono che sia in grado di riprodurre vocalmente) provenga da un'altra direzione, ad esempio da un'altra creatura, da una statua, da dietro una porta, dal fondo di un tunnel ecc. Egli può parlare in qualsiasi linguaggio conosca. Chiunque senta la voce o il suono e superi un tiro salvezza si accorge che il suono è illusorio, ma lo sente comunque.

# Stregone/Mago livello 2

## Alterare se stesso



V, S	1 azione standard	Personale	Incantatore	10 minuti per livello (I)
------	-------------------	-----------	-------------	---------------------------

L'incantatore assume la forma di una creatura dello stesso tipo della sua forma normale (come umanoide o bestia magica). La nuova forma deve essere entro una categoria di taglia dalla sua taglia normale. I DV massimi di una forma assunta sono pari al livello dell'incantatore, per un massimo di 5 DV al 5° livello. L'incantatore può cambiare in un membro della propria specie o anche in se stesso. L'incantatore mantiene i propri punteggi di caratteristica. La classe, il livello, i punti ferita, l'allineamento, il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza base non cambiano. Mantiene anche tutti gli attacchi e le qualità speciali soprannaturali e magiche della sua forma normale, ad eccezione di quelli che richiedono una parte del corpo che la nuova forma non possiede (come una bocca per un'arma a soffio o gli occhi per un attacco con lo sguardo). Inoltre, conserva tutti gli attacchi e le qualità speciali straordinarie derivanti dai livelli di classe (come la capacità di ira di un barbaro), ma perde tutti quelli della sua forma normale che non derivano dai livelli di classe (come la capacità di presenza terrificante di un drago). Se la nuova forma è in grado di parlare, può comunicare normalmente. L'incantatore mantiene qualsiasi capacità di lancio degli incantesimi che avesse nella forma originale, ma la nuova forma deve essere in grado di parlare in modo comprensibile (cioè, parlare un linguaggio) per utilizzare le componenti verbali e deve avere degli arti con una buona manipolazione per utilizzare le componenti somatiche o materiali. L'incantatore acquisisce le qualità fisiche della nuova forma ma mantiene la propria mente. Le qualità fisiche comprendono taglia naturale, normali capacità di movimento (come scavare, scalare, camminare, nuotare e volare con le ali, fino a una velocità massima di 36 metri per il volo o 18 metri per movimento diverso dal volo), bonus di armatura naturale, armi naturali (come artigli, morso ecc.), bonus di abilità razziali, talenti bonus razziali e qualsiasi qualità fisica evidente (presenza o assenza di ali, numero di estremità ecc.). Un corpo con arti extra non permette di compiere più attacchi (o attacchi a due armi più vantaggiosi) rispetto al normale. L'incantatore non acquisisce alcun attacco o qualità speciale straordinaria che non sia indicata sopra tra le qualità fisiche, come scurovisione, visione crepuscolare, percezione cieca, vista cieca, guarigione rapida, rigenerazione, olfatto acuto e così via. L'incantatore non acquisisce alcun attacco o qualità speciale soprannaturale, o capacità magica della nuova forma. Il tipo e sottotipo (se presente) della creatura rimane lo stesso indipendentemente dalla nuova forma. Non è possibile assumere la forma di None creatura con un archetipo, anche se quell'archetipo non cambia il tipo o sottotipo della creatura. L'incantatore può liberamente designare le qualità fisiche minori della nuova forma (colore e struttura dei capelli, colore della pelle) entro i normali standard per una creatura di quel tipo. Anche le qualità fisiche significative della nuova forma (come peso, altezza e sesso) sono sotto il suo controllo, ma devono rientrare nelle norme per il genere della nuova forma. L'incantatore è camuffato efficacemente come un membro medio della razza della nuova forma. Se utilizza questo incantesimo per creare un camuffamento, ottiene un bonus di +10 alle prove di Camuffare. Quando avviene il cambiamento, l'equipaggiamento dell'incantatore (se ne ha) rimane indossato o impugnato dalla nuova forma (se è in grado di indossare o impugnare l'oggetto) oppure viene incorporato nella nuova forma e diventa inutile. Quando ritorna alla sua forma reale, qualsiasi oggetto precedentemente incorporato nella nuova forma riappare sul corpo dell'incantatore nello stesso posto che occupava prima e riacquista la sua funzionalità. Tutti i nuovi oggetti indossati nella forma assunta e che non possono essere indossati nella forma normale cadono ai piedi dell'incantatore; tutti quelli che poteva indossare in entrambe le forme o trasportare in una parte del corpo comune a entrambe le forme (bocca, mani o simili) al momento del ritorno alla forma normale sono ancora tenuti allo stesso modo. Qualsiasi parte del corpo od oggetto dell'equipaggiamento che viene separato dall'intero ritorna alla sua forma reale.

## Astuzia della volpe



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

La creatura trasmutata diventa più astuta. L'incantesimo conferisce al soggetto un bonus di potenziamento +4 all'Intelligenza, aggiungendo sia i normali benefici alle prove di abilità basate sull'Intelligenza che gli altri usi del modificatore di Intelligenza. I maghi (e altri incantatori che fanno affidamento sull'Intelligenza) soggetti a questo incantesimo non guadagnano ulteriori incantesimi bonus per l'Intelligenza accresciuta, ma aumentano le CD dei tiri salvezza per gli incantesimi che lanciano mentre sono sotto l'effetto dell'incantesimo. L'incantesimo non garantisce alcun punto abilità extra.

## Bocca magica



V, S, M	1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	◎ Una creatura o un oggetto	⌚ Permanente fino al termine	TS: Volontà nega (oggetto)	RI: Si (oggetto)	MC: Un pezzo di favo e della polvere di giada del valore di 10 mo.
---------------	----------------------	---	-----------------------------	------------------------------	----------------------------	------------------	--

Questo incantesimo è in grado di fornire all'oggetto o alla creatura designati una *bocca magica* che appare improvvisamente per proferire un messaggio nel momento in cui ha luogo un evento specificato dall'incantatore. Il messaggio, che non deve superare le venticinque parole, può essere in qualsiasi linguaggio da lui conosciuto, e deve essere proferito entro 10 minuti. La bocca non può pronunciare componenti verbali, usare parole di comando o attivare effetti magici. Si muove comunque articolando le parole pronunciate; se l'incantesimo viene posto una statua, la bocca della statua si muove come se fosse lei a parlare. Naturalmente, la *bocca magica* può anche essere posta su un albero, su una pietra o su qualsiasi altro oggetto o creatura. L'incantesimo si attiva nel momento in cui hanno luogo determinate condizioni specificate dall'incantatore al momento del lancio. Le condizioni di attivazione possono essere generali o dettagliate a seconda delle sue preferenze, anche se devono corrispondere a stimoli esclusivamente visuali o uditivi, come nel caso seguente: 'Parla solo nel momento in cui una donna anziana con un sacco sulle spalle si siede a gambe incrociate a una distanza di 30 cm'. L'attivazione avviene nel momento in cui sembra avvenire quanto specificato. Eventuali camuffamenti o illusioni possono comunque fare scattare l'incantesimo. L'oscurità normale non è in grado di eludere una condizione visuale, ma l'oscurità magica o l'invisibilità possono. Il movimento silenzioso o il silenzio magico sono in grado di eludere eventuali condizioni uditive. Queste condizioni possono includere rumori di tipo generico (passi, suoni metallici), rumori o parole specifiche. (quando cade uno spillo, quando qualcuno dice 'bu'). Da notare che le azioni che possono fungere da condizioni di attivazione devono essere visive o uditive. Ad esempio, 'Parla nel momento in cui una creatura tocca la statua è una condizione accettabile, sempre che la creatura sia in quel momento visibile. Una *bocca magica* non è in grado di distinguere allineamenti, livelli, DV o classi se non dalle apparenze. Il raggio limite di attivazione di una condizione è di 4,5 metri per livello, e di conseguenza un incantatore di 6° livello è in grado di comandare a una *bocca magica* di reagire a una determinata condizione che avviene entro 27 metri di distanza. A prescindere però dal raggio di azione, la bocca può reagire solo a stimoli visivi o uditivi, o ad azioni che avvengono nel suo campo visivo o uditivo. Una *bocca magica* può essere resa permanente con un incantesimo permanenza.

## Cecità \ Sordità



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

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

## Comandare non morti



V, S, M	1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	◎ Una creatura non morta	⌚ Un giorno/livello	TS: Volontà nega; vedi testo	RI: MC: Un brandello di carne cruda e Si una scheggia d'osso
------------	----------------------	---	--------------------------	---------------------	------------------------------	--

Questo incantesimo consente all'incantatore di esercitare un certo controllo sopra una creatura non morta. Supponendo che il soggetto sia intelligente, esso percepisce le parole e le azioni dell'incantatore nel modo più favorevole (considerare il suo atteggiamento come amichevole). Mentre l'incantesimo è attivo la creatura non attaccherà l'incantatore, che può tentare di impartire ordini al soggetto, ma deve vincere una prova contrapposta di Carisma per convincerlo a fare qualcosa che altrimenti non farebbe. (Non è permesso riprovare). Un non morto intelligente sottoposto a comando non obbedisce a ordini suicidi o palesemente nocivi per lui, però può essere convinto a compiere un'azione particolarmente pericolosa (vedi charme su persone). I non morti non intelligenti (quali zombi e scheletri) non hanno diritto ad alcun tiro salvezza. Quando si controlla un essere privo di intelletto, si possono comunicare solo ordini basilari, come 'vieni qua', 'vai là', 'combatti', 'fermati' ecc. Questi non morti però non opporranno resistenza agli ordini suicidi o palesemente dannosi. Qualsiasi azione minacciosa compiuta dall'incantatore o dai suoi alleati contro il non morto comandato (quale che sia la sua intelligenza) spezza l'incantesimo. I comandi dell'incantatore non avvengono telestaticamente. Occorre che la creatura non morta sia in grado di sentirli.

## Dissimulare



V, S,	1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	◎ Una creatura o un oggetto, di dimensioni fino a un cubo con spigolo di 3m	⌚ 1 ora per livello	TS: None o Volontà nega; vedi testo	RI: No
-------	----------------------	---	---	---------------------	-------------------------------------	--------

Con questo incantesimo l'incantatore è in grado di falsare le informazioni fornite da eventuali incantesimi divinatori che rivelano Paura (inclusi individuazione del magico, individuazione del male, rivela bugie ecc.). Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve scegliere un altro oggetto all'interno del suo raggio di azione. Per l'intera durata dell'incantesimo, il bersaglio di *dissimulare* viene percepito come se fosse quell'altro oggetto. (Né il bersaglio né l'altro oggetto ottengono un tiro salvezza contro questo effetto). Gli incantesimi di individuazione forniscono quindi informazioni sul secondo oggetto piuttosto che sul bersaglio reale dell'individuazione, a meno che colui che lancia l'individuazione non superi un tiro salvezza sulla Volontà. Per esempio, l'incantatore potrebbe farsi individuare come un albero, ammesso che questo sia presente entro il raggio di azione dell'incantesimo al momento del lancio: quindi come qualcosa di non malvagio, che non mente, non magico, di allineamento neutrale ecc. Questo incantesimo non influenza altri tipi di Divinazione magica (chiaroudienza/chiaroveggenza, individuazione dei pensieri, presagio e simili).

## 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)	RI: 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 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 2 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

## Evoca sciame



V, S, M/DF	1 round	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Concentrazione + 2 round	RI: No	MC: Un quadrato di tessuto rosso
------------	---------	---	----------------------------	--------	----------------------------------

L'incantatore evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni (a sua scelta), che attacca tutte le altre creature all'interno dell'area. (È possibile evocare lo sciame in modo tale che condivida l'area di altre creature). Se non ci sono creature viventi all'interno dell'area, lo sciame attacca o insegue la creatura più vicina al meglio delle sue possibilità. L'incantatore non ha alcun controllo sul bersaglio dello sciame o sulla direzione in cui si sposta. Vedi il Manuale dei Mostri per i dettagli su sciami di pipistrelli, topi e ragni.

## Fiamma perenne [Luce]



V, S	1 azione	⇒	⌚ Oggetto	⌚	RI: MC: L'incantatore deve spargere della polvere di rubino (del valore di 50 mo)
M	standard	Contatto toccato	Permanente	No	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.

## Folata di vento [Aria]



V, S	1 azione standard	⇒ 18 m	⌚ 1 round	TS: Tempra nega	RI: Si
------	-------------------	--------	-----------	-----------------	--------

Questo incantesimo crea un potente getto d'aria (approssimativamente 75 km/h) che ha origine dall'incantatore e ha effetto su tutte le creature nel suo percorso. Una creatura di taglia Minuscola o inferiore sul terreno viene buttata a terra e fatta, rotolare per  $1d4 \times 3$  metri, subendo  $1d4$  danni non letali per ogni 3 metri. Se sta volando, una creatura di taglia Minuscola o inferiore viene spinta indietro per  $2d6 \times 3$  metri e subisce  $2d6$  danni non letali per l'essere sballottata di qua e di là. Le creature di taglia Piccola vengono rese prive dalla forza del vento, oppure se stanno volando vengono spinte indietro per  $1d6 \times 3$  metri. Le creature di taglia Media non sono in grado di muoversi in avanti contro la forza, del vento, o se stanno volando vengono spinte indietro per  $1d6 \times 1,5$  metri. Le creature di taglia Grande o superiore possono muoversi normalmente all'interno di un effetto di *folata di vento*. Una *folata di vento* non può spostare una creatura oltre i limiti del suo raggio di azione. Qualsiasi creatura, indipendentemente dalla taglia, subisce una penalità di -4 agli attacchi a distanza e alle prove di Ascoltare nell'area di una *folata di vento*. La forza della folata estingue automaticamente candele, torce e altre fiamme simili non protette. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, invece cominciano a tremare violentemente e hanno una probabilità del 50% di spegnersi. In aggiunta agli effetti sopra indicati, una *folata di vento* può ottenere gli stessi effetti di un improvviso colpo di vento. Può creare una nuvola accecante di sabbia o di polvere, infiammare un grosso fuoco esistente, capovolgere supporti o tendoni fragili, rovesciare una piccola imbarcazione o spingere gas e vapori fino al limite del suo raggio di azione. Folata di vento può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Forza del toro



V, S, M/DF	1 azione standard	⇒ Contatto toccata	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: 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	RI: 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.

## Frastornare mostri [Influenza Mentale]



V, S, M	1 azione standard	⇒ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Una creatura vivente con 6 DV o meno	⌚ 1 round	TS: Volontà nega	RI: Si	MC: Un ciuffo di lana o di una sostanza simile.
---------	-------------------	----------------------------------	--	-----------	------------------	--------	---

Funziona come frastornare, ma può avere effetto su una creatura vivente di qualsiasi tipo. Le creature con 7 o più DV non ne vengono influenzate.

## Freccia acida di Melf [Acido]



V, S, M, F	1 azione standard	⇒ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ 1 round + 1 round per ogni 3 livelli	RI: No	MC: Foglie di rabarbaro in polvere e lo stomaco di una vipera.	focus: Un dardo
------------	-------------------	------------------------------------	--	--------	--	-----------------

Una freccia d'acido magica scaturisce dalla mano dell'incantatore dirigendosi sul bersaglio. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. La freccia infligge  $2d4$  danni da acido, senza danni da spargimento. Per ogni tre livelli dell'incantatore (fino a un massimo di  $18^\circ$ ) l'acido, a meno che non venga in qualche modo neutralizzato, dura per un altro round infliggendo altri  $2d4$  danni.

## Grazia del gatto



V, S, M	1 azione standard	Contatto	Creatura toccata	1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Ri: Si	MC: Un ciuffo di pelo di gatto.
------------	----------------------	----------	---------------------	-------------------------	-------------------------------	-----------	------------------------------------

La creatura trasmutata diventa più aggraziata, agile e coordinata. L'incantesimo fornisce un bonus di potenziamento +4 alla Destrezza, aggiungendo anche i relativi benefici alla CA, ai tiri salvezza sui Riflessi e agli altri usi del modificatore di Destrezza.

## Immagine minore



V, S, F	1 azione standard	↳ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Concentrazione +2 round	TS: Volontà incredula (se interagisce)	Ri: No	focus: Un ciuffo di pelliccia
------------	----------------------	---------------------------------------	----------------------------	---	-----------	----------------------------------

Questo incantesimo crea l'Illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. L'Illusione non crea, odori, sensazioni tattili o di temperatura. Questo incantesimo include alcuni semplici suoni, ma non un discorso comprensibile. L'incantatore può muovere l'immagine entro i limiti dell'area di effetto.

## Immagine speculare



V, S	1 azione standard	Personale; vedi testo	Incantatore	1 minuto per livello (i)
------	-------------------	-----------------------	-------------	--------------------------

Dal nulla scaturiscono diversi duplicati illusori dell'incantatore, che rendono difficile per i nemici determinare chi attaccare. Le finzioni rimangono vicino all'incantatore e scompaiono una volta colpiti. Immagine speculare crea 1d4 immagini più una per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo otto immagini). Queste finzioni si separano dall'incantatore e rimangono in gruppo, ognuna entro 1,5 metri dall'incantatore o da un'altra finzione. L'incantatore può entrare e attraversare una *immagine speculare*. Quando l'incantatore e le sue immagini speculari si separano, gli osservatori non possono usare la vista o l'udito per determinare quale sia l'incantatore e quale l'immagine. Le finzioni possono anche intersecarsi tra loro. Esse infatti copiano le azioni dell'incantatore, fingendo ad esempio di lanciare un incantesimo mentre lui lo sta lanciando, di bere una pozione mentre è lui a farlo, di levitare mentre lui levita e così via. I nemici che tentano di attaccare o di, lanciare incantesimi contro l'incantatore devono scegliere a caso fra bersagli non distinguibili fra loro. Come regola generica, si tira a caso per determinare se il bersaglio è reale o una finzione. Ogni attacco riuscito contro una finzione la distrugge. La CA di un'immagine è 10 + il modificatore di taglia dell'incantatore + il modificatore di Destrezza dell'incantatore. Le finzioni sembrano reagire normalmente agli incantesimi ad area (se colpiti da una palla di fuoco, ad esempio, appaiono bruciacciate o morte). Mentre si muove, l'incantatore può fondersi e separarsi da altre finzioni in modo tale che un nemico che abbia capito quale immagine sia reale venga nuovamente confuso. Chi attacca deve essere in grado di vedere le immagini per essere ingannato. Se l'incantatore è invisibile o se chi lo attacca chiude gli occhi, l'incantesimo non ha alcun effetto, anche se essere incapaci di vedere comporta le stesse penalità che essere accecato.

## Individuazione dei pensieri [Influenza Mentale]



V, S, F/DF	1 azione standard	↳ 18 m Emanazione conica	Concentrazione, fino a 1 min./livello (i)	TS: Volontà nega; vedi testo	Ri: No
------------	-------------------	--------------------------	---	------------------------------	--------

L'incantatore è in grado di individuare i pensieri superficiali. 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 pensieri (da creature coscienti con punteggi di Intelligenza pari o superiori a 1). 2° round: Numero di menti pensanti e punteggio di Intelligenza di ognuna. Se l'Intelligenza più alta è 26 o più (ed è almeno 10 punti più alta del punteggio di Intelligenza dell'incantatore), l'incantatore è stordito per 1 round e l'incantesimo termina. Questo incantesimo non permette all'incantatore di determinare la posizione delle menti pensanti se non riesce a vedere le creature di cui sta individuando i pensieri. 3 round: I pensieri superficiali di ogni mente nell'area. Un tiro salvezza sulla Volontà da parte della creatura impedisce di leggere i suoi pensieri, e l'incantatore deve lanciare di nuovo *individuazione dei pensieri* se vuole avere un'altra opportunità. Le creature con Intelligenza animale (Int 1 o 2) hanno pensieri semplici e istintivi che l'incantatore è in grado di cogliere. Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare pensieri 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.

## Invisibilità



V, S, M/DF	1 azione standard	Personale o a contatto	You or a creature or object weighing no more than 100 lb./level	1 minuto per livello (i)	TS: Volontà nega (innocuo) o Volontà nega (innocuo, oggetto)	Ri: Si (innocuo) o Si (innocuo, oggetto)	MC: Un ciglio avvolto in una pallina di gomma arabica
---------------	----------------------	------------------------------	---	-----------------------------------	--	--	---

La creatura o l'oggetto toccato diventano invisibili, sparendo alla vista, e non è possibile individuarli neanche tramite scurovisione. Se la creatura bersaglio dell'incantesimo porta con sé dell'equipaggiamento, anch'esso svanisce. Se l'incantesimo viene lanciato su qualcun altro, né l'incantatore né i suoi compagni sono più in grado di vederlo, a meno che non siano normalmente in grado di vedere cose invisibili o possiedano mezzi magici che lo consentano. Gli oggetti che cadono o vengono lasciati a terra da una creatura invisibile tornano immediatamente visibili; gli oggetti che invece vengono raccolti spariscono solo se vengono messi in tasca o nascosti in mezzo ai vestiti. La luce, però, non può essere in alcun modo resa invisibile, nemmeno se la sua fonte lo diventa (l'effetto che ne risulta è quello di una luce diffusa senza alcuna sorgente visibile). Se una parte degli oggetti in possesso di chi è sotto l'effetto di questo incantesimo si estende oltre 3 metri dal suo corpo, come una corda che viene trascinata, questa parte torna immediatamente visibile. Naturalmente, il bersaglio dell'incantesimo non è sotto l'effetto di un incantesimo silenzio ed esistono determinate condizioni che possono rivelare la sua presenza (come mettere il piede in una pozzanghera). L'incantesimo ha termine immediatamente se il soggetto compie un attacco contro una qualsiasi creatura. Ai fini di questo incantesimo, la definizione di 'attacco' include qualsiasi incantesimo lanciato contro un bersaglio nemico o la cui area o il cui effetto comprendano un nemico. (Il concetto di 'nemico' dipende dalla percezione del personaggio invisibile). Azioni dirette verso oggetti incustoditi non pongono fine all'incantesimo. Ferire in modo indiretto non è considerato un attacco. Un personaggio invisibile può quindi aprire porte, parlare, mangiare, salire scale, evocare mostri e mandarli all'attacco, tagliare le corde che reggono un ponte di corda mentre i suoi nemici sono ancora su di esso, attivare trappole a distanza, aprire una saracinesca che tiene rinchiusi dei cani da combattimento e così via. Comunque, nel momento in cui il bersaglio attacca direttamente diventa visibile con tutto il suo equipaggiamento. Incantesimi come benedizione, che hanno effetto solo sugli alleati e non sui nemici, non sono considerati attacchi ai fini di questa magia, anche se includono degli avversari nella propria area. L'attaccante invisibile ottiene +2 a colpire sia in mischia che a distanza, inoltre il difensore perde ogni bonus alla classe armatura. Il difensore invisibile non subisce attacchi di opportunità e (se l'attaccante indovina dove si trova), viene mancato dal 50% degli attacchi andati a segno. Invisibilità può essere reso permanente (solo sugli oggetti) con un incantesimo permanenza.

## Levitazione



V, S F	1 azione standard	↘ Personale o vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)	⌚ Incantatore oppure una creatura consenziente o un oggetto (peso totale fino a 50 kg per livello)	⌚ 1 minuto per livello (i)	RI: No	focus: Un piccolo cappio di cuoio, o del filo d'oro piegato a forma di coppa con un lungo manico a un'estremità
-----------	----------------------	--	--	----------------------------	-----------	---

Levitazione permette all'incantatore di spostare se stesso, un'altra creatura o un oggetto in su e in giù, come desidera. Una creatura deve essere consenziente perché Levitazione possa venire usata su di lei, e un oggetto deve essere incustodito o in possesso di una creatura consenziente. È possibile muovere mentalmente il bersaglio verso l'alto o verso il basso fino a 6 metri per round; farlo è un'azione di movimento. Non è possibile muovere il bersaglio orizzontalmente, ma esso potrebbe comunque aggrapparsi per spostarsi lateralmente lungo un dirupo, oppure fare forza su un soffitto per muoversi lateralmente (di solito a metà della sua velocità base sul terreno). Una creatura che durante la levitazione cerca di attaccare con un'arma da mischia o a distanza si trova in una posizione sempre più instabile; il primo attacco ha una penalità di -1 ai tiri per colpire, il secondo di -2 e così via, fino a una penalità massima di -5. Un round completo utilizzato per riportarsi in equilibrio consente alla creatura di ricominciare da -1.

## 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	RI: 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.

## Mano spettrale



V, S	1 azione standard	↘ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 minuto per livello (i)	RI: No
------	-------------------	----------------------------------	----------------------------	--------

Si materializza una *mano spettrale* e luminescente creata dalla stessa forza vitale dell'incantatore, in grado di spostarsi nella direzione desiderata, permettendogli di trasmettere a distanza incantesimi di basso livello con raggio di azione a contatto. Lanciando l'incantesimo, l'incantatore perde 1d4 punti ferita che gli vengono restituiti quando l'incantesimo termina (anche se viene dissolto), ma non se la mano viene distrutta (questi punti ferita possono essere curati normalmente). Per tutta la durata dell'incantesimo, qualsiasi incantesimo a contatto a distanza di 4° livello o inferiore che l'incantatore lancia può essere trasmesso dalla *mano spettrale*. L'incantesimo fornisce all'incantatore un bonus di +2 al tiro per colpire di contatto in mischia, e attaccare con la mano conta normalmente come un attacco. La mano colpisce sempre dalla direzione dell'incantatore. La mano non può attaccare ai fianchi come una creatura normale. Dopo che la mano ha trasmesso l'incantesimo, o se si allontana oltre il raggio di azione, se esce dalla visuale dell'incantatore, la mano torna al suo fianco fluttuando nell'aria. La mano è incorporea e non può quindi essere danneggiata dalle armi normali. Possiede eludere migliorato (danni dimezzati con un tiro salvezza sui Riflessi fallito e nessun danno nel caso abbia successo), i bonus ai tiri salvezza dell'incantatore e una CA di almeno 22. Il modificatore di Intelligenza dell'incantatore è applicato alla CA della mano, come se fosse il suo modificatore di Destrezza. La mano possiede da 1 a 4 punti ferita, lo stesso numero che è stato sottratto all'incantatore nel momento in cui è stata creata.

## Movimenti del ragno



V, S M	1 azione standard	↘ Contatto toccata	⌚ Creatura min./livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)	MC: Una goccia di catrame e un ragno vivo, che devono essere ingoiati dal soggetto.
-----------	----------------------	-----------------------	----------------------------	-------------------------------	---------------------	---

Il soggetto può scalare, spostarsi su superfici verticali oppure camminare sui soffitti esattamente come un ragno. La creatura che ne subisce l'effetto deve avere le mani libere per arrampicarsi in questo modo. Il soggetto ottiene una velocità di scalata di 6 metri; inoltre, non ha bisogno di effettuare prove di Scalare per muoversi su una superficie verticale od orizzontale (anche se a testa in giù). Una creatura soggetta a *movimenti del ragno* mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA (se posseduto), mentre si arrampica, e gli avversari non ottengono alcun bonus speciale per i loro attacchi contro di essa. Tuttavia, mentre si arrampica non può compiere alcuna azione di corsa.

## Nube di nebbia



V, S	1 azione standard	↘ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 10 min./livello	RI: No
------	-------------------	----------------------------------	-------------------	--------

Una banca di nebbia inizia a scaturire ribollendo dal punto indicato. La nebbia oscura ogni visuale, compresa la scurovazione, oltre 1,5 metri. Una creatura che si trova entro un raggio di 1,5 metri gode di occultamento (gli attacchi hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature che si trovano oltre 1,5 metri godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e chi attacca non è in grado di usare la sua vista per localizzare il bersaglio). Un vento moderato (16,5 o più km/h) disperde la nebbia in 4 round; un vento forte (31,5 o più km/h) la disperde in 1 round. Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

## Occulta oggetto



V, S M/DF	1 azione standard	↘ Contatto kg per livello	⌚ Un oggetto toccato fino a 50 kg per livello	⌚ 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 [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 scurovazione 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.

## Pirotecnica



V, S, M	1 azione standard	↗ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ Una sorgente di fuoco, fino a un cubo con spigolo di 6 m	⌚ 1d4+1 round, o 1d4+1 round dopo che le creature hanno lasciare nuvola di fumo; vedi testo	TS: Volontà nega o Tempra nega; vedi testo	Rl: Si o No; vedi testo	MC: L'incantesimo sfrutta una sorgente di fuoco, che viene immediatamente spenta. Un fuoco talmente grande da superare le dimensioni di un cubo con spigolo di 6 metri viene spento solo parzialmente. I fuochi magici non vengono spenti, anche se una creatura basata sul fuoco (come un elementale del fuoco) usato come sorgente subisce 1 danno per livello dell'incantatore.
---------------	----------------------	---	--	--	--	----------------------------------	---

Pirotecnica trasforma un fuoco in una scarica accecante di fuochi d'artificio o in una nube di fumo soffocante, a seconda della versione dell'incantesimo scelta dall'incantatore. Fuochi d'artificio: I fuochi d'artificio sono lampeggianti scoppi momentanei e infuocati di abbaglianti luci aeree colorate. Questo effetto acceca tutte le creature a meno di 36 metri dalla sua fonte per 1d4+1 round. (Volontà nega). Queste creature devono essere in linea di visuale con l'esplosione per subirne l'effetto. La resistenza agli incantesimi può evitare l'accecamento. Nube di fumo: Un flusso di fumo in continuo movimento scaturisce dal punto desiderato andando a formare una nube soffocante. La nube si propaga per 6 metri in ogni direzione e dura 1 round per livello dell'incantatore. Ogni tipo di vista, inclusa la scurovazione, è inefficace all'interno o attraverso la nube. Tutte le creature all'interno subiscono una penalità di -4 ai punteggi di Forza e Destrezza (Tempra nega). Questi effetti durano per altri 1d4+1 round dopo che la nuvola si è dissolta o dopo che il personaggio lascia l'area della nube. La resistenza agli incantesimi non si applica.

## Polvere luccicante



V, S, M	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	Creature e oggetti entro una propagazione del raggio di 3 m	⌚ 1 round per livello	TS: Volontà nega (solamente accecante)	Rl: No	MC: Pietra di mica.
---------------	----------------------	-------------------------------------	--	--------------------------	---	--------	------------------------

Una nuvolada pulviscolo dorato si posa su tutto ciò che si trova all'interno dell'area, accecando le creature e evidenziando visibilmente le sagome di eventuali oggetti o creature invisibili per la durata dell'incantesimo. Tutti coloro che si trovano all'interno dell'area vengono ricoperti dalla polvere, che non può essere rimossa e continua a brillare finché non scompare. Qualsiasi creatura ricoperta dalla polvere subisce una penalità di -40 alle prove di Nascondersi.

## Protezione dalle frecce



V, S, F standard	1 azione standard	↗ Contatto toccata	⌚ Creature Creatura toccata	⌚ 1 ora per livello o fino alla cancellazione	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)	focus: Un pezzo di guscio di tartatura o testuggine
------------------------	----------------------	-----------------------	-----------------------------------	--	-------------------------------	---------------------	--

La creatura protetta guadagna una certa resistenza alle armi a distanza. Il soggetto guadagna una riduzione del danno di 10/magia contro le armi a distanza. (Questo incantesimo non conferisce all'incantatore la capacità di danneggiare creature con una riduzione del danno analoga). Una volta che l'incantesimo ha impedito un totale di 10 danni per livello dell'incantatore, (massimo 100 danni), è scaricato.

## Raggio rovente [Fuoco]



V, S	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Instantanea	Rl: Si
------	-------------------	---	---------------	--------

L'incantatore colpisce i suoi nemici con raggi incandescenti. Può scagliare un raggio, più un raggio aggiuntivo per ogni, quattro livelli oltre il 3° (fino a un massimo di tre raggi all'11° livello). Ogni raggio necessita di un attacco di contatto a distanza per colpire e infligge 4d6 danni da fuoco. I raggi possono essere scagliati contro lo stesso bersaglio o contro bersagli differenti, ma tutti devono essere mirati contro bersagli che siano entro 9 metri l'uno dall'altro e scagliati simultaneamente.

## Ragnatela



V, S, M	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 10 min./livello (l)	TS: Riflessi nega; vedi testo	RI: No	MC: Un pezzo di tela di ragno.
------------	----------------------	-------------------------------------	--------------------------	----------------------------------	-----------	-----------------------------------

Ragnatela crea numerosi strati di filamenti resistenti e appiccicosi, che intrappolano le creature che vi rimangono invischiare. I filamenti sono simili a quelli delle ragnatele tessute da un ragno ma sono molto più grossi e resistenti. Devono essere ancorati a due o più punti solidi diametralmente opposti (soffitto e pavimento, pareti opposte ecc.) altrimenti la *ragnatela* si affloscia su se stessa e scompare. Le creature che rimangono intrappolate all'interno di una *ragnatela* sono intralciate tra i filamenti viscosi. Se si attacca una creatura in una *ragnatela*, non si rimane necessariamente intralciati. Chiunque si trovi all'interno dell'area di effetto nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi. Se lo supera, la creatura è intralciata ma libera di agire, anche se è più difficile muoversi rispetto al normale poiché è intralciata (vedi sotto). Se il tiro salvezza fallisce, la creatura è intralciata e non può muoversi dal suo spazio, può liberarsi a forza impiegando 1 round ed effettuando una prova di Forza con CD 20 o una prova di Artista della Fuga con CD 25. Una volta libera (sia che abbia superato il tiro salvezza sui Riflessi iniziale o che abbia superato la prova di Forza o di Artista della Fuga in seguito), la creatura rimane intralciata, ma può avanzare all'interno della *ragnatela* molto lentamente. Ogni round impiegato a muoversi permette alla creatura di effettuare una nuova prova di Forza o di Artista della Fuga. La creatura si muove di 1,5 metri per ogni 5 punti con cui, il risultato della prova superarata. Se ci sono almeno 1,5 metri di *ragnatela* tra sé e un avversario, questa fornisce copertura. Se ci sono almeno 6 metri di *ragnatela* fornisce copertura totale (vedi 'Copertura' pagina 50). I filamenti di una *ragnatela* sono infiammabili. Una spada infuocata magica può farsi strada tra i filamenti proprio come una mano fa con una *ragnatela* normale. Qualsiasi fuoco (una torcia, olio incendiato, una spada infuocata ecc.) può incendiare e bruciare 0,45 m<sup>2</sup> di *ragnatela* in 1 round. Tutte le creature intrappolate in una *ragnatela* in fiamme subiscono 2d4 danni da fuoco. Ragnatela può essere reso permanente con un incantesimo permanenza. Una *ragnatela* permanente che viene danneggiata (ma non distrutta) si riforma in 10 minuti.

## 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.

## Risata incontenibile di Tasha [Influenza Mentale]



V, S, M	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Una creatura; vedi testo	⌚ 1 round per livello	TS: Volontà nega	RI: MC: Minuscole torte che vengono lanciate al soggetto Si e una piuma da agitare nell'aria.
---------------	----------------------	--	----------------------------------	--------------------------	------------------------	--

Questo incantesimo provoca nel soggetto una risata incontrollabile, costringendolo a crollare a terra prono in preda a un riso convulso. Finché ride, il soggetto non può compiere azioni, ma non è considerato indifeso. Non appena l'incantesimo si esaurisce, può tornare ad agire normalmente. Creature con un punteggio di Intelligenza pari a 2 o meno non ne subiscono l'effetto. Una creatura il cui tipo (come umanoide o drago) sia diverso da quello dell'incantatore riceve un bonus di +4 al suo tiro salvezza poiché l'umorismo non viene 'tradotto' molto bene.

## Saggezza del gufo



V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Contatto	⦿ Creature toccata	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: 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.

## Scassinare



V	1 azione standard	→ Medio (30 m + 3 m per livello)	⦿ Una porta, una scatola o una cassa con un'area fino a 0,9 m² per livello	⊕ Instantanea; vedi testo	RI: No
---	-------------------	----------------------------------	--	---------------------------	--------

L'incantesimo *scassinare* è in grado di aprire porte incastrate, sbarrate, chiuse a chiave o soggette a blocca porte o serratura arcana. Può anche aprire porte segrete, scatole o forzieri, sia chiusi a chiave che dotati di trappole a scatto. E anche in grado di allentare nodi e aprire catenacci (ammesso che servano a tenere chiuse delle porte). Se viene usato per aprire una porta soggetta a serratura arcana, l'incantesimo in questione non viene rimosso, ma semplicemente sospeso per 10 minuti. In qualunque altro caso, le porte non si richiuderanno né si bloccheranno di nuovo allo scadere dell'incantesimo. Scassinate non è in grado di sollevare cancelli sbarrati o simili impedimenti (come una saracinesca) e non ha effetto su corde, piante rampicanti e così via. L'effetto è limitato dalla sua area. Un incantatore di 3° livello è in grado di lanciare l'incantesimo *scassinare* su una porta di 2,7 m² o meno, (ad esempio, una classica porta di 1,2 metri per 2 metri). Ogni utilizzo di questa magia è in grado di eliminare due degli eventuali ostacoli che la tengono chiusa. Quindi, se una porta è chiusa a chiave, sbarrata e bloccata, o serrata da quattro chiavistelli, per aprirla saranno necessari due incantesimi *scassinare*.

## Scurovizione



V, S	1 azione standard	→ Contatto	⦿ Creatura toccata	⌚ 1 ora per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)	MC: Un frammento di carota essiccata o un'agata.
------	-------------------	------------	--------------------	---------------------	----------------------------	------------------	--

Il soggetto ottiene la capacità di vedere per 18 metri anche nell'oscurità più totale. Scurovizione mostra le cose solo in bianco e nero, ma per il resto è pari a una vista normale. Non conferisce la possibilità di vedere nell'oscurità di natura magica. Scurovizione può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Serratura Arcana



V, S	1 azione standard	→ Contatto	⦿ La porta, il forziere o il portale toccato, fino a una taglia di 2,7 m² per livello	⊕ Permanente	RI: No	MC: Polvere d'oro del valore di 25 mo
------	-------------------	------------	---	--------------	--------	---------------------------------------

Un incantesimo *serratura arcana* lanciato su una porta, un forziere o un portale ne provoca la chiusura magica. L'incantatore è in grado di oltrepassare la propria chiusura magica senza influenzarla, ma chiunque altro voglia aprire una porta o un oggetto bloccato con *serratura arcana* deve sfondarlo o usare con successo un incantesimo dissolvi magie o scassinare. Si aggiunge 10 alla CD normale per sfondare una porta o un portale protetto da questo incantesimo. (Un incantesimo scassinare non rimuove una *serratura arcana*, ne sopprime solamente l'effetto per 10 minuti).

## Sfera infuocata [Fuoco]



V, S	1 azione standard	→ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 round per livello	TS: Riflessi nega	RI: Si	MC: Un frammento di sego di candela, un pizzico di zolfo e un pizzico di polvere di ferro
------	-------------------	----------------------------------	-----------------------	-------------------	--------	---

Un globo di fuoco bruciante rotola in qualsiasi direzione indicata dall'incantatore e brucia coloro che colpisce. Si muove a una velocità di 9 metri per round e, come parte del suo movimento, può salire o saltare fino a 9 metri per colpire un bersaglio. Se entra in uno spazio occupato da una creatura, smette di avanzare per il resto del round e le infligge 2d6 danni da fuoco, sebbene il soggetto possa negare i danni superando un tiro salvezza sui Riflessi. La *sfera infuocata* è in grado di rotolare oltre le barriere più basse di 120 cm, come mobili e muriccioli. Incendia eventuali sostanze infiammabili che tocca e illumina l'area in cui si trova con la stessa intensità di una torcia. La sfera si muove fino a quando l'incantatore continua a dirigerla (un'azione di movimento per lui); altrimenti rimane immobile e continua a bruciare; può essere spenta con qualsiasi metodo che spegnerebbe un normale fuoco delle sue dimensioni, la sua superficie ha una consistenza spugnosa e morbida che non causa altri danni che quelli da fuoco, e non è in grado di spingere via creature che le si oppongono o di abbattere grossi ostacoli. La sfera svanisce se esce dal raggio di azione dell'incantesimo.

## Sfocatura



V	1 azione standard	→ Contatto	⦿ Creatura toccata	⌚ 1 minuto per livello (i)	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
---	-------------------	------------	--------------------	----------------------------	----------------------------	------------------

La sagoma del soggetto diventa sfocata, oscillante e mutevole. Questa distorsione garantisce al soggetto occultamento (probabilità del 20% di essere mancato). Un incantesimo vedere invisibilità non contrasta l'effetto di *sfocatura*, a differenza di visione del vero, che lo contrasta con successo. Gli avversari che non riescono a vedere il soggetto possono ignorare gli effetti di questo incantesimo (anche se combattere un avversario che non si riesce a vedere comporta altre penalità; vedi pagina 151).

## Spaventare [Male, Influenza-Mente]



V, S	1 azione standard	→ Medio (30 m + 3 m per livello)	⦿ Una creatura vivente per ogni tre livelli, che non possono trovarsi a più di 9 l'una dall'altra	⌚ 1 round/livello o 1 round; vedi testo per causare paura	TS: Volontà parziale	RI: Si	MC: Una scheggia d'osso che apparteneva a uno scheletro, uno zombi, un ghoul, un ghast o una mummia.
------	-------------------	----------------------------------	---	---	----------------------	--------	--

Tutte le creature colpite con meno di 6 DV diventano spaventate. Soffrono di un -2 sui tiri per colpire, sui danni delle armi, e sui tiri salvezza. Le creature scappano dal personaggio come possono. Se non possono allontanarsi, combatteranno. Le creature con più di 6 DV sono immuni da questo effetto.

## Splendore dell'aquila



V, S	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 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 bardì (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.

## Tocco del ghoul



V, S, M	1 azione standard	↗ Contatto	⦿ Umanoide vivente toccato	⌚ 1d6+2 round	TS: Tempra nega	RI: MC: Un frammento di tessuto preso dal vestito di un ghoul o una Si manciata di terra presa dalla tana di un ghoul.
---------------	----------------------	------------	-------------------------------	------------------	-----------------------	---

Questo incantesimo infonde nell'incantatore un flusso di energia negativa che gli permette di paralizzare un unico umanoide per la durata dell'incantesimo, se effettua con successo un attacco di contatto in mischia. Inoltre, il soggetto paralizzato inizia a emanare il fetore di una carogna, il che rende tutte le creature viventi entro una propagazione del raggio di 3 metri (eccettuato l'incantatore) inferme (un tiro salvezza sulla Tempra nega questo effetto). Un incantesimo neutralizza veleno rimuove l'effetto da una creatura inferma; inoltre, le creature immuni ai veleni non vengono influenzate dal fetore.

## Tocco di idiozia [Influenza Mentale]



V, S	1 azione standard	↗ Contatto	⦿ Creatura vivente toccata	⌚ 10 min./livello	TS: No	RI: Si
------	-------------------	------------	----------------------------	-------------------	--------	--------

Con un tocco, l'incantatore riduce le facoltà mentali del bersaglio. Un attacco di contatto in mischia riuscito infligge una penalità di 1d6 ai punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma del bersaglio. Questa penalità non può ridurre alcuno di questi punteggi sotto l'1. L'effetto di questo incantesimo rende impossibile al bersaglio lanciare alcuni o tutti i suoi incantesimi, se i punteggi di caratteristica requisiti scendono sotto il minimo richiesto per lanciare incantesimi di quel livello.

## Trama ipnotica [Influenza Mentale]



V (Solo Brd), S, M; vedi testo	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Concentrazione + 2 round	TS: Volontà nega	RI: MC: Un bastone d'incenso scintillante o una bacchetta di Si cristallo piena di materiale fosforescente.
-----------------------------------	----------------------	-------------------------------------	-------------------------------	------------------------	--

Un tessuto ondulante di sottili filamenti di colore fluttua nell'aria, affascinando le creature che si trovano al suo interno. Tirare 2d4 e aggiungere il proprio livello dell'incantatore (massimo +10) per determinare il numero totale di Dadi Vita di creature soggette all'incantesimo. Le creature con meno DV vengono assoggettate per prime, e tra coloro che hanno pari DV vengono assoggettate per prime quelle che sono più vicine al punto di origine dell'incantesimo. Quei Dadi Vita che non sono sufficienti ad assoggettare una creatura vanno sprecati. Le creature che subiscono l'effetto vengono affascinate, iniziano a fissare le luci e dimenticano tutto il resto. Le creature prive di vista non ne subiscono l'effetto. Un mago o uno stregone non hanno bisogno di pronunciare suoni per lanciare l'incantesimo, ma un bardo deve cantare, suonare o recitare una poesia come componente verbale.

## Trappola di Leomund



V, S, M	1 azione standard	↗ Contatto	⦿ Oggetto toccato	⌚ Permanente (!)	RI: MC: Un pezzo di pirite di ferro con cui toccare l'oggetto da intrappolare mentre gli No viene sparsa sopra una polvere speciale che richiede 50 mo per essere preparata.
---------------	----------------------	------------	----------------------	---------------------	---

Questo incantesimo simula la presenza di una trappola in una serratura o in un qualunque altro piccolo meccanismo, ingannando così chi è in grado di individuarle. L'incantatore può usare questo incantesimo su un qualunque piccolo meccanismo, come ad esempio un lucchetto, un cardine, una serratura, un tappo, un coperchio a vite o un ingranaggio dentato. Qualunque personaggio in grado di individuare trappole o che utilizzi un incantesimo in grado di individuarle è sicuro al 100% che contenga una vera trappola. Naturalmente, questo effetto è del tutto illusorio, e non accade nulla se la trappola viene fatta 'scattare'; lo scopo principale di questo incantesimo è spaventare i ladri, o far loro sprecare tempo prezioso. Se al momento del lancio, in un raggio di 15 metri c'è un'altra trappola di Leomund attiva, il lancio fallisce automaticamente.

## Trucco della corda



V, S, M	1 azione standard	↗ Contatto	⦿ Un pezzo di corda toccato lungo da 1,5m a 9 m	⌚ 1 ora per livello (!)	RI: MC: Estratto di grano in polvere e un cerchietto No arrotolato di pergamena.
------------	----------------------	------------	--	----------------------------	---

Quando questo incantesimo viene lanciato su un pezzo di corda lungo da 1,5 metri a 9 metri, un capo della corda si leva in aria fino a che tutta la corda non è perpendicolare al terreno, come se il capo superiore fosse stato fissato. La sua parte superiore è infatti fissata ad uno spazio extradimensionale posizionato all'esterno rispetto al multiverso degli spazi extradimensionali ('piani'). Le creature nello spazio extradimensionale sono nascoste, oltre la portata degli incantesimi (divinazioni incluse), a meno che tali incantesimi non possano funzionare attraverso i piani. Lo spazio può contenere fino a otto creature (di qualsiasi taglia). La corda può essere recuperata all'interno dello spazio, facendola 'sparire'. In quel caso, la corda viene conteggiata come una delle otto creature che possono stare all'interno dello spazio. La corda può sostenere fino a 8.000 kg. Una forza superiore è in grado di staccare la corda. Nessun incantesimo può essere lanciato attraverso l'interfaccia interdimensionale, e nemmeno gli effetti magici ad area possono attraversarla. Coloro che si trovano all'interno dello spazio extradimensionale possono vedere all'esterno come se ci fosse una finestra di 90 x 150 cm centrata sulla corda. La finestra è presente nel Piano Materiale, ma è invisibile, e anche le creature che sono in grado di vederla non riescono a guardare attraverso di essa. Qualunque cosa al suo interno cade fuori nel momento in cui l'incantesimo ha termine. La corda può essere scalata solo da una persona alla volta. L'incantesimo *trucco della corda* permette ad eventuali scalatori che non vogliono arrampicarsi fino in cima nello spazio extradimensionale di raggiungere una posizione più elevata. Nota: Creare uno spazio extradimensionale all'interno di un altro o portarne uno all'interno di un altro già esistente è estremamente pericoloso.

## Vedere invisibilità



V, S, M	1 azione standard	↗ Personale	⦿ Incantatore	⌚ 10 min./livello (!)	MC: Un pizzico di talco e uno di polvere d'argento.
---------	-------------------	-------------	---------------	-----------------------	---

L'incantatore è in grado di vedere gli oggetti e le creature invisibili, come anche le creature eteree o astrali, come se fossero normalmente visibili. Tali creature appaiono come forme trasparenti, consentendo all'incantatore di distinguere con facilità la differenza tra creature visibili, invisibili ed eteree. L'incantesimo non rivela il metodo usato per ottenere l'invisibilità, anche se un viaggiatore astrale è facilmente individuabile dal suo cordone argentato. Non è in grado di svelare le illusioni né fornisce la possibilità di vedere attraverso oggetti opachi. Non rivela creature che sono semplicemente nascoste, occultate o semplicemente difficili da individuare. Vedere invisibilità può essere reso permanente da un incantesimo permanenza.

## Vento sussurrante [Aria]



V,	1 azione	⚡ 1,5 km per livello	Propagazione del raggio di 3 m	⊕ No more than 1 ora/livello o fino al termine (destination is reached)	RI: No
----	----------	----------------------	--------------------------------	---	--------

L'incantatore affida un messaggio o un suono al vento affinché venga trasportato fino a un punto specifico. Il *vento sussurrante* viaggia fino a una specifica locazione a lui familiare entro il raggio di azione, purché possa trovare una strada per arrivarci (non può passare attraverso le pareti, ad esempio). Il *vento sussurrante* è gentile e discreto come uno zefiro finché non raggiunge la locazione di arrivo, dove riferisce in sussurro il messaggio o il suono a lui affidato. Da notare che il messaggio viene riferito che ci sia qualcuno ad ascoltarlo o meno. Una volta fatto ciò, il vento si dissolve. L'incantatore può preparare l'incantesimo in modo che riferisca un messaggio lungo fino a venticinque parole, far sì che l'incantesimo trasmetta altri suoni per 1 round o semplicemente far sì che il *vento sussurrante* sembri un normale spostamento d'aria. Può anche ordinare che il *vento sussurrante* si muova più lentamente, fino a un minimo di 1,5 km/h, o più velocemente, fino a un massimo di 1,5 km in 10 minuti. Quando l'incantesimo raggiunge il suo obiettivo, il vento turba e rimane finché tutto il messaggio non viene riferito. Come nel caso di bocca magica, *vento sussurrante* non può pronunciare componenti verbali, usare parole di comando o attivare effetti magici.

## Vita falsata



V,	1 azione	⚡	⊕	1 ora per livello o fino alla cancellazione; vedi testo	MC: Una minima quantità di alcol o di liquore distillato, da usare per tracciare certi sigilli sul proprio corpo durante il lancio dell'incantesimo. Tali sigilli sono invisibili quando l'alcool o il liquore evaporano.
----	----------	---	---	---	---

L'incantatore si assicura il potere della non vita per garantirsi la capacità di evitare la morte. Mentre l'incantesimo è attivo, ottiene punti ferita temporanei pari a  $1d10 + 1$  per livello dell'incantatore (massimo +10).

# Stregone/Mago livello 3

## Anti-individuazione



V, S, M	1 azione standard	↗ Contatto	Creature od oggetto toccato	⌚ 1 ora per livello	TS: Volontà nega (innocuo, oggetto)	RI: Si (innocuo, oggetto)	MC: Un pizzico di povere di diamante del valore di 50 mo.
---------------	----------------------	------------	--------------------------------	------------------------	--	------------------------------	--

La creatura o l'oggetto protetto da questo incantesimo diventa difficilmente individuabile mediante incantesimi di Divinazione come chiarodienza/chiaroveggenza , localizza oggetto e gli incantesimi di individuazione. Anti-individuazione è anche in grado di evitare l'individuazione da parte di oggetti magici come le sfere di cristallo. Se viene effettuato un tentativo di Divinazione sulla creatura o sull'oggetto protetti, il divinatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro una CD di 11 + il livello di chi ha lanciato *anti-individuazione*. Se l'incantatore lancia *anti-individuazione* su se stesso oppure su un oggetto in suo possesso, la CD sarà di 15 + il livello dell'incantatore. Se lanciato su una creatura, l'incantesimo protegge sia l'equipaggiamento che la creatura stessa.

## 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).

## Blocca persone [Influenza Mentale]



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

Il soggetto rimane paralizzato e bloccato sul posto. E cosciente e respira normalmente, ma non è in grado di compiere None azione, 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.

## Capanna di Leomund [Forza]



V, S, M	1 azione standard	↗ 6 m	⌚ 2 ore/livello (I)	RI: No	MC: Una perlina di cristallo che si frantuma una volta che la durata dell'incantesimo è giunta al termine, o quando la capanna viene dissolta.
------------	----------------------	----------	---------------------------	-----------	---

L'incantatore crea attorno a sé una sfera di forza immobile e opaca, del colore che desidera. Metà della sfera compare sopra di lui, mentre l'altra metà si trova al di sotto del livello del terreno. All'interno della sfera possono stare altre nove creature di taglia Media oltre all'incantatore; esse possono entrare e uscire liberamente dalla capanna senza danneggiarla. Invece, nel momento in cui ne esce l'incantatore, l'incantesimo ha termine. La temperatura all'interno della capanna è di 21° C, se all'esterno è compresa fra -17° C e 38° C. Nel caso in cui invece sia inferiore a -17°C o superiore a 38° C, la temperatura della sfera si abbassa o si alza rispettivamente di 1 grado per ogni grado in eccesso (quindi, se fuori ci sono -28°C, all'interno la temperatura è di 10° C). La capanna protegge i suoi occupanti anche dagli elementi, come pioggia, cenere e tempeste di sabbia. È in grado di sopportare qualsiasi vento che non abbia la potenza di un uragano, ma un vero e proprio uragano (con venti oltre 112,5 km/h) è in grado di distruggerla. L'interno della capanna è di forma semisferica. Può essere illuminato debolmente a comando o spenta qualsiasi luce a piacere. Anche se questo campo di forza è opaco dall'esterno, l'interno è invece trasparente. I proiettili, le armi e la maggior parte degli incantesimi passano attraverso la capanna senza danneggiarla, anche se i suoi occupanti non possono esser visti dall'esterno (hanno occultamento totale).

## 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.

## Chiaroudienza \ Chiaroveggenza



V, S, F/DF	10 minuti	♂ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ 1 minuto per livello (I)	Ri: No
------------	-----------	------------------------------------	----------------------------	--------

Chiaroudienza/chiaroveggenza crea un sensore magico invisibile in una locazione specifica che permette all'incantatore di udire o vedere (a sua scelta) come se si trovasse sul posto. L'incantatore non necessita di una linea di visuale o di effetto, ma deve trattarsi di un luogo conosciuto: un luogo familiare o comunque evidente (ad esempio dietro una porta, dietro un angolo, una radura in un bosco). Una volta selezionato il luogo, il sensore non si muove, ma l'incantatore può girarlo in tutte le direzioni per perlustrare l'area a piacimento. A differenza di altri incantesimi di scrutamento, questo incantesimo non permette a sensi potenziati magicamente o in modo soprannaturale di funzionare attraverso di esso. Se il luogo scelto è stato oscurato magicamente, l'incantatore non vedrà niente. Se vi è un'oscurità naturale, l'incantatore riuscirà a vedere nel raggio di 3 metri attorno al centro di effetto dell'incantesimo. Chiaroudienza/chiaroveggenza funziona solo sul piano di esistenza in cui si trova in quel momento l'incantatore.

## Destriero fantomatico



V, S	10 minuti	♂ 0 m	⌚ 1 ora per livello (I)	Ri: No
------	-----------	-------	-------------------------	--------

L'incantatore evoca una creatura Grande quasi-reale simile a un cavallo. Il destriero può essere cavalcato solo dall'incantatore o dalla persona per la quale è stato specificatamente creato. Un *destriero fantomatico* ha la testa e il corpo neri, la criniera e la coda, grigie, e zoccoli immateriali che non fanno alcun rumore. Possiede una sorta di briglie, una sella e un morso. La cavalcatura non combatte, ma gli animali lo evitano e si rifiutano di attaccarlo. La cavalcatura ha CA 18 (-1 taglia, +4 armatura naturale, +5 Des) e 7 punti ferita + 1 punto ferita per ogni livello dell'incantatore. Una volta persi tutti i suoi punti ferita, il *destriero fantomatico* scompare. Il destriero ha una velocità di 6 metri per ogni livello dell'incantatore, fino a un massimo di 72 metri. Può trasportare il peso del suo cavaliere più 5 kg per ogni livello dell'incantatore. A seconda del livello dell'incantatore, la creatura guadagna poteri speciali. Le capacità di una cavalcatura comprendono quelle delle cavalcature di livello dell'incantatore più basso. Quindi, una cavalcatura creata da un incantatore di 12° livello ha accesso alle capacità di 8°, 10° e 12° livello dell'incantatore. 8° Livello: La cavalcatura può muoversi su terreni sabbiosi, fangosi e persino paludosi senza alcuna difficoltà o riduzione di velocità. 10° Livello: La cavalcatura può utilizzare camminare sull'acqua a volontà (come l'incantesimo, non è richiesta alcuna azione per attivare la capacità). 12° Livello: La cavalcatura può utilizzare camminare nell'aria a volontà (come l'incantesimo, non è richiesta alcuna azione per attivare la capacità) fino a 1 round alla volta, dopo il quale cade al suolo. 14° Livello: La cavalcatura può volare alla sua normale velocità (manovrabilità media).

## Dissolfi magie



V, 1 azione	→ Medio (30 m)	(+) 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.

## Distorsione



V, 1 azione	→	(+) Creatura	(+) 1 round per livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)	MC: Una sottile striscia di pelle di belva distorcida
-------------	---	--------------	-----------------------------	----------------------------	------------------	---

Emulando la capacità naturale della belva distorcida (vedi Manuale dei Mostri), il soggetto sembra essere situato a circa 60 cm di distanza dalla sua reale posizione. Ottiene il beneficio di una probabilità del 50% di essere mancato, come se avesse occultamento totale, ma a differenza di un vero occultamento totale, *distorsione* non impedisce ai nemici di mirarlo normalmente. Visione del vero rivela la sua locazione effettiva.

## Eroismo [Influenza Mentale]



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

Questo incantesimo infonde in una singola creatura un grande coraggio e un buon morale in battaglia. Il bersaglio ottiene un bonus morale di +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità.

## Estremità affilata



V, 1 azione S standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Un'arma o cinquanta proiettili, tutti in contatto fra loro al momento del lancio	⌚ 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo, oggetto)	RI: Si (innocuo, oggetto)
---------------------------	---	--	-------------------	-------------------------------------	---------------------------

Questo incantesimo è ingrado di rendere un'arma magicamente affilata, aumentando la sua capacità di infliggere colpi ben assestati. Questa trasmutazione raddoppia l'intervallo di minaccia dell'arma. Un intervallo di minaccia di 20 diventa 19-20, un intervallo di minaccia di 19-20 diventa 17-20 e un intervallo di minaccia di 18-20 diventa 15-20. Questo incantesimo può essere lanciato solo su armi perforanti o taglienti. Se viene lanciato su frecce o quadrelli, l'*estremità affilata* su un proiettile particolare termina dopo un utilizzo, che colpisca o meno il bersaglio. (Considerare le shuriken come frecce, piuttosto che come armi da lancio, ai fini di questo incantesimo). Effetti multipli che aumentano l'intervallo di minaccia di un'arma (come l'incantesimo estremità affilata e il talento Critico Migliorato) non si sommano. Non è possibile lanciare questo incantesimo su un'arma naturale, come un artiglio.

## 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 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 3° 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 3 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

## Fermare non morti



V, S, M	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	⦿ Fino a tre creature non morte, che non possono trovarsi a più di 9m l'una dall'altra	⌚ 1 round per livello	TS: Volontà nega (vedi testo)	RI: MC: Un pizzico di zolfo Si e aglio in polvere.
---------	----------------------	----------------------------------	--	-----------------------	-------------------------------	---

Questo incantesimo rende immobili fino a tre creature non morte. I non morti, non intelligenti (come gli scheletri o gli zombi) non hanno diritto ad alcun tiro salvezza, mentre quelli intelligenti sì. Se l'incantesimo ha successo, i non morti rimangono immobili per tutta la durata dell'effetto (che è simile a quello di blocca persone su una creatura vivente). L'effetto viene spezzato se le creature soggette a *fermare non morti* vengono attaccate o subiscono danni.

## Forma gassosa



S, M/DF	1 azione standard	↗ Contatto	⦿ Creatura corporea consenziente toccata	⌚ 2 min./livello (I)	RI: No	MC: Un frammento di garza e uno sbuffo di fumo
---------	----------------------	------------	--	----------------------	--------	--

Il soggetto, assieme a tutto il suo equipaggiamento, diventa inconsistente, nebuloso e traslucido. La sua armatura materiale (compresa l'armatura naturale) diventa inutile, anche se tutti i bonus per taglia, Destrezza, deviazione e i bonus di armatura per effetti di forza (come per l'incantesimo armatura magica) permangono. La creatura ottiene riduzione del danno 10/magia e diventa immune al veleno e ai colpi critici; non è in grado di attaccare o lanciare incantesimi che necessitino di componenti verbali, somatiche, materiali o componenti focus finché rimane in *forma gassosa*. (Da notare che questo non esclude alcuni incantesimi che il soggetto potrebbe aver preparato usando i talenti Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili ed Escludere Materiali.) Il soggetto perde anche le sue capacità soprannaturali finché rimane in *forma gassosa*. Se ha un incantesimo di contatto pronto da usare, questo viene scaricato in modo innocuo quando *forma gassosa* ha effetto. La creatura gassosa non può correre, ma può volare a una velocità di 3 metri (manovrabilità perfetta) ed è in grado di passare attraverso piccoli fori o varchi, perfino tra le fessure, con tutto ciò che indossa o tiene in mano finché l'incantesimo permane. Èvulnerabile agli effetti del vento e non può entrare in acqua o in altri liquidi. Inoltre, non può manipolare o attivare oggetti, neppure quelli trasportati insieme alla sua *forma gassosa*. Gli oggetti che sono attivi continuatamente rimangono attivi, anche se in alcuni casi i loro effetti potrebbero essere dubbi (come quelli che forniscono bonus di armatura o di armatura naturale).

## Freccia infuocata [Fuoco]



V, S, M	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ 50 proiettili, di cui tutti devono essere in contatto l'uno con l'altro al momento del lancio	⌚ 10 min./livello	RI: No	MC: Una goccia d'olio e un frammento di pietra focaia.
---------	----------------------	---	---	-------------------	--------	--

L'incantatore rende delle normali munizioni (come frecce, quadrelli, shuriken e pietre) proiettili infuocati. Ogni munizione infligge 1d6 danni da fuoco extra a qualsiasi bersaglio che colpisca. Un proiettile infuocato può facilmente incendiare un oggetto o una struttura infiammabile, ma non riuscirà a far prender fuoco a una creatura che colpisce.

## Fulmine [Elettricità]



V, S, M	1 azione standard	↗ 36 m	Linea di 36 m	⌚ Instantanea	TS: Riflessi dimezza	RI: Si	MC: Un ciuffo di pelo e una verga di cristallo, ambra o vetro.
---------	----------------------	--------	---------------	---------------	----------------------	--------	--

L'incantatore genera una terribile scarica di energia elettrica che infligge 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 10d6) ad ogni creatura presente all'interno dell'area. Il *fulmine* scaturisce dalla punta delle dita dell'incantatore. Il *fulmine* incendia qualsiasi combustibile e danneggia qualunque oggetto sulla sua strada. È in grado di sciogliere i metalli con un basso punto di fusione come il piombo, l'oro, il rame, l'argento e il bronzo. Se il danno causato ad una barriera sulla traiettoria del *fulmine* è sufficiente a distruggerla permettendogli di passarvi attraverso, il *fulmine* proseguirà oltre di essa se il raggio di azione dell'incantesimo lo permette; altrimenti si fermerà come qualsiasi altro effetto magico.

## Immagine maggiore



V, S, 1 azione standard	♂ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ Concentrazione + 3 round	TS: Volontà incredula (se interagisce)	RI: No focus: Un ciuffo di pelliccia
-------------------------	------------------------------------	----------------------------	--	--------------------------------------

Questo incantesimo crea l'Illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. Nell'effetto dell'incantesimo sono incluse anche le illusioni sonore, olfattive e termiche. Concentrandosi è possibile per l'incantatore muovere l'immagine entro il raggio di azione. L'immagine scompare se viene colpita da un avversario, a meno che non la si faccia reagire nel modo appropriato.

## Intermittenza



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

Come un cane intermittente (vedi il Manuale dei Mostri), l'incantatore inizia a sfasarsi alternativamente tra il Piano Materiale e il Piano Etereo. In apparenza sembra che stia lampeggiando dentro e fuori dalla realtà molto rapidamente e a intervalli casuali. Intermittenza ha diversi effetti: Gli attacchi fisici contro l'incantatore hanno una probabilità del 50% di mancare il bersaglio e il talento Combattere alla Cieca non è di alcun aiuto per gli avversari, dal momento che l'incantatore è etereo e non soltanto invisibile. Se l'attacco è in grado di colpire creature eteree, la probabilità di mancare il bersaglio è solo del 20% (per occultamento). Se chi attacca è in grado di vedere creature invisibili, la probabilità di mancare il bersaglio è comunque del 20%. (Se chi attacca è in grado sia di vedere che di colpire creature eteree, non c'è alcuna probabilità di mancare il bersaglio). Analogamente, gli attacchi dell'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio, in quanto egli a volte diventa etereo proprio quando sta per colpire. Gli incantesimi con bersaglio individuale e lanciati sull'incantatore hanno una probabilità del 50% di fallire mentre questi è soggetto a *intermittenza*, a meno che chi li lancia non sia in grado di colpire creature eteree invisibili. Gli incantesimi dell'incantatore hanno una probabilità del 20% di attivarsi proprio nel momento in cui diventa etereo, nel qual caso normalmente non hanno effetto sul Piano Materiale. Mentre è sotto l'effetto di *intermittenza*, l'incantatore subisce solo danni dimezzati da attacchi ad area (ma danni completi da quelli che si estendono anche sul Piano Etereo). Colpisce come una creatura invisibile (con un bonus di +2 ai tiri per colpire), negando al bersaglio qualsiasi bonus di Destrezza alla CA. Subisce solo danni dimezzati dalle cadute, in quanto cade solo quando è materiale. Quando è sotto l'effetto di *intermittenza*, l'incantatore è in grado di attraversare (ma non di vedere attraverso) gli oggetti solidi. Per ogni 1,5 metri di materiale solido che attraversa, c'è una probabilità del 50% che ridiventи materiale nel farlo. Se si verifica questa possibilità, l'incantatore viene spinto via verso il più vicino spazio libero e subisce 1d6 danni per ogni 1,5 metri attraversati in questo modo. L'incantatore può muoversi solo a tre quarti della velocità (in quanto il movimento sul Piano Etereo avviene a metà velocità ed egli trascorre metà del tempo laggiù e metà del tempo sul Piano Materiale). Trascorrendo metà del tempo sul Piano Etereo, è in grado di vedere e anche attaccare creature eteree. Interagisce con loro circa nello stesso modo con cui può interagire con quelle materiali. Ad esempio, i suoi incantesimi contro creature eteree hanno anch'essi una probabilità del 20% di attivarsi nel momento in cui sta ridiventando materiale e quindi essere sprecati. Una creatura eterea è invisibile, incorporea e in grado di muoversi in qualsiasi direzione, compreso in alto o in basso. Come creatura incorporea, l'incantatore è in grado di muoversi attraverso oggetti solidi, comprese le altre creature viventi. Una creatura eterea può vedere e udire il Piano Materiale, ma tutto ha un aspetto grigastro e inconsistente. La vista e l'udito sul Piano Materiale sono limitati a 18 metri. Effetti di forza (come dardo incantato e muro di forza) e le aburazioni influenzano normalmente l'incantatore. I loro effetti si estendono sul Piano Etereo 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 cose eteree. Alcuni oggetti o creature materiali sono dotati di attacchi o effetti che funzionano anche sul Piano Etereo. (come il basilisco e il suo attacco con lo sguardo). Occorre considerare altre creature e oggetti eterei come se fossero materiali.

## Ira [Influenza Mentale]



V, S 1 azione standard	♂ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Una creatura vivente consenziente per ogni tre livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ Concentrazione + 1 round/livello (I)	RI: Si
------------------------	----------------------------------	--	--	--------

Ogni creatura soggetta all'effetto riceve un bonus morale di +2 alla Forza e alla Costituzione, un bonus morale di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e una penalità di -2 alla CA. Questo effetto è altrimenti identico all'*ira* del Barbaro, ma i soggetti non risultano affaticati al termine dell'*ira*.

## Lentezza



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 round per livello	TS: Volontà nega	RI: MC: Una goccia di melassa.
--------------------------	---	--	-----------------------	------------------	--------------------------------

Le creature influenzate si muovono e attaccano a un ritmo estremamente rallentato. Le creature soggette a *lentezza* possono, compiere solo una singola azione di movimento o un'azione standard ogni turno, ma non entrambe (né possono compiere azioni di round completo). Subiscono inoltre una penalità di -1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Le creature soggette a *lentezza* si muovono a velocità dimezzata rispetto al normale (arrotondata per difetto al successivo incremento di 1,5 metri), con le normali conseguenze per la capacità di salto della creatura. Molteplici effetti di *lentezza* non si sommano. Lentezza contrasta e dissolve Velocità.

## Linguaggi



V, M/DF 1 azione standard	♂ Contatto toccata	⌚ Creatura	⌚ 10 min./livello nega (innocuo)	TS: Volontà nega	RI: 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 apostrofatate nei confronti del soggetto. Linguaggi può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## 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.

## 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	Rl: 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.

## Nube maleodorante



V, S M	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 round per livello	TS: Tempra nega; vedi testo	Rl: No	MC: Un uovo marcio e alcune foglie di cavolo puzzolenti.
-----------	----------------------	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------------	-----------	---

Nube maleodorante crea un banco di nebbia simile a quello creato da nube di nebbia, ma i vapori in esso contenuti sono nauseanti. Le creature viventi all'interno della nube sono nauseate. Questa condizione dura finché la creatura rimane all'interno della nube, e per 1d4+1 round dopo che ne è uscita. (Tirare separatamente per ogni personaggio nauseato.) Coloro che superano i tiri salvezza ma rimangono all'interno della nube devono continuare a effettuarne ogni round nel turno dell'incantatore. Nube maleodorante può essere reso permanente con un incantesimo permanenza. Una *nube maleodorante* permanente che viene dispersa dal vento si riforma in 10 minuti.

## Pagina segreta



V, S M	10 minuti	↗ Contatto	⌚ Pagina toccata, fino a 0,27 m <sup>2</sup> di dimensione	⌚ Permanente	Rl: No	MC: Polvere di scaglie di aringa ed essenza di fuoco fatuo.
-----------	--------------	------------	---	-----------------	-----------	--

Pagina segreta modifica il reale contenuto di una pagina in modo che sembri qualcosa di completamente differente. Una mappa può quindi essere alterata e trasformata in un trattato stilla lavorazione dei bastoni da passeggio d'ebano. Il testo di un incantesimo può sembrare una pagina di un libro mastro o addirittura un altro incantesimo. Sulla *pagina segreta* possono essere lanciati sia rune esplosive che sigillo del serpente. Un semplice incantesimo comprensione dei linguaggi non è sufficiente a rivelare il contenuto della *pagina segreta*. L'incantatore può svelare il vero contenuto pronunciando una parola magica. Egli è quindi in grado di consultare la pagina in questione per poi farla tornare a suo piacimento nella forma di *pagina segreta*. Può anche rimuovere l'incantesimo ripetendo due volte la parola magica. Un incantesimo individuazione del magico lanciato su di essa individua una debole aura di magia sulla pagina, senza rivelare il suo vero contenuto. Visione del vero rivela la presenza di materiale scritto nascosto, ma non è in grado di svelare la natura e il contenuto a meno che non venga lanciato in combinazione con comprensione dei linguaggi. Pagina segreta può essere dissolta e gli scritti nascosti possono essere distrutti tramite l'uso dell'incantesimo cancellare.

## Palla di fuoco [Fuoco]



V, S M	1 azione standard	↗ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Propagazione del raggio di 6 m	⌚ Instantanea	TS: Riflessi dimezza	Rl: Si	MC: Una pallina di guano di pipistrello e di zolfo.
-----------	----------------------	---------------------------------------	-----------------------------------	------------------	-------------------------	-----------	--

Un incantesimo *palla di fuoco* genera una sfera infuocata che esplode con un sordo boato e infligge 1d6 danni da fuoco per ogni livello dell'incantatore (massimo 10d6) su tutte le creature presenti nell'area. Anche gli oggetti incustoditi subiscono questi danni. L'esplosione genera pochissima pressione. L'incantatore punta il dito per indicare il raggio di azione (la distanza e l'altezza) in cui la *palla di fuoco* deve esplodere. Una perla scintillante delle dimensioni di una biglia parte dal dito indice e, a meno che non si scontri con un corpo o con una barriera solida prima di aver raggiunto il punto d'impatto, cresce fino a diventare una *palla di fuoco* in quel punto. (Un impatto prematuro dà luogo a una detonazione prematura). Se l'incantatore tenta di far passare la sfera attraverso un passaggio stretto come una feritoia per frecce, deve 'colpire' il passaggio con un attacco di contatto a distanza, altrimenti la sfera si scontra con la barriera ed esplode prematuramente. La *palla di fuoco* incendia eventuali materiali combustibili e danneggia gli oggetti presenti nell'area. Può fondere quei metalli a basso punto di fusione come il piombo, l'oro, il rame, l'argento o il bronzo. Se i danni causati a una barriera interposta hanno l'effetto di distruggerla o di frammentarla, la *palla di fuoco* può propagarsi oltre, se l'area lo permette, altrimenti si ferma contro la barriera come l'effetto di qualsiasi altro incantesimo.

## Protezione dall'energia



V, S, DF 1 azione standard → Contatto ☺ Creatura 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.

## Raggio di esaurimento



V, S, M	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 minuto per livello	TS: Tempra parziale; vedi testo	RI: Si	MC: Una goccia di sudore
------------	----------------------	--	---------------------------	------------------------------------	--------	-----------------------------

Un raggio nero viene proiettato dal dito puntato dell'incantatore, che deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza con il raggio per colpire il bersaglio. Il soggetto risulta immediatamente esausto per tutta la durata dell'incantesimo. Un tiro salvezza sulla Tempra riuscito significa che la creatura è solo affaticata. Una creatura già affaticata diventa esausta. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature già esauste. A differenza del normale affaticamento o esaurimento, l'effetto ha fine al termine della durata dell'incantesimo.

## Respirare sott'acqua



V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Contatto toccate livello	☺ Creature viventi	⌚ 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.

## Restringere oggetti



V, S	1 azione standard	↗ Contatto livello	☺ Un oggetto toccato fino a 54 dm³ per livello	⌚ Un giorno/livello; vedi testo	TS: Volontà nega (oggetto)	RI: Si (oggetto)
---------	----------------------	-----------------------	---	------------------------------------	-------------------------------	---------------------

L'incantatore è in grado di rimpicciolire un oggetto non magico (se rientra nei limiti di taglia) fino a 1/16 delle sua normale grandezza, in tutte e tre le dimensioni (fino a renderlo 1/4.000 del suo volume e della sua massa originale). Questo cambiamento riduce efficacemente la taglia dell'oggetto di quattro categorie (ad esempio, da Grande a Minuta). A propria discrezione, si può anche modificare la sua composizione ormai ridotta in un materiale simile a stoffa. Gli oggetti modificati dall'incantesimo restringere oggetto possono essere riportati alla loro naturale composizione e taglia gettandoli semplicemente contro una qualunque superficie solida o per mezzo di una parola di comando pronunciata dall'incantatore originario. Perfino un fuoco acceso e il suo combustibile possono essere ridotti in grandezza da questo incantesimo. Riportare l'oggetto ristretto alle sue dimensioni alla sua composizione originale mette fine all'incantesimo. Restringere oggetto può essere reso permanente con un incantesimo permanenza, nel qual caso l'oggetto sotto l'effetto dell'incantesimo può essere ridotto e ingrandito un numero indefinito di volte, ma solo dall'incantatore originario.

## Riposo inviolato



V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Contatto toccato	☺ Cadavere	⌚ 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.

## Rune esplosive [Forza]



V, S	1 azione standard	↗ Contatto	☺ Un oggetto toccato che non pesi più di 5 kg	⌚ Permanente fino al termine (I)	TS: Vedi testo	RI: Si
------	-------------------	------------	---	----------------------------------	----------------	--------

L'incantatore può tracciare queste rune mistiche su un libro, una mappa, una pergamena o un simile oggetto che abbia su di se informazioni scritte. Le rune esplodono quando vengono lette, infliggendo 6d6 danni da forza. Chiunque si trovi vicino alle rune (abbastanza vicino da leggerle) subisce danni pieni senza possibilità di TS, eventuali altre creature nel raggio di 3 metri dalle rune subiscono danni dimezzati se effettuano un tiro salvezza sui Riflessi. Anche l'oggetto su cui erano scritte le rune subisce danni pieni (senza tiro salvezza). L'incantatore e altri personaggi da lui appositamente istruiti sono in grado di leggere lo scritto protetto senza attivare le rune. Analogamente, l'incantatore è in grado di rimuoverle quando vuole. Altri possono riuscirci lanciando con successo dissolvi magie o cancellare. Tuttavia se il tentativo fallisce, l'esplosione viene attivata. Nota: Le trappole magiche come *rune esplosive* sono difficili da individuare e da disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può, usare l'abilità Cercare per trovare le rune. Disattivare Congegni per neutralizzarle. La CD è di 25 + il livello dell'incantesimo, o di 28 per *rune esplosive*.

## Scritto illusorio [Influenza Mentale]



V, S, M	1 minuto o più; vedi testo	Contatto	Un oggetto toccato del peso non superiore a 5 kg	⊕ Un giorno/livello (I)	TS: Volontà nega; vedi testo	RI: Si	MC: Un inchiostro ricco di piombo (del costo di almeno 50 mo).
---------------	-------------------------------	----------	---	-------------------------------	---------------------------------	--------	---

Questo incantesimo permette di scrivere istruzioni o altre informazioni su carta, pergamena o simili materiali da scrittura. Lo *scritto illusorio* sembra avere la forma di una qualche scrittura straniera o magica. Solo la persona (o le persone) designate al momento del lancio dell'incantesimo sono in grado di leggere le scritte; agli altri personaggi risultano completamente indecifrabili, anche se un illusionista capirà che si tratta di uno *scritto illusorio*. Qualsiasi creatura non autorizzata che tenti di leggere le scritte attiva un potente effetto illusorio e deve effettuare un tiro salvezza. Se lo supera, la creatura può distogliere lo sguardo con solo un vago senso di disorientamento; se fallisce, la creatura subisce una suggestione nascosta nelle scritte al momento di lanciare *scritto illusorio*. La suggestione dura solo 30 minuti. Suggestioni tipiche comprendono 'Chiudi il libro e vattene', 'Dimentica l'esistenza del libro' e così via. Se dissolti con successo con dissolfi magie, lo *scritto illusorio* e il suo messaggio segreto scompaiono. Il messaggio nascosto può essere letto attraverso una combinazione dell'incantesimo visione del vero con lettura del magico o comprensione dei linguaggi. Il tempo di lancio dipende dalla lunghezza del messaggio che l'incantatore intende scrivere, ma non è mai inferiore a 1 minuto.

## Sfera di invisibilità



V, S, M	1 azione standard	Contatto	Incantatore o un oggetto toccato il cui peso sia inferiore a 45 kg o a contatto per livello	Emanazione del raggio di 3 m attorno alla creatura o all'oggetto toccati	⊕ 1 minuto per livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo) o Volontà nega (innocuo, oggetto)	RI: Si (innocuo) o Si (innocuo, oggetto)	MC: Un ciglio avvolto in una pallina di gomma arabica
---------------	----------------------	----------	--	---	--	---	---	--

Funziona come invisibilità, con la differenza che questo incantesimo rende invisibili tutte le creature entro 3 metri dal beneficiario e che il centro dell'effetto si muove con lui. I soggetti sotto l'effetto di questo incantesimo possono vedersi l'un l'altro, e sono in grado di vedere se stessi come se non fossero influenzati dall'incantesimo. Qualunque creatura influenzata esca dall'area di effetto torna visibile, ma quelle che vi entrano dopo il lancio dell'incantesimo non diventano invisibili a loro volta. A parte il beneficiario, le creature influenzate che compiono un attacco negano l'invisibilità limitatamente a se stessi. Nel momento in cui il beneficiario dell'incantesimo compie un attacco, la *sfera di invisibilità* termina immediatamente.

## Sigillo del serpente [Forza]



V, S, M	10 minuti	Contatto	Un libro o uno scritto toccato	⊕ Permanente o fino al termine; fino al rilascio o 1d4 giorni + 1 giorno/livello; vedi testo	TS: Riflessi nega	RI: No	MC: Polvere d'ambra del valore di 500 mo, una scaglia di serpente e una manciata di spore di fungo.
---------------	--------------	----------	--------------------------------------	--	-------------------------	-----------	---

Quando l'incantatore lancia *sigillo del serpente*, appare un piccolo simbolo su uno scritto, come ad esempio un libro, una pergamena o una mappa. Il testo contenente il simbolo deve essere di almeno venticinque parole. Quando questo simbolo viene letto, il serpente si anima e colpisce il lettore, se vi è una linea di effetto tra il simbolo e il lettore. La semplice visione del testo non è sufficiente per attivare l'incantesimo; il soggetto deve deliberatamente leggerlo. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza per evitare il morso del serpente. Se ha successo, il serpente si dissolve in un lampo di luce marrone accompagnato da uno sbuffo di fumo giallastro e da un forte rumore. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, viene avvolto da un campo di forza che risplende di luce ambrata e che lo immobilizza fino a che non viene liberato, per ordine dell'incantatore o quando sono passati 1d4 giorni + 1 giorno per livello dell'incantatore. All'interno del campo di forza ambrato il soggetto non invecchia, non ha bisogno di respirare, non ha fame né sonno e non può riguadagnare incantesimi. Viene conservato in uno stato di animazione sospesa, incosciente di ciò che accade attorno a lui. Può essere danneggiato da forze esterne (e forse anche ucciso), visto che il campo di forza non gli fornisce alcuna protezione contro gli attacchi fisici. Tuttavia, un soggetto morente non perde punti ferita e si stabilizza fino alla fine dell'incantesimo. Il simbolo nascosto non può essere individuato tramite una normale ricerca, e individuazione del magico si limita a rivelare solo che l'intero testo è magico. Un dissolfi magie può invece rimuovere il sigillo. Un incantesimo cancellare distrugge l'intera pagina di testo. Sigillo del serpente può essere lanciato in combinazione con altri incantesimi che nascondono o alterano i testi, come pagina segreta.

## Sonno profondo [Influenza Mentale]



V, S, M	1 round	Contatto	Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Una o più creature viventi entro un'esplosione del raggio di 3 m	⊕ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega	RI: Si	MC: Un pizzico di sabbia fine, petali di rosa o un grillo vivo.
---------------	------------	----------	---------------------------------------	---	---------------------------	------------------------	-----------	--

Funziona come sonno, ma influenza 10 DV di creature. L'incantesimo sonno fa cadere in un sonno magico 10 DV di creature. Le creature con meno DV vengono colpiti per prime. Tra creature con lo stesso numero di DV, vengono colpiti per prime quelle più vicine al punto di origine dell'incantesimo. I DV che non sono sufficienti ad influenzare una creatura vennero sprecati. Se vengono ferite o schiaffeggiate si risvegliano, ma i normali rumori non sono sufficienti. Svegliare una creatura è un'azione standard (un'applicazione dell'azione di aiutare un altro). Sonno non ha effetto sulle creature prive di sensi, i costrutti o i non morti.

## Suggerione [Dipende dal Linguaggio, Influenza Mentale]



V, 1 azione	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	◎ Una creatura vivente	⊕ 1 ora per livello o fino al completamento	TS: Volontà nega	RI: Si	MC: Una lingua di serpente e un pezzo di alveare, o una goccia di olio aromatico.
-------------	---	------------------------	---	------------------	--------	---

L'incantatore influenza le azioni della creatura ammalata suggerendole una serie di azioni da compiere (con al massimo una frase o due). Il suggerimento deve essere pronunciato in modo da far sembrare ragionevoli le azioni richieste. Chiedere a una creatura di pugnalarsi, di trafiggersi con una lancia, di immolarsi o di compiere altri atti palesemente nocivi nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo. Invece suggerire il bersaglio facendogli credere che una pozza d'acido è in realtà piena di acqua fresca e che un rapido tuffo sarebbe molto rinfrescante è diverso. Un altro utilizzo efficace di questo incantesimo potrebbe essere convincere un drago rosso a smettere di attaccare il gruppo in modo che il drago e il gruppo possano andare a saccheggiare insieme qualche altro luogo. L'azione suggerita può continuare per l'intera durata dell'incantesimo, come nel caso del drago rosso di cui sopra. Se l'azione suggerita può invece essere portata a termine in tempo minore, l'incantesimo ha termine quando il soggetto ha completato ciò che gli era stato chiesto di fare. L'incantatore può anche specificare alcune condizioni particolari che attivano una certa azione durante la durata. Ad esempio, potrebbe suggerire un nobile cavaliere e convincerlo a donare il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontra. Se la condizione specificata non si verifica prima dello scadere della durata dell'incantesimo, la richiesta non viene esaudita. Un suggerimento decisamente ragionevole costringe il bersaglio a effettuare il suo tiro salvezza con una penalità (ad esempio -1, -2 ecc.) a discrezione del DM.

## Tempesta di nevischio [Freddo]



V, S	1 azione standard	♂ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)	⊕ 1 round per livello	RI: No	MC: Un pizzico di polvere e alcune gocce di acqua
------	-------------------	------------------------------------	--	-----------------------	--------	---

Il nevischio portato da questo incantesimo blocca qualunque tipo di vista (anche la scurovisione) al suo interno e ghiaccia la superficie del terreno, rallentando il movimento e riducendolo alla metà del normale. Una creatura può camminare all'interno dell'area o attraversarla soltanto a metà della velocità normale con una prova di Equilibrio con CD 10. Se fallisce, non può muoversi per quel round, e se fallisce di 5 o più, cade a terra (vedi la descrizione dell'abilità Equilibrio per i dettagli).

## Tocco del vampiro



V, S	1 azione standard	♂ Contatto	◎ Creatura vivente toccata	⊕ Instantanea/1 ora; vedi testo	RI: Si	
------	-------------------	------------	----------------------------	---------------------------------	--------	--

L'incantatore deve superare un attacco di contatto in mischia. Così facendo il suo tocco infligge td6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10d6). Ottiene in questo modo tanti punti ferita temporanei quanti sono i danni che ha inflitto. Tuttavia, non può ottenere più dei punti ferita attuali del soggetto +10, vale a dire la quantità necessaria ad ucciderlo. I punti ferita temporanei scompaiono 1 ora dopo.

## Velocità



V, S, M	1 azione standard	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	◎ Una creatura per livello, che non può trovarsi a più di 9 metri l'una da un'altra	⊕ 1 round per livello	TS: Tempra nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)	MC: Una buccia di radice di liquirizia.
---------------	-------------------	---	---	-----------------------	---------------------------	------------------	---

La creatura trasmutata si muove e agisce più velocemente del normale. Questa *velocità* aggiuntiva ha diversi effetti. Quando compie un'azione di attacco completo, una creatura velocizzata può effettuare un attacco extra con l'arma che sta impugnando. L'attacco viene compiuto usando il bonus di attacco base completo della creatura, più eventuali modificatori appropriati alla situazione. (Questo effetto non si somma ad effetti analoghi come quelli concessi da un'arma della *velocità*, e non concede di fatto un'azione aggiuntiva, quindi non può essere usato per lanciare un secondo incantesimo o intraprendere un'altra azione extra all'interno del round). Una creatura velocizzata ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di schivare +1 alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Qualsiasi condizione che provoca la perdita del bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se posseduto) provoca la perdita anche di questi bonus di schivare. Tutti i movimenti delle creature velocizzate (compreso il movimento sul terreno, scalare, volare e nuotare) aumentano di 9 metri, fino a un massimo pari al doppio della *velocità* normale del soggetto. Questo incremento viene considerato un bonus di potenziamento, e influenza la distanza di salto della creatura come è normale in base all'incremento di *velocità*. Molteplici effetti di *velocità* non sono cumulativi. Velocità contrasta e dissolve lentezza.

## Vista Arcana



V, S	1 azione standard	♂ Personale	◎ Incantatore	⊕ 1 minuto per livello (!)			
------	-------------------	-------------	---------------	----------------------------	--	--	--

Questo incantesimo fa scintillare di blu gli occhi dell'incantatore egli consente di vedere aure magiche entro un raggio di 36 metri. L'effetto è simile a quello dell'incantesimo individuazione del magico, ma non richiede concentrazione e permette di svelare la posizione e la potenza delle aure più rapidamente. L'incantatore conosce la posizione e la potenza di tutte le aure magiche entro il suo raggio visivo. La potenza di un'aura dipende dal livello di funzionamento dell'incantesimo oppure dal livello dell'incantatore di un oggetto, come indicato nella descrizione dell'incantesimo individuazione del magico. Se gli oggetti o le creature dotate dell'aura sono nella linea di visuale, l'incantatore può effettuare prove di Sapienza Magica per determinare la scuola di magia coinvolta in ognuna. (Effettuare una prova per aura; CD 15 + livello dell'incantesimo, o 15 + metà del livello dell'incantatore per un effetto che non sia un incantesimo). Se l'incantatore si concentra su una creatura specifica entro 36 metri con un'azione, standard, è in grado di determinare se possiede la capacità di lanciare incantesimi o una qualche capacità magica, se si tratta di capacità arcane o divine (le capacità magiche sono considerate arcane), e la forza dell'incantesimo o capacità magica più potente attualmente a disposizione di quella creatura. In alcuni casi, l'incantesimo può dare risultati fuorvianti, ad esempio, se lo si usa su un incantatore che abbia quasi consumato gli incantesimi che ha a disposizione in un giorno. Vista arcana può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Volare



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

Il soggetto di questo incantesimo è in grado di *volare* a una velocità di 18 metri (12 metri se indossa armatura media o pesante, o se porta un carico medio o pesante). Il soggetto è in grado di *volare* verso l'alto a velocità dimezzata e di scendere in picchiata al doppio della velocità, e la sua manovrabilità è buona. Usare l'incantesimo *volare* richiede tanta concentrazione quanta camminare, quindi il soggetto in volo può attaccare o lanciare incantesimi normalmente. Il soggetto di un incantesimo *volare* può caricare ma non può correre e non può portare su di sé un peso superiore al suo carico massimo consentito in aggiunta all'armatura che indossa. Se la durata dell'incantesimo dovesse esaurirsi mentre il soggetto è ancora in aria, la magia svanisce gradualmente. Il soggetto scende di 18 metri per round per 1d6 round. Se tocca terra entro quel lasso di tempo, atterra incolume. In caso contrario, cade per la distanza rimanente, e il danno da caduta è pari a 1d6 per ogni 3 metri di caduta. Dal momento che dissolvere un incantesimo significa porgli fine, il soggetto cade in questo modo anche se *volare* viene dissolto.

# Stregone/Mago livello 4

## Allucinazione mortale [Male, Influenza-Mente]



V, 1 azione standard	→ Medio (30 m + 3 m per livello)	⦿ Una creatura vivente	⌚ Instantanea	TS: Volontà dubita (se si interagisce con l'illusione), poi Tempra parziale; vedi testo	RI: Si
----------------------	----------------------------------	------------------------	---------------	---	--------

L'incantatore crea l'immagine illusoria della creatura più spaventosa che il soggetto riesca a immaginare, dando semplicemente forma alle peggiori paure presenti nel suo subconscio e materializzandole in una forma che il suo lato conscio possa percepire: un mostro terrificante. Solo il soggetto dell'incantesimo è in grado di vedere l'*allucinazione mortale*. L'incantatore può vedere solamente una sagoma vaga. Il soggetto per prima cosa ottiene un tiro salvezza sulla Volontà per accorgersi che l'immagine non è reale. Se fallisce, l'illusione riesce a toccarlo, e deve superare un tiro salvezza sulla Tempra oppure morire di paura. Anche se il tiro salvezza sulla Tempra riesce, il soggetto subisce comunque 3d6 danni. Se il soggetto dell'*allucinazione mortale* riesce a non farsi ingannare dall'illusione e sta indossando un elmo della telepatia, potrebbe riuscire a volgere la creatura contro l'incantatore. A quel punto dovrà essere l'incantatore a dover dubitare dell'illusione per non essere colpito dal suo terribile attacco mortale.

## 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.

## 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 intende animare una gemma di onice nera del valore di almeno 25 mo per Dado Vita del non morto. La magia dell'incantesimo trasforma le pietre in sassi bruciati senza alcun valore	RI: No
--------------------------	------------	------------------------------	---------------	---	--------

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.

## Charme sui mostri [Influenza Mentale]



V, S 1 azione standard	→ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Una creatura vivente	⌚ Un giorno/livello	TS: Volontà nega	RI: Si
------------------------	---	------------------------	---------------------	------------------	--------

Funziona come charme su persone, ma l'effetto non è limitato dal tipo o dalla taglia della creatura. Questa forma di charme fa sì che una creatura consideri l'incantatore un suo fidato amico e alleato (considerare amichevole l'atteggiamento del bersaglio; vedi 'Influenzare l'atteggiamento dei PNG', pagina 74). Se la creatura è attualmente minacciata o attaccata dall'incantatore o dai suoi alleati, tuttavia, riceve un bonus di +5 al tiro salvezza. Questo incantesimo non permette di controllare la creatura soggetta a charme come se fosse un automa, essa interpreta solo le azioni e le parole dell'incantatore nel modo più benevolo possibile. L'incantatore può tentare di darle degli ordini, ma dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerla a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Una creatura soggetta a charme non obbedisce mai a ordini suicidi o palesemente nocivi, ma un combattente soggetto a charme, ad esempio, potrebbe credere all'incantatore che lo assicura che la sola possibilità di salvarsi la vita consiste nel trattenere il drago rosso che li sta inseguendo 'solo per qualche secondo'. Qualsiasi atto da parte dell'incantatore o dei suoi evidenti alleati che minacci la creatura soggetta a charme ha l'effetto di spezzare l'incantesimo. L'incantatore deve essere in grado di parlare il linguaggio del soggetto per comunicare i propri comandi, oppure deve essere molto bravo a farsi capire a gesti.

## Confusione [Influenza Mentale]



V, S M/DF	1 azione standard	⇒ Medio (30 m + 3 m per livello)	◎ Tutte le creature entro un'esplosione del raggio di 4,5 m	⊕ 1 round per livello	TS: Volontà nega	Rl: Si	MC: Tre gusci di noce
--------------	----------------------	-------------------------------------	--	--------------------------	---------------------	--------	--------------------------

Questo incantesimo fa diventare i bersagli confusi, rendendoli incapaci di determinare indipendentemente cosa vorrebbero fare. Tirare sulla tabella che segue ad ogni round all'inizio del turno di ogni soggetto per vedere cosa fa il soggetto in quel round.

D%	Comportamento
01-10	Attacca l'Incantatore con armi da mischia o a distanza (o gli si avvicina se non è possibile attaccare).
11-20	Agisce normalmente.
21-50	Non fa altro che mormorare in modo incoerente.
51-70	Fugge lontano dall'incantatore al massimo della velocità possibile.
71-100	Attacca la creatura più vicina (a questo scopo, un famiglio conta come parte del soggetto stesso).

Un personaggio confuso che non può compiere l'azione indicata non fa altro che mormorare in modo incoerente. Gli attaccanti non godono di alcun particolare vantaggio quando lo attaccano. Qualsiasi personaggio confuso che viene attaccato, attaccherà automaticamente il suo aggressore nel proprio turno successivo, se è ancora confuso quando arriva il suo turno. Da notare che un personaggio confuso non compirà attacchi di opportunità contro qualsiasi creatura che non stia già attaccando (sia a causa della sua azione più recente o perché è stata appena attaccata). Componente materiale arcana: Tre gusci di noce.

## Contagio [Male]



V, S	1 azione standard	⇒ Contatto	◎ Creatura vivente toccata	⊕ Instantanea	TS: Tempra nega	Rl: 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.

## Costrizione inferiore [Dipende dal Linguaggio, Influenza Mentale]



V round	1 livelli)	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	◎ Una creatura vivente con 7 DV o meno	⊕ Un giorno/livello o fino al termine (i)	TS: Volontà nega	Rl: Si
------------	---------------	--	---	--	---------------------	-----------

Una *costrizione inferiore* pone un comando magico su una creatura, imponendole di svolgere qualche servizio, di evitare di fare qualcosa o di agire in un certo modo, a seconda delle intenzioni dell'incantatore. La creatura deve avere 7 Dadi Vita o meno ed essere in grado di capirlo. Anche se una costrizione non può costringere una creatura al suicidio o a compiere atti che la porterebbero a morte certa, la può indurre a compiere qualunque altra azione. La creatura costretta deve seguire le istruzioni ricevute fino al momento in cui il suo compito non sarà stato portato a termine, a prescindere da quanto tempo possa richiedere. Se le istruzioni includono compiti che non possono essere portati a termine di propria spontanea volontà (come Attendi qui o 'Difendi quest'area contro qualunque attacco'), l'incantesimo rimane attivo al massimo per un giorno per livello dell'incantatore. Un soggetto intelligente potrebbe essere in grado di sovvertire alcune delle istruzioni ricevute. Ad esempio, se l'incantatore ordina alla vittima di proteggerlo da qualsiasi attacco, questa potrebbe decidere di trascinarlo al sicuro all'interno di un dungeon, per la durata dell'incantesimo. Se al soggetto viene impedito di obbedire a *costrizione inferiore* per 24 ore, subisce una penalità di -2 a tutte le caratteristiche. Ogni giorno successivo continuerà a subire una penalità cumulativa di -2, fino a un totale di -8. Le caratteristiche non potranno scendere al di sotto di 1 in questo modo. Il personaggio smetterà di subire penalità 24 ore dopo avere ripreso a obbedire alla *costrizione inferiore*. Una *costrizione inferiore* (e tutte le penalità alle caratteristiche) può essere annullata da desiderio, desiderio limitato, miracolo, rimuovi maledizione o spezzare incantamento. Dissolvi magie non ha effetto su *costrizione inferiore*.

## Creazione minore



V, S, M	1 minuto	⇒ 0 livello (i)	⊕ 1 ora per livello (i)	MC: Un minuscolo pezzo di materiale dello stesso tipo di oggetto che si vuole creare con creazione No minore (un piccolo pezzo di canapa sfilacciata per creare una corda, e così via).	Rl:	MC: Un minuscolo pezzo di materiale dello stesso tipo di oggetto che si vuole creare con creazione No minore (un piccolo pezzo di canapa sfilacciata per creare una corda, e così via).
---------------	-------------	--------------------	----------------------------	--	-----	--

L'incantatore crea un oggetto non magico, incustodito di materia vegetale inanimata; vesti di lino, una corda di canapa, una scala di legno ecc. Il volume dell'oggetto non può superare 27 dm cubi per livello dell'incantatore. Per creare un oggetto complesso, l'incantatore deve superare un'adeguata prova di abilità, come ad esempio una prova di Artigianato (costruire archi) per fare delle aste di freccia dritte. Tentare di usare un oggetto così creato come componente materiale provoca il fallimento dell'incantesimo.

## Debilitazione



V, S 1 azione standard

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

⌚ Instantanea

Rl: Si

Puntando il dito e pronunciando le parole magiche, l'incantatore fa partire un raggio nero di energia negativa crepitante che sopprime la forza vitale di qualsiasi creatura vivente colpita. L'incantatore deve compiere un attacco di contatto a distanza per riuscire. Se l'attacco ha successo, al soggetto vengono inflitti  $1d4$  livelli negativi. Se il soggetto scende a livello 0 o meno muore. Ogni livello negativo impone alla creatura una penalità di -1 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica, prove di abilità e livelli effettivi (per quanto riguarda la determinazione di potere, durata, CD e altri dettagli dei suoi incantesimi e delle sue capacità speciali). Inoltre, un incantatore perde un incantesimo o uno slot incantesimo dal suo più alto livello disponibile. I livelli negativi sono cumulativi. Se il soggetto sopravvive, recupera i livelli perduti dopo un numero di ore pari al livello dell'incantatore (massimo 15 ore). Normalmente i livelli negativi hanno una possibilità di risucchiare permanentemente i livelli del soggetto, ma quelli inflitti da *debilitazione* non durano abbastanza da poterci riuscire. Se il raggio colpisce una creatura non morta, essa guadagna  $1d4 \times 5$  punti ferita temporanei per 1 ora.

## Disperazione opprimente [Influenza Mentale]



V, S, M 1 azione standard

↗ 9 m Raggio conico

⌚ 1 minuto per livello

TS: Volontà nega

Rl: Si

MC: Una fiala di lacrime.

Un cono invisibile di disperazione produce grande tristezza nei soggetti. Ogni creatura soggetta all'effetto subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di abilità, prove di caratteristica e ai tiri per i danni da arma. Disperazione opprimente contrasta e dissolve buone speranze.

## 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)

Rl: 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 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 4° 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 4 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

## Globo di invulnerabilità inferiore



V, S, M	1 azione standard	↗ 3 m Emanazione sferica del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	⌚ 1 round per livello (I)	Rl: No	MC: Una piccola sfera di vetro o cristallo che si frantuma al termine dell'incantesimo.
---------------	----------------------	--	------------------------------	-----------	--

Una sfera magica immobile e dotata di una debole luminescenza circonda l'incantatore escludendo gli effetti di qualunque magia fino al 3° livello. L'area o l'effetto di tali incantesimi non influenza l'area del *globo di invulnerabilità inferiore*. Questi incantesimi semplicemente non hanno effetto su qualsiasi bersaglio si trovi all'interno del globo. Gli effetti esclusi comprendono capacità magiche e incantesimi o effetti magici derivanti da oggetti. Qualunque tipo di incantesimo può comunque essere lanciato attraverso o all'esterno del globo magico. Gli incantesimi di 4° livello o superiore non subiscono l'effetto del globo, né lo subiscono gli incantesimi già attivi quando viene lanciato il globo. Quest'ultimo può essere distrutto da un dissolvi magie lanciato specificatamente su di esso, e non ad area di effetto. L'incantatore può uscire e tornare all'interno del globo senza penalità. Da notare che gli incantesimi non vengono annullati a meno che i loro effetti non interessino l'area del globo, e anche in quel caso non vengono dissolti, ma semplicemente soppressi. Ad esempio, le creature all'interno del globo vedrebbero comunque un'immagine speculare creata da un incantatore che si trovi all'esterno. Se l'incantatore in questione entrasse nel globo, le immagini svanirebbero per riapparire nel momento in cui ne uscisse. Allo stesso modo, un incantatore nell'area di effetto di un incantesimo luce avrebbe comunque luce a sufficienza per vedere, anche se la parte di area di effetto all'interno del globo non è illuminata. Se un incantesimo presenta differenze di livello a seconda della classe del personaggio che lo lancia, si usa il livello appropriato all'incantatore per determinare se il *globo di invulnerabilità inferiore* è in grado di fermarlo.

## Grido [Sonoro]



V	1 azione standard	↗ 9 m Esplosione a forma di cono	⌚ Instantanea	TS: Tempra parziale o Riflessi nega (oggetto); vedi testo	Rl: Si (oggetto)
---	----------------------	----------------------------------	---------------	--	---------------------

L'incantatore emette un urlo fortissimo che assorda e danneggia tutte le creature sulla sua traiettoria. Qualsiasi creatura all'interno dell'area viene assordata per  $2d6$  round e subisce  $5d6$  danni sonori. Un tiro salvezza effettuato con successo nega la sordità e dimezza i danni. Qualsiasi oggetto fragile o di cristallo e qualsiasi creatura cristallina subisce  $1d6$  danni sonori per livello dell'incantatore (massimo  $15d6$ ). Alle creature colpite è concesso un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni, e le creature che tengono in mano oggetti fragili possono impedire che questi siano danneggiati superando un tiro salvezza sui Riflessi. L'incantesimo *grido* non può penetrare l'incantesimo silenzio.

## Individuazione dello scrutamento



V, S, M	1 azione standard	↗ 12 m Emanazione del raggio di 12 m centrato sull'incantatore	⌚ 24 ore	Rl: No	MC: Un frammento di uno specchio e un piccolo corno acustico d'ottone.
------------	----------------------	--	----------	-----------	--

L'incantatore si accorge immediatamente, di qualsiasi tentativo di osservarlo attraverso incantesimi o effetti di Divinazione Scrutamento. L'area dell'incantesimo si irradia dall'incantatore e si muove con lui. All'incantatore viene resa nota la locazione di ogni sensore magico all'interno dell'area dell'incantesimo. Se il tentativo di scrutamento ha origine all'interno dell'area, viene resa nota anche la sua locazione. Se invece ha luogo al di fuori dell'area, l'incantatore e colui che tenta di osservarlo effettuano immediatamente una prova contrapposta di livello dell'incantatore ( $1d20 +$  livello dell'incantatore). Se l'incantatore riesce almeno a ottenere un risultato pari a chi tentava di osservarlo, ottiene un'immagine della sua identità e una sensazione accurata della sua direzione e della sua distanza.

## Ingrandire persone di massa



V, S, M	1 round	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	◎ Una creatura umanoide per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 1 minuto per livello (I)	TS: Tempra nega	Rl: Si	MC: Un pizzico di polvere di ferro.
---------------	------------	---	---	----------------------------	--------------------	--------	-------------------------------------

Questo incantesimo provoca la crescita istantanea di una creatura umanoide, raddoppiando la sua altezza e moltiplicando per 8 il suo peso. Questa alterazione modifica la categoria di taglia della creatura alla successiva più grande. Il bersaglio ottiene un bonus di taglia +2 alla Forza, subisce una penalità di taglia -2 alla Destrezza (fino a un minimo di 1) e una penalità di -1 ai tiri per colpire e alla CA in seguito al suo incremento di taglia. Una creatura umanoide la cui taglia aumenti a Grande occupa uno spazio di 3 metri e ha una portata naturale di 3 metri. Questo incantesimo non cambia la velocità del bersaglio. Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, la creatura 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 costretta senza alcun danno dai materiali che la contengono: l'incantesimo non può essere usato per schiacciare una creatura aumentandone la taglia. Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato da una creatura viene allo stesso modo ingrandito dall'incantesimo. Le armi da mischia e da tiro infliggono più danni (vedi la Guida del Dungeon master). Altre proprietà magiche non vengono influenzate da questo incantesimo. Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso di una creatura ingrandita (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 e i proiettili infliggono danni in base alla taglia dell'arma che li ha tirati. Le proprietà magiche di oggetti ingranditi non vengono incrementate da questo incantesimo: una spada +1 ingrandita possiede sempre un bonus di potenziamento +1, una bacchetta della taglia di un bastone mantiene sempre le sue funzioni originarie, una pozione gigante implica solo una maggiore quantità di fluido per farla funzionare, e così via. 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 taglia di un umanoide mentre è ancora sotto l'effetto del primo lancio. Ingrandire persone contrasta e dissolve ridurre persone. Ingrandire persone può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Invisibilità superiore



V, 1 azione S standard	⇒ Personale o a contatto	◎ Incantatore o creatura toccata	⌚ 1 round per livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo) o Si (innocuo, oggetto)	MC: Un ciglio avvolto in una pallina di gomma arabica
---------------------------	-----------------------------	-------------------------------------	------------------------------	-------------------------------	---	--

Funziona come invisibilità, tranne che l'incantesimo non termina se il soggetto attacca. La creatura o l'oggetto toccato diventano invisibili, sparendo alla vista, e non è possibile individuarli neanche tramite scurovisione. Se la creatura bersaglio dell'incantesimo porta con sé l'equipaggiamento, anch'esso svanisce. Se l'incantesimo viene lanciato su qualcun altro, né l'incantatore né i suoi compagni sono più in grado di vederlo, a meno che non siano normalmente in grado di vedere cose invisibili o possiedano mezzi magici che lo consentano. Gli oggetti che cadono o vengono lasciati a terra da una creatura invisibile tornano immediatamente visibili; gli oggetti che invece vengono raccolti spariscono solo se vengono messi in tasca o nascosti in mezzo ai vestiti. La luce, però, non può essere in alcun modo resa invisibile, nemmeno se la sua fonte lo diventa (l'effetto che ne risulta è quello di una luce diffusa senza alcuna sorgente visibile). Se una parte degli oggetti in possesso di chi è sotto l'effetto di questo incantesimo si estende oltre 3 metri dal suo corpo, come una corda che viene trascinata, questa parte torna immediatamente visibile. Naturalmente, il bersaglio dell'incantesimo non è sotto l'effetto di un incantesimo silenzio ed esistono determinate condizioni che possono rivelare la sua presenza (come mettere il piede in una pozzanghera). L'attaccante invisibile ottiene +2 a colpire sia in mischia che a distanza, inoltre il difensore perde ogni bonus alla classe armatura. Il difensore invisibile non subisce attacchi di opportunità e (se l'attaccante indovina dove si trova), viene mancato dal 50% degli attacchi andati a segno.

## Localizza creatura



V, S, M 1 azione standard	⇒ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Un cerchio centrato sull'incantatore del raggio di 120 m + 12 m per livello	⌚ 10 min./livello	Rl: No	MC: Un ciuffo di pelo di segugio.
---------------------------------	---------------------------------------	---	----------------------	--------	--------------------------------------

Funziona come localizza oggetto, ma questo incantesimo serve a individuare la posizione di una creatura conosciuta o familiare. Girando lentamente su se stesso, l'incantatore è in grado di percepire il momento in cui sta puntando verso la creatura da localizzare, ammesso che questa si trovi all'interno del raggio di azione. Se si sta spostando, l'incantatore viene anche a conoscenza della direzione in cui si muove. Questo incantesimo può individuare la posizione di una creatura di una certa specie (come un umano o un unicorno), o una specifica creatura conosciuta. Non è in grado di trovare una creatura di tipo generico (come un umanoide o un animale). Per trovare un tipo di creatura, l'incantatore deve averla vista da vicino (a meno di 9 metri) almeno una volta. I corsi d'acqua sono in grado di bloccare l'incantesimo. Non consente di localizzare oggettiPuò essere ingannato da incantesimi come anti-individuazione, fuorviare e metamorfosi.

## Metamorfosi



V, S, M 1 azione standard	⇒ Contatto	◎ Creatura vivente consenziente toccata	⌚ 1 minuto per livello (I)	Rl: No	MC: Un bozzolo vuoto.
------------------------------	------------	---	----------------------------	--------	-----------------------

Funziona come alterare se stesso, ma l'incantatore trasforma il soggetto consenziente in un'altra forma di creatura vivente. La nuova forma può essere dello stesso tipo del soggetto o di uno dei seguenti tipi: aberrazione, animale, bestia magica, drago, folletto, gigante, melma, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale. La forma assunta non può avere più Dadi Vita del livello dell'incantatore (o dei DV del soggetto, quale dei due sia inferiore), fino a un massimo di 15 DV al 15° livello. L'incantatore non può far assumere al soggetto una forma con una taglia inferiore a Piccolissima, né può fargli assumere una forma incorporea o gassosa. Il tipo e sottotipo di creatura del soggetto (se esistono) cambiano per adattarsi alla nuova forma (vedi il Manuale dei Mostri per maggiori informazioni). Una volta trasformato, il soggetto riguadagna punti ferita come se avesse riposato per una notte (anche se questa guarigione non ripristina danni temporanei alle caratteristiche e non fornisce altri benefici del riposo; e ritrasformarsi nella forma originale non guarisce ulteriormente la creatura). Se viene uccisa, il soggetto torna alla sua forma originale, anche se è ancora morto. La creatura trasformata acquisisce i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione della nuova forma, ma mantiene i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Inoltre, acquisisce tutti gli attacchi speciali straordinari posseduti dalla forma (come stritolamento, afferrare migliorato e veleno) ma non acquisisce le qualità speciali straordinarie possedute dalla nuova forma (come percezione cieca, guarigione rapida, rigenerazione e olfatto acuto) né le capacità soprannaturali o magiche. Le creature incorporee o gassose sono immuni a questo incantesimo e una creatura con il sottotipo mutaforma (come un licantropo o un doppelganger) può ritornare alla sua forma naturale come azione standard.

## Muro di fuoco [Fuoco]



V, S, M/DF 1 azione standard → Medio (30 m + 3 m per livello) Ⓛ Concentrazione + 1 round/livello RI: Si MC: Un piccolo pezzo di fosforo

Una barriera immobile di fiamme violacee e crepitanti si materializza sul posto. Un lato della barriera, scelto dall'incantatore, emana onde di calore che infliggono 2d4 danni da fuoco alle creature entro 3 metri e 1d4 danni a quelle tra i 3 metri e i 6 metri. Il muro infligge questi danni quando appare e nel turno dell'incantatore ad ogni round a tutte le creature nell'area. Inoltre, il muro infligge 2d6 danni + 1 danno da fuoco per livello dell'incantatore (massimo +20) a qualsiasi creatura che lo attraversa. Alle creature non morte il muro infligge danni raddoppiati. Se l'incantatore invoca il muro in modo che compaia in un punto dove sono presenti delle creature, ogni creatura subisce i danni come se stesse tentando di attraversarlo. Se un segmento di 1,5 metri del muro subisce 20 o più danni da freddo in un round, quel segmento scompare. (Non si devono dividere i danni da freddo per 4, come si fa normalmente con gli oggetti). Muro di fuoco può essere reso permanente con un incantesimo permanenza. Un *muro di fuoco* permanente che viene estinto a causa dei danni da freddo diventa inattivo per 10 minuti, poi si riforma normalmente.

## Muro di ghiaccio [Freddo]



V, S, M 1 azione standard → Medio (30 m + 3 m per livello) Ⓛ 1 minuto per livello TS: Riflessi nega; vedi testo RI: Si MC: Un frammento di quarzo odi una simile roccia cristallina.

Questo incantesimo crea un piano ancorato o una semisfera di ghiaccio, in base alla versione scelta dall'incantatore. Un *muro di ghiaccio* non può formarsi in un area che sia già occupata da oggetti fisici o da creature, e la sua superficie deve essere liscia e integra al momento della creazione. Qualsiasi creatura adiacente al muro nel momento in cui viene creato può tentare un tiro salvezza sui Riflessi per distruggere il muro mentre si forma. Un tiro salvezza riuscito indica che l'incantesimo fallisce automaticamente. Il fuoco, compresi una palla di fuoco o il soffio di un drago rosso, è in grado di fondere un *muro di ghiaccio* e infligge danni pieni al muro (invece di essere dimezzati, come nel caso di danni da fuoco sugli oggetti). Fondere improvvisamente il *muro di ghiaccio* genera un'enorme nuvola di vapore che dura 10 minuti. Muro di ghiaccio: Appare una solida lastra di ghiaccio compatto dello spessore di 2,5 cm per livello dell'incantatore. Il muro copre fino a un quadrato con un lato di 3 metri per livello dell'incantatore (quindi un mago di 10° livello può creare un *muro di ghiaccio* lungo 30 metri e alto 3 metri, oppure uno lungo 15 metri e alto 6 metri, qualche altra combinazione di lunghezza e altezza che non superi i 90 m quadri). Può essere orientato in qualsiasi modo, purché sia ancorato. Un muro verticale ha solo bisogno di essere ancorato a terra, mentre uno orizzontale o inclinato invece deve essere ancorato a qualcosa alle sue due estremità. Il muro è principalmente difensivo per natura ed è usato per impedire ai nemici l'inseguimento o per scopi simili. Ogni quadrato di muro con il lato di 3 metri ha 3 punti ferita per 2,5 cm di spessore. Le creature sono in grado di colpire il muro automaticamente. Una sezione di muro i cui punti ferita scendono a 0 viene infranta. Se una creatura tenta di aprire un varco nel muro con un singolo attacco, la CD per la prova di Forza è di 15 + il livello dell'incantatore. Anche quando si riesce ad aprire un varco nel muro, rimane un velo di aria ghiacciata che infligge a tutte le creature che lo attraversano (compresa la creatura che ha aperto il varco) 1d6 danni da freddo +1 danno per livello dell'incantatore (senza tiro salvezza). Semisfera: Il muro prende la forma di una semisfera il cui raggio massimo è di 90 cm + 30 cm per livello dell'incantatore. Quindi, un incantatore di 7° livello è in grado di creare una semisfera avente un raggio di 3 metri. Aprire un varco nella semisfera è difficile quanto nel piano di ghiaccio, ma non infligge danni a quanti attraversano il varco.

## Muro illusorio



V, S 1 azione standard → Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli) Ⓛ Permanente TS: Volontà incredula (se interagisce) RI: No

Questo incantesimo crea l'Illusione di un muro, un pavimento, un soffitto o una superficie simile. Appare assolutamente reale se viene osservato, ma gli oggetti fisici vi passano attraverso senza difficoltà. Quando l'incantesimo viene usato per nascondere fosse, trappole o porte normali, qualsiasi metodo di individuazione che non sia basato sulla vista funziona normalmente. Toccare o esplorare la superficie ne rivela la vera natura, anche se non ne provoca la sparizione.

## Nebbia solida



V, S, M 1 azione standard → Medio (30 m + 3 m per livello) Ⓛ 1 minuto per livello RI: No MC: Una manciata di piselli secchi in polvere, insieme alla polvere di uno zoccolo di animale.

Funziona come nube di nebbia, ma oltre ad oscurare la visuale, la *nebbia solida* è talmente fitta che qualsiasi creatura provi a muoversi al suo interno avanza a una velocità di 1,5 metri, indipendentemente dalla sua velocità normale, e tutti i suoi tiri per colpire e per i danni in mischia subiscono una penalità di -2. Questi vapori impediscono efficaci attacchi con armi a distanza (a parte i raggi magici e simili). Una creatura o un oggetto che cade nella *nebbia solida* è rallentato, al punto tale che ogni 3 metri di vapori attraversati dalla creatura o dall'oggetto riducono i danni da caduta di 1d6. Una creatura non può fare un passo di 1,5 metri mentre si trova dentro alla *nebbia solida*. Comunque, a differenza della nebbia normale, solo un vento molto forte (46,5 o più km/h) riesce a disperdere questi vapori, e impiega solo 1 round. Nebbia solida può essere reso permanente con un incantesimo permanenza. Una *nebbia solida* permanente viene dispersa dal vento si riforma in 10 minuti.

## Occhio Arcano



V, S, M 10 minuti → Illimitato Ⓛ 1 minuto per livello (!) RI: No MC: Un frammento di pelliccia di pipistrello.

Questo incantesimo crea un sensore magico invisibile in grado di inviare informazioni visive all'incantatore. Quest'ultimo può creare l'*occhio arcano* in qualsiasi punto a lui visibile, ma l'occhio può poi spostarsi al di fuori della sua linea di visuale senza impedimenti. L'*occhio arcano* si sposta alla velocità di 9 metri per round (90 metri al minuto) se osserva la zona come farebbe un normale essere umano (guardando essenzialmente il pavimento) o di 3 metri per round (30 metri al minuto) se esamina il soffitto e le pareti oltre che il pavimento antistante. L'*occhio arcano* vede esattamente ciò che vedrebbe l'incantatore se si trovasse in quel luogo. L'occhio può spostarsi in qualsiasi direzione per tutta la durata dell'incantesimo. Le barriere solide impediscono all'*occhio arcano* di passare, ma è sufficiente un buco o uno spazio di 2,5 cm di diametro per permettere all'occhio di passare. L'occhio non può entrare in un altro piano di esistenza, nemmeno tramite un portale o una simile porta magica. Per usare l'occhio l'incantatore deve essere concentrato. Se non mantiene la concentrazione, l'occhio rimane inerte finché l'incantatore non riesce a concentrarsi di nuovo.

## Ombra di una evocazione



V, S 1 azione standard Vedi testo Vedi testo TS: Volontà incredula (se interagisce); varies; vedi testo RI: Si; vedi testo

L'incantatore utilizza del materiale proveniente dal Piano delle Ombre per dare forma a illusioni quasi-reali che rappresentano una o più creature, oggetti o forze. Ombra di una Evocazione può imitare qualsiasi incantesimo di Evocazione Convocazione o Evocazione Creazione da mago o da stregone di 3° livello o inferiore. Le ombre di evocazioni hanno un quinto (20%) della forza delle loro controparti reali, anche se le creature che credono che le ombre di evocazioni siano reali sono influenzate da esse al pieno della loro forza. Tutti coloro che interagiscono con gli oggetti, le forze o le creature evocate possono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per riconoscere la loro vera natura. Gli incantesimi che infliggono danni, come freccia acida di Melf hanno effetti normali a meno che le creature non superino un tiro salvezza sulla Volontà. Ogni creatura che dubita subisce solo un quinto (20%) dei danni dall'attacco. Se l'attacca in questione ha un effetto speciale oltre ai danni, quell'effetto ha solo una probabilità del 20% di verificarsi. Indipendentemente dal risultato del tiro salvezza per dubitare, a una creatura soggetta all'incantesimo è concesso anche qualsiasi tiro salvezza previsto per l'incantesimo che viene simulato, ma la CD del tiro salvezza è stabilita in base al livello dell'ombra di una Evocazione (4°) piuttosto che in base al normale livello dell'incantesimo. Inoltre, qualsiasi effetto creato da ombra di una Evocazione permette la resistenza agli incantesimi, anche se l'incantesimo simulato non la prevede. Oggetti e sostanze d'ombra, come foschia occultante, hanno effetti normali tranne che contro quanti dubitano di essi. Contro quest'ultimi hanno solo una probabilità del 20% di funzionare. Le creature di ombra possiedono solo un quinto dei punti ferita normali per una creatura di quel tipo (a prescindere dal fatto che siano state o meno riconosciute come ombre). Infliggono i normali danni e possiedono le capacità e le debolezze normali. Contro una creatura che l'ha riconosciuta come creatura d'ombra, comunque, i suoi danni sono solo un quinto del normale (20%), e tutte le capacità speciali che non infliggono danni letali hanno solo una probabilità del 20% di funzionare. (Tirare per ogni utilizzo e per ogni personaggio soggetto all'incantesimo, separatamente.) Inoltre, i bonus alla CA delle creature d'ombra sono solo un quinto del normale (quindi un bonus di +7 che risulta in una CA 17 cambierebbe ad un bonus totale di +1 per una nuova CA di 11). Quanti riescono nel loro tiro salvezza vedono le ombre di evocazioni come immagini trasparenti sovrapposte a vaghe forme d'ombra. Gli oggetti superano automaticamente i loro tiri salvezza sulla Volontà contro questo incantesimo.

## Paura [Male, Influenza-Mente]



V, S 1 azione 9 Esplosione a forma di 1 round/livello o 1 round; vedi testo TS: Volontà parziale RI: Si MC: Il cuore di un pollo o una piuma bianca.

Un cono invisibile di terrore getta le creature viventi in preda al panico, a meno che non superino un tiro salvezza stilla Volonta. Se impossibilitate a fuggire, le creature in preda al panico diventano tremanti (vedi la Guida del Dungeon master per ulteriori informazioni sulle creature in preda al panico e sugli effetti della *paura*). Se il tiro salvezza sulla Volontà viene superato, la creatura rimane scossa per 1 round.

## Pelle di pietra



V, S 1 azione Creatura 10 min./livello o fino al termine TS: Volontà nega (innocuo) RI: Si MC: Granito e polvere di diamante del valore di 250 mo sparsi sulla pelle del soggetto.

La creatura protetta acquisisce resistenza ai colpi, ai tagli, agli affondi e ai fendenti. Il soggetto acquisisce riduzione del danno 10/adamantio. (Ignora i primi 10 danni ogni volta che subisce danni da un'arma, anche se un'arma di adamantio è in grado di oltrepassare la riduzione). Una volta che l'incantesimo ha prevenuto un totale di 10 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 150 danni), si esaurisce.

## Porta dimensionale



V 1 azione Lungo (120 m + 12 m per livello) Incantatore e oggetti toccati oppure altre creature toccate consenzienti Instantanea TS: None e Volontà nega (oggetto) RI: No e Si (oggetto)

L'incantatore si trasferisce immediatamente dalla sua attuale posizione a qualsiasi altro luogo entro il raggio di azione. Arriva sempre con precisione nel punto desiderato, sia semplicemente visualizzando l'area che limitandosi ad affermare la direzione, tipo '270 metri più in basso', o 'direzione nord ovest, angolazione 45 gradi, 360 metri'. Dopo aver utilizzato questo incantesimo non può effettuare altre azioni fino al suo turno seguente. Può portare con sé oggetti fintanto che il loro peso 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 l'incantatore arriva in un posto che è già occupato da un corpo solido, sia lui che le creature che viaggiano con lui subiscono 1d6 danni e vengono spinti verso uno spazio libero casuale o su una superficie adeguata entro 30 metri dalla locazione indicata. Se non esiste alcuno spazio libero entro 30 metri, sia l'incantatore che le creature che viaggiano con lui subiscono 2d6 danni aggiuntivi e vengono spinti verso uno spazio libero entro 300 metri. Se non esiste alcuno spazio libero entro 300 metri, sia l'incantatore che le creature che viaggiano con lui subiscono 4d6 danni aggiuntivi e l'incantesimo fallisce e basta.

## Ridurre persone di massa



V, S 1 round Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli) Una creatura umanoide per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra 1 minuto per livello (I) TS: Tempra nega RI: MC: Un pizzico di limatura di ferro.

Funziona come ridurre persone, ma influenza molteplici creature.

## 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.

## Riparo sicuro di Leomund



V, S, M, F; vedi testo	10 minuti	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 2 ore/livello (I)	MC: Un blocchetto di roccia quadrato, calce tritata, alcuni granelli di sabbia, una spruzzata d'acqua e alcune fascine di legno. A questi dovranno essere aggiunte le componenti dell'incantesimo servitore inosservato (dello spago e un po' di legno), se se ne vogliono ottenere i benefici.	RI: No	focus: Il focus dell' incantesimo allarme (un sottile filo d'argento e un campanello), se se ne vogliono ottenere i benefici
---------------------------------	--------------	---	---------------------------	--	-----------	--

Con questo incantesimo l'incantatore evoca una solida costruzione o casetta composta di materiali reperibili nell'area in cui si trova: roccia, legno, o (nel peggio dei casi) fango. Il pavimento è regolare, pulito e asciutto. Questo rifugio somiglia in tutto e per tutto a una normale abitazione, e include una solida porta, due finestre con le imposte e un piccolo camino. Il riparo in questione non ha al suo interno materiale per riscalarlo o raffreddarlo (a parte il proprio naturale isolamento termico). Deve quindi essere riscaldato come una normale abitazione, e il caldo estremo ha effetto normalmente sia sulla costruzione che sui suoi occupanti. La struttura, in ogni caso, garantisce una certa sicurezza al suo interno: è resistente come un normale edificio in pietra, a prescindere dai materiali che la compongono. Resiste quindi al fuoco e alle fiamme come se si trattasse di pietra, e garantisce una protezione completa contro i proiettili normali (ma non da quelli scagliati da macchine d'assedio o giganti). La porta, le finestre e il comignolo sono relativamente sicuri contro le intrusioni, le prime bloccate dall'incantesimo serratura arcana l'altro chiuso da una grata di ferro in cima e da una stretta canna fumaria. Inoltre, queste tre aree sono protette dall'incantesimo Allarme. Infine, l'incantesimo evoca anche un Servitore inosservato che provvede alle necessità dell'incantatore per tutta la durata del riparo. Il riparo sicuro contiene anche un minimo di arredamento: otto brande, un tavolo su cavalletti, otto sgabelli e una scrivania.

## 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	⌚ Pietra od oggetto di pietra toccato, fino a 270 dm³ 27 dm³ per livello	⌚ 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.

## 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

1 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.

## Scudo di fuoco [Fuoco o Freddo]



V, S, M/DF	1 azione standard	⇒ Personale	⌚ Incantatore per livello (I)	MC: Un pizzico di fosforo per lo scudo ardente; una luciolina o una lampiride viva oppure quattro code di queste per lo scudo gelido
---------------	----------------------	-------------	-------------------------------	--

Le fiamme inoltre lo proteggono dagli attacchi basati sul fuoco o sul freddo (a sua scelta). Qualsiasi creatura che lo colpisca col suo corpo o con un'arma impugnata infligge i suoi danni normalmente, ma allo stesso tempo subisce 1d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15). Questi danni possono essere da freddo (se lo scudo serve a proteggere dagli attacchi basati sul freddo) o da fuoco (se lo scudo serve a proteggere dagli attacchi basati sul fuoco). Se la creatura che attacca è dotata di resistenza agli incantesimi, si applica a questo effetto. Le creature che impugnano armi con portata eccezionale, come una lancia lunga, non sono soggette a questi danni se attaccano l'incantatore. Quando lancia questo incantesimo, sembra che l'incantatore prenda fuoco, ma le fiamme sono sottili e allungate, ed emanano luce pari soltanto a metà dell'illuminazione di una torcia normale (3 metri). Il colore delle fiamme viene determinato casualmente (50% per ogni colore): blu o verde se viene lanciato lo scudo gelido, viola o blu se viene lanciato lo scudo ardente. I poteri speciali di ogni versione sono i seguenti: Scudo ardente: Le fiamme risultano calde al contatto. L'incantatore subisce solo danni dimezzati da attacchi basati sul freddo. Se l'attacco permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza l'incantatore non ne subirà alcuno. Scudo gelido: Le fiamme risultano fredde al contatto. L'incantatore subisce solo danni dimezzati da attacchi basati sul fuoco. Se l'attacco permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza l'incantatore non ne subirà alcuno.

## Sfera elastica di Otiluke [Forza]



V, S, M	1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 minuto per livello (I)	TS: Riflessi nega	Ri: Si	MC: Una piccola calotta semisferica di cristallo trasparente e una simile calotta semisferica in gomma arabica.
------------	----------------------	---	----------------------------	----------------------	--------	---

Una sfera di energia brillante avvolge una creatura, purché quest'ultima sia abbastanza piccola da poter essere contenuta. La sfera contiene il bersaglio per la durata dell'incantesimo. Non può essere danneggiata in alcun modo, se non da una verga della cancellazione, da una verga della negazione, da un incantesimo disintegrazione o da un incantesimo dissolvi magie mirato su di essa. Questi effetti distruggono la sfera senza danneggiare il soggetto al suo interno. La sfera non può essere attraversata da niente in entrambi i sensi, anche se il soggetto è in grado di respirare normalmente. Il soggetto può sforzarsi quanto vuole, ma la sfera non può essere spostata fisicamente da persone all'esterno né dagli sforzi di chi si trova al suo interno.

## Tempesta di ghiaccio [Freddo]



V, S, M/DF	1 azione standard	⇒ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12m)	⌚ 1 round completo	Ri: Si	MC: Un pizzico di polvere e alcune gocce di acqua
---------------	----------------------	------------------------------------	---	--------------------	--------	---

Una violenta grandine comincia a cadere per un round completo, infliggendo 3d6 danni contundenti e 2d6 danni da freddo ad ogni creatura nell'area. Viene applicata una penalità di -4 ad ogni prova di Ascoltare effettuata all'interno dell'effetto di *tempesta di ghiaccio*, e tutto il movimento sul terreno all'interno dell'area viene effettuato a velocità dimezzata. Alla fine della durata, la grandine scompare, non lasciando dietro di sé nessun effetto permanente (se non i danni inferti).

## Tentacoli neri di Evard



V, S, 1 azione M standard	↘ Medio (30 m + 3 m per livello)	Propagazione del raggio di 6 m	⌚ 1 round per livello (I)	RI: No	MC: Un frammento di tentacolo di una piovra gigante o di una seppia gigante.
------------------------------	----------------------------------	--------------------------------	---------------------------	--------	--

Questo incantesimo evoca alcuni tentacoli neri gommosi, ciascuno della lunghezza di 3 metri. Queste grosse membra brulicanti sembrano spuntare dalla terra, dal pavimento o da qualsiasi superficie si trovi sotto i piedi dell'incantatore (compresa l'acqua). Si stringono e si attorcigliano attorno a qualsiasi creatura che entri nell'area, stringendola con forza e stritolandola. Ogni creatura all'interno dell'area dell'incantesimo deve effettuare una prova di lottare, contrapposta alla prova di lottare dei tentacoli. I tentacoli che attaccano una specifica creatura vengono considerati una creatura Grande con un bonus di attacco base pari al livello dell'incantatore di chi ha lanciato l'incantesimo e un punteggio di Forza pari a 19. Quindi il modificatore della prova di lottare è pari al livello dell'incantatore +8. I tentacoli sono immuni a qualsiasi tipo di danno. Quando un tentacolo afferra un avversario, può effettuare una prova di lottare ad ogni round nel turno dell'incantatore per infliggere  $1d6+4$  danni contundenti. I tentacoli continuano a stritolare l'avversario finché l'incantesimo non ha termine o finché l'avversario non riesce a fuggire. Qualsiasi creatura che entri nell'area dell'incantesimo viene immediatamente attaccata dai tentacoli. Anche quelle creature che non sono impegnate in lotta coi tentacoli possono attraversare l'area soltanto a metà della velocità normale.

## Terreno illusorio



V, S, M 10 minuti	↘ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Un cubo con spigolo di 9 m per livello (F)	⌚ 2 ore/livello (I)	TS: Volontà incredula (se interagisce)	RI: No	MC: Una pietra, un rametto e un frammento di una pianta verde.
-------------------	------------------------------------	--	---------------------	--	--------	--

L'incantatore può far sì che un terreno naturale sembri, risuoni e abbia l'odore di un altro tipo di terreno naturale. Un campo aperto o una strada, ad esempio, possono apparire come uno stagno, una collina, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno insormontabile o difficile da attraversare. Uno stagno può assumere l'apparenza di una radura erbosa, un precipizio può sembrare un dolce pendio e una gola di rocce acuminate una strada ampia e scorrevole. Le strutture, l'equipaggiamento e le creature all'interno dell'area non vengono nascoste e il loro aspetto non viene alterato.

## Trama iridescente [Influenza Mentale]



V (Solo Brd), S, M, F; vedi testo	1 azione standard	↘ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Concentrazione +1 round/livello (I)	TS: Volontà nega	RI: Si	MC: Un pezzo di fosforo. focus: Un cristallo trasparente
-----------------------------------	-------------------	----------------------------------	---------------------------------------	------------------	--------	--

Una trama risplendente di colori iridescenti affascina tutti coloro che si trovano ai suo interno. Trama iridescente affascina un massimo di 24 Dadi Vita di creature. Le creature con meno DV vengono assoggettate all'incantesimo per prime. Tra due creature con lo stesso numero di DV viene assoggettato per primo il soggetto più vicino al punto di origine dell'incantesimo. Le creature che falliscono i propri tiri salvezza vengono affascinate dalla trama. Con un semplice gesto (un'azione gratuita) l'incantatore può spostare la *trama iridescente* fino a 9 metri per round (spostando il suo effettivo punto di origine). Tutte le creature affascinate seguono i movimenti dell'arcobaleno di luce, provando a raggiungere o a rimanere all'interno dell'area di effetto. Le creature affascinate ma trattenute che vengono lasciate fuori dall'area di effetto tentano ugualmente di seguirla. Se la trama di luce li conduce in una zona pericolosa (attraverso le fiamme, ad un burrone ecc.) ogni creatura affascinata può tentare un secondo tiro salvezza. Se la vista delle luci viene ostruita completamente (da un incantesimo foschia occultante, ad esempio), le creature non in grado di vederle non sono più sotto l'effetto dell'incantesimo. L'incantesimo non ha effetto sulle creature prive di vista.

## Trappola di fuoco [Fuoco]



V, S, M 10 minuti	↗ Contatto toccato	⌚ Oggetto	⌚ Permanente fino al termine (I)	TS: Riflessi dimezza; vedi testo	RI: Si	MC: 250 gr di polvere d'oro (del costo di 25 mo) sparsa sull'oggetto da proteggere.
-------------------	--------------------	-----------	----------------------------------	----------------------------------	--------	---

Trappola di fuoco crea un'esplosione infuocata nel momento in cui un intruso apre un oggetto protetto dalle interdizioni della trappola. Trappola di fuoco può proteggere qualsiasi oggetto chiudibile (un libro, una scatola, una bottiglia, un baule, una cassa, una bara, una porta, un cassetto e così via). Quando lancia *trappola di fuoco* l'incantatore sceglie un punto dell'oggetto che diventa il centro dell'incantesimo. Quando qualcuno che non sia l'incantatore tenta di aprire l'oggetto, un'esplosione infuocata si propaga nell'area per un raggio di 1,5 metri calcolato a partire dal centro dell'incantesimo. Le fiamme infliggono  $1d4$  danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20). L'oggetto protetto dalle interdizioni non viene danneggiato dall'esplosione. L'oggetto su cui è stata piazzata *trappola di fuoco* non può avere una seconda chiusura o un altro incantesimo di protezione su di sé. Un incantesimo scassinare non ha effetto in alcun modo su una *trappola di fuoco*, in quanto scassinare serve ad aprire un oggetto e *trappola di fuoco* non impedisce in alcun modo l'apertura dell'oggetto incantato. Un dissolfi magie fallito non fa scattare la detonazione. Sott'acqua, questa interdizione infligge danni dimezzati e crea una grossa nuvola di vapore. L'incantatore è in grado di usare l'oggetto incantato senza far scattare la trappola, cosa possibile anche a qualunque individuo su cui l'incantesimo sia stato specificamente regolato al momento del lancio. 'Regolare' significa normalmente scegliere una parola di comando che si può condividere con i propri amici. Nota: Le trappole magiche come *trappola di fuoco* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare la sua abilità Cercare per trovare la trappola e l'abilità Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo (CD 27 per una *trappola di fuoco* di un druido o CD 29 per la versione arcana).

# Stregone/Mago livello 5

## Blocca mostri [Influenza Mentale]



V, S, M/DF	1 azione standard	⇒ Medio (30 m + 3 m per livello)	◎ Una creatura vivente	⌚ 1 round/livello (I); vedi testo	TS: Volontà nega; vedi testo	RI: MC: Una sbarra o una verga di metallo duro, che Si può anche essere piccola come un chiodo
---------------	----------------------	----------------------------------	------------------------	-----------------------------------	------------------------------	--

Ha effetto su qualsiasi creatura vivente che fallisce il tiro salvezza sulla Volontà. Il soggetto rimane paralizzato e bloccato sul posto. È cosciente e respira normalmente, ma non è in grado di compiere None azione, 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.

## 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.

## Cono di freddo [Freddo]



V, S, M/DF	1 azione standard	⇒ 18 m	Esplosione a forma di cono	⌚ Instantanea	TS: Riflessi dimezza	RI: MC: Un cono molto piccolo di cristallo o di vetro Si
---------------	----------------------	--------	----------------------------	---------------	----------------------	---

Cono di freddo crea un'area di freddo estremo, che si origina dalla mano dell'incantatore e si estende progressivamente a forma di cono. Il cono prosciuga il calore, provocando 1d6 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 15d6).

## Contattare altri Piani



V	10 minuti	⇒ Personale	◎ Incantatore	⌚ Concentrazione
---	-----------	-------------	---------------	------------------

L'incantatore invia la sua mente su un altro piano di esistenza (un Piano Elementale o qualche piano ancora più remoto) al fine di ricevere consiglio e informazioni dalle potenze di laggiù. (Vedi la tabella seguente per i possibili risultati e le conseguenze del tentativo). Le potenze rispondono in un linguaggio che è per lui comprensibile, ma sono infastidite dal contatto e danno solo poste brevi alle sue domande. (Il DM risponderà a tutte le domande con 'sì', 'no', 'forse', 'mai', 'irrilevante' o altre risposte di una sola parola). L'incantatore deve concentrarsi per mantenere l'incantesimo (un'azione standard) in modo da poter porre le domande al ritmo di una per round. La potenza risponde alla domanda nello stesso round. Per ogni due livelli dell'incantatore, gli è concesso porre una domanda. Il contatto con menti più lontane dal suo piano d'origine aumenta la probabilità di subire una diminuzione all'Intelligenza e al Carisma, ma la possibilità che l'entità conosca la risposta e di ricevere da essa quella corretta aumentano proporzionalmente man mano che ci si muove verso piani più distanti. Una volta raggiunti i Piani Esteri, il potere della divinità contattata determina gli effetti. (I risultati casuali ottenuti attraverso la tabella sono soggetti a variazioni in base alle decisioni del DM, alla personalità della divinità e così via). In rare occasioni questo tipo di Divinazione può essere bloccato dall'intervento di alcune divinità o altre forze.

Piano contattato	Evitare diminuzione a Int/Car	Risposta corretta	Non sa	Menzogna	Risposta casuale
Piano Elementale (appropriato)	CD 7/1 settimana (CD 7/1 settimana)	01-34 (01-68)	35-62 (69-75)	63-83 (76-98)	84-100 (99-100)
Piano dell'Energia Positiva/Negativa	CD 8/1 settimana	01-39	40-65	66-86	87-100
Piano Astrale	CD 9/1 settimana	01-44	45-67	68-88	89-100
Piano Esterno, semidivinità	CD 10/2 settimane	01-49	50-70	71-91	92-100
Piano Esterno, divinità minore	CD 12/3 settimane	01-60	61-75	76-95	96-100
Piano Esterno, divinità intermedia	CD 14/4 settimane	01-73	74-81	82-98	99-100
Piano Esterno, divinità maggiore	CD 16/5 settimane	01-88	89-90	91-99	100

Evitare diminuzione a Int/Car: L'incantatore deve effettuare una prova di Intelligenza contro questa CD per evitare una diminuzione di Intelligenza e Carisma. Se la prova fallisce, i punteggi di Intelligenza e Carisma scendono a 8 per la durata riportata e l'incantatore non è più in grado di lanciare incantesimi arcani. Se perde Intelligenza e Carisma, l'effetto si manifesta non appena la prima domanda viene posta e non viene data None risposta (le voci tra parentesi si riferiscono a domande che riguardano il Piano Elementale appropriato). Risultati di un contatto riuscito: Il DM tira un d% e consulta il risultato ottenuto sulla tabella: Risposta corretta: L'incantatore ottiene una risposta corretta di una parola. Le domande a cui non è possibile rispondere con una sola parola ottengono una risposta casuale. Non sa: L'entità non sa la risposta. Menzogna: L'entità mente intenzionalmente. Risposta casuale: L'entità tenta di mentire ma non conosce la risposta, quindi ne inventa una.

## Creazione maggiore



V, S, M	10 minuti	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Vedi testo	RL: MC: Un minuscolo pezzo di materiale dello stesso tipo di oggetto che si vuole creare con No creazione minore (un piccolo pezzo di canapa sfilacciata per creare una corda, e così via).
---------------	--------------	--	-----------------	--

Funziona come creazione minore, con la differenza che l'incantatore è anche in grado di creare un oggetto di natura minerale: pietra, cristallo, metallo o simili. La durata dell'oggetto così creato varia a seconda della sua durezza e della rarità del materiale di cui è composto, come indicato nella tabella seguente:

Esempi di durezza e rarità	Durata
Materia vegetale	2 ore per livello
Roccia, cristallo	1 ora per livello
Metalli comuni, metalli preziosi	20 minuti per livello
Gemme	10 minuti per livello
Metallo raro*	1 round per livello

- Include adamantio, argento alchemico e mithral.

Non è possibile usare *creazione maggiore* per creare un oggetto di ferro freddo. Vedi la Guida del Dungeon master per i dettagli.

## Crescita animale



V, 1 azione S standard	♂ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Fino a un animale (Mastodontico o più piccolo) per ogni due livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro	⌚ 1 min per livello	TS: Tempra nega	RL: Si
---------------------------	-------------------------------------	--	------------------------	--------------------	--------

Un certo numero di animali vengono fatti crescere fino a due volte la loro taglia normale e otto volte il loro peso normale. Questa alterazione modifica la categoria di taglia di ogni animale alla successiva più grande (da Grande a Enorme, ad esempio), fornisce un bonus di taglia +8 alla Forza e un bonus di taglia +4 alla Costituzione (e quindi 2 punti ferita extra per DV), e impone una penalità di taglia -2 alla Destrezza. Il bonus di armatura naturale già esistente della creatura aumenta di 2. Questo cambiamento di taglia influenza anche il modificatore alla CA e ai tiri per colpire dell'animale e il suo danno base, come indicato nella Guida del Dungeon master. Lo spazio e la portata dell'animale cambiano come indicato nella Tabella 8-4: 'Taglia delle creature e scala' (pagina 149), ma non cambia la sua velocità. L'incantesimo garantisce anche ad ogni soggetto riduzione del danno 10/magia e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, la creatura 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 costretta senza alcun danno dai materiali che la contengono: l'incantesimo non può essere usato per schiacciare una creatura aumentandone la taglia. Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato da un animale viene allo stesso modo ingrandito dall'incantesimo, anche se questo cambiamento non ha effetto sulle proprietà magiche dell'equipaggiamento stesso. Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso della creatura ingrandita ritorna istantaneamente alla sua taglia normale. Questo incantesimo non conferisce in alcun modo il potere di comandare o influenzare gli animali ingranditi. 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 taglia di un animale che è ancora sotto l'effetto del primo lancio.

## Dominare persone [Influenza Mentale]



V, S	1 round	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Un umanoide	⌚ Un giorno/livello	TS: Volontà nega	RL: Si
------	---------	---	---------------	---------------------	------------------	--------

L'incantatore è in grado di controllare le azioni di una qualsiasi creatura umanoide mediante un legame telepatico con la mente del soggetto. Se hanno un linguaggio in comune, l'incantatore può generalmente costringere il soggetto ad eseguire i suoi comandi entro i limiti delle sue capacità. Se non condividono nessun linguaggio, può impartire solo comandi di base come 'Vieni qui', 'Vai lì', 'Combatti' o 'Stai fermo'. È a conoscenza di ciò che il soggetto sta provando ma non riceve percezioni sensoriali dirette da lui, né può comunicare con lui telestaticamente. Una volta impartito un ordine alla creatura dominata, questa continua a tentare di eseguirlo con l'esclusione di tutte le altre attività ad eccezione di quelle necessarie per la sopravvivenza quotidiana (come mangiare, dormire e così via). Grazie a questo limitato spettro di attività, una prova di Percepire Intenzioni con CD 15 (invece che CD 25) può determinare se il comportamento del soggetto è stato influenzato da un effetto di Ammaliamiento (vedi la descrizione dell'abilità Percepire Intenzioni, pagina 79). Cambiare le proprie istruzioni o impartire un nuovo ordine alla creatura dominata equivale a cambiare direzione all'incantesimo, e quindi è un'azione di movimento. Concentrandosi completamente sull'incantesimo (un'azione standard), l'incantatore può ricevere percezioni sensoriali assolute come vengono interpretate dalla mente del soggetto, anche se non può comunque comunicare con l'incantatore. Quest'ultimo non può in realtà vedere attraverso gli occhi del soggetto, quindi non è come se fosse presente, ma può rendersi conto di cosa sta succedendo (il soggetto cammina attraverso un cortile puzzolente, il soggetto parla a una guardia, la guardia sembra sospettosa ecc.). Le creature si oppongono a questo controllo, e se costrette a intraprendere azioni contro la loro natura ricevono un nuovo tiro salvezza con un bonus di +2. Ordini palesemente autodistruttivi non vengono eseguiti. Una volta stabilito il controllo, il raggio di azione entro il quale può essere mantenuto è illimitato purché l'incantatore e il soggetto rimangano stillo stesso piano. Non c'è bisogno di vedere il soggetto per controllarlo. Se l'incantatore ogni giorno non trascorre almeno 1 round a concentrarsi sull'incantesimo, il soggetto riceve un nuovo tiro salvezza per liberarsi dal controllo. Protezione dal male o altri incantesimi simili possono impedire all'incantatore di esercitare questo controllo o di utilizzare il legame telepatico su un soggetto così protetto, ma non possono impedire l'instaurazione del dominio o la sua dissoluzione.

## 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)

⑦ 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 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 5° 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 5 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

## Fabbricare

V,  
S,  
Mvedi  
testo⇒ Vicino (7,5 m + 1,5  
m ogni 2 livelli)⑦ Fino a 270 dm<sup>3</sup> per  
livello; vedi testo

Instantanea

RI: MC: Il materiale originale, che costa quanto il materiale grezzo  
non necessario per fabbricare l'oggetto che deve essere creato.

L'incantatore è in grado di convertire del materiale di un certo tipo in un prodotto finito costituito dallo stesso materiale. Egli può quindi creare un ponte di legno usando una catasta di tronchi d'albero, una corda da un groviglio di fili di canapa, dei vestiti da una matassa di lino o di lana e così via. Questo incantesimo non è in grado di creare o trasmutare creature od oggetti magici. La qualità degli oggetti ottenuti attraverso l'incantesimo è proporzionale alla qualità del materiale grezzo usato per la fabbricazione. Se l'incantatore utilizza un minerale, la massa del bersaglio è ridotta da 270 dm<sup>3</sup> a 27 dm<sup>3</sup> per livello. L'incantatore deve effettuare una prova di Artigianato appropriata se intende *fabbricare* articoli che richiedano un alto grado di manifattura (gioielli, spade, vetro, cristalli ecc.). Il lancio dell'incantesimo richiede 1 round per ogni 270 dm; (o 27 dm<sup>3</sup>) di materiale da convertire.

## Giara magica

V,  
S,  
F1 azione  
standard⇒ Medio (30 m + 3  
m per livello)⑦ Una  
creatura⑦ 1 ora per livello o fino a che  
non ritorni nel tuo corpoTS: Volontà  
nega; vedi testo

RI:

focus: Una gemma o un cristallo del  
valore minimo di 100 mo

Lanciando *giara magica*, l'incantatore è in grado di trasferire la propria anima all'interno di una gemma o di un cristallo grande (conosciuti come *giara magica*), lasciando il suo corpo senza vita. Da lì può tentare di prendere possesso di un corpo nelle vicinanze, imprigionando l'anima del suo possessore all'interno della *giara magica* stessa. Può fare poi ritorno all'interno della giara (restituendo così l'anima intrappolata al suo corpo) e tentare di possederne un altro. L'incantesimo ha temine nel momento in cui l'anima dell'incantatore fa ritorno al suo corpo originale (lasciando vuoto il ricettacolo). Per lanciare questo incantesimo, la *giara magica* deve essere all'interno del raggio di azione e l'incantatore deve conoscere la sua esatta posizione, anche se non è necessario che sia in linea di visuale o di effetto. Quando al momento del lancio l'anima si trasferisce altrove, il corpo viene lasciato, come chiunque potrebbe confermare, senza vita. Dall'interno della *giara magica* l'incantatore è in grado di percepire e attaccare qualunque forma di vita si avvicini entro 3 metri per livello dell'incantatore (e sullo stesso piano di esistenza). Non è necessaria la linea di effetto fra la giara e il bersaglio. Non è comunque possibile determinare l'esatto tipo di creatura o la sua posizione. All'interno di un gruppo di creature viventi l'incantatore è però in grado di percepire una differenza di 4 o più DV tra una creatura e l'altra e determinare se una forza vitale è animata da energia positiva o negativa. (i non morti sono animati da energia negativa, e solo i non morti senzienti hanno, o sono ,anime). Ad esempio, se due personaggi di 10° livello stanno attaccando un gigante delle colline (12 DV) e quattro ogre (4 DV), l'incantatore potrebbe determinare che nel raggio di azione sono presenti tre energie vitali più forti e quattro più deboli, tutte con energia positiva. L'incantatore può scegliere se attaccare una delle creature più forti o una di quelle più deboli, ma quale di loro egli tenta di possedere è determinato casualmente. Tentare di possedere un corpo è un azione di round completo. Viene bloccata da protezione dal male o da simili interdizioni. Se la vittima fallisce un tiro salvezza sulla Volontà, l'incantatore riesce a possedere il . suo corpo, intrappolando la sua anima all'interno della *giara magica*. Se l'incantatore non riesce a ottenere il corpo desiderato, la sua forza vitale rimane all'interno della *giara magica*, e ulteriori tentativi di possedere quella vittima falliscono automaticamente. Se l'incantatore ha successo la propria, forza vitale invade il corpo bersaglio e l'anima dell'ospite viene imprigionata nella *giara magica*. L'incantatore mantiene i propri valori di Intelligenza, Saggezza, Carisma, livello, classe, bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base, allineamento e capacità mentali. Il corpo mantiene i propri valori di Forza, Destrezza, Costituzione, punti ferita, capacità naturali e capacità automatiche. Per esempio, il corpo di un pesce respira in acqua e il corpo di un troll rigenera, un corpo con arti aggiuntivi non permette all'incantatore di effettuare un numero superiore di attacchi (o di rendere più vantaggiosi i suoi attacchi con due armi), l'incantatore non può decidere di attivare capacità straordinarie o soprannaturali della creatura. Gli incantesimi e le capacità magiche della creatura non rimangono nel corpo. Come azione standard, l'incantatore può anche fare ritorno liberamente all'interno della *giara magica*, se questa si trova entro il raggio di azione, restituendo così l'anima che la giara conteneva al suo corpo originale. L'incantesimo ha termine nel momento in cui l'anima dell'incantatore torna dalla giara al proprio corpo. Se il corpo ospite viene ucciso, l'incantatore torna all'interno della *giara magica*, sempre che si trovi entro il raggio di azione dell'incantesimo, e la forza vitale dell'ospite se ne va con lui (il che significa che è morto). Se il corpo ospite viene ucciso al di fuori del raggio, muoiono entrambi. Qualsiasi forza vitale che non abbia più un posto in cui tornare è da considerarsi morta. Se nel momento in cui l'incantesimo ha termine l'incantatore è ancora all'interno della *giara magica*, la sua anima torna al suo corpo originale (o muore, se quest'ultimo è al di fuori del raggio di azione o è stato distrutto). Se nel momento in cui l'incantesimo ha termine l'incantatore è ancora all'interno di un ospite, fa ugualmente ritorno al suo corpo (o muore, se si trova fuori dal raggio rispetto alla sua posizione attuale). Lo stesso vale anche per l'anima intrappolata all'interno della *giara magica* (la quale, se si trova fuori dal raggio di azione, muore). Distruggere il ricettacolo pone fine alla magia, e l'incantesimo può essere dissolto in presenza della giara o del corpo ospite.

## Immagine persistente



V, 1 azione S, F standard	⇒ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ 1 minuto per livello (l)	TS: Volontà incredula (se interagisce)	Ri: No	MC: Un ciuffo di pelliccia e parecchi granelli di sabbia.	focus: Un ciuffo di pelliccia
------------------------------	------------------------------------	----------------------------	--	--------	---	-------------------------------

Questo incantesimo crea l'illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. La finzione include componenti visivi, uditivi, olfattivi e termici, e segue le istruzioni indicate dall'incantatore. La finzione segue le sue istruzioni senza che l'incantatore debba concentrarsi su di esse. L'illusione può includere discorsi comprensibili se l'incantatore lo desidera. Ad esempio, è possibile creare l'illusione di un gruppo di orchi che gioca a carte e comincia a litigare fino a che non scoppia una rissa.

## Inaridire



V, S, DF	1 azione standard	⇒ Contatto	⌚ Una creatura vegetale	⌚ Instantanea	TS: Tempra dimezza; vedi testo	Ri: Si
----------	-------------------	------------	-------------------------	---------------	--------------------------------	--------

L'incantesimo fa appassire un singolo vegetale di qualsiasi taglia. Una creatura vegetale influenzata subisce 1d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 15d6) e può tentare un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni. Un vegetale che non sia una creatura (come un albero o un cespuglio) non ha diritto al tiro salvezza e avvizzisce immediatamente e muore. L'incantesimo non ha effetto sul suolo o sulla vita vegetale circostante.

## Incubo [Influenza Mentale, Male]



V, S	10 minuti	⇒ Illimitato	⌚ Una creatura vivente	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega; vedi testo	Ri: Si
------	-----------	--------------	------------------------	---------------	------------------------------	--------

L'incantatore invia una visione allucinante, orribile e sconvolgente a una creatura che deve essere nominata o designata specificatamente. L'*incubo* le impedisce di dormire e quindi riposare, e le infligge 1d10 danni. Inoltre, la lascia affaticata e incapace di riacquisire incantesimi arcani per le successive 24 ore. La difficoltà del tiro salvezza dipende da quanto bene l'incantatore conosce il soggetto e da che tipo di connessione fisica (se ve n'è alcuna) c'è tra l'incantatore e quella creatura.

Conoscenza	Modificatore al tiro salvezza sulla Volontà
None*	10
Di seconda mano (l'incantatore ha sentito parlare del soggetto)	5
Prima mano (l'incantatore ha conosciuto il soggetto)	0
Familiare (l'incantatore conosce bene il soggetto)	-5
Immagine o ritratto	-2
Proprietà o vestito	-4
Parte del corpo, ciuffo di capelli, pezzo d'unghia ecc.	-10

- L'incantatore deve avere un qualche tipo di connessione con la creatura di cui non ha alcuna conoscenza.

Dissoluvi il male, se lanciato sul bersaglio nel momento in cui l'incantatore sta lanciando l'incantesimo, lo dissolve, lasciando l'incantatore stordito per 10 minuti per ogni livello dell'incantatore che ha lanciato dissoluvi il male. Se il bersaglio è sveglio nel momento in cui inizia l'incantesimo, l'incantatore può scegliere se interrompere il processo di lancio (terminando l'incantesimo) o entrare in trance fino al momento in cui il bersaglio non si addormenta, momento in cui si sveglia e può completare l'incantesimo. Se l'incantatore viene disturbato durante la trance, deve superare una prova di Concentrazione come se fosse nel bel mezzo del lancio di un incantesimo oppure l'incantesimo ha termine. Se l'incantatore decide di entrare in trance, rimane completamente isolato da ciò che accade intorno. Nello stato di trance è indifeso, sia fisicamente che mentalmente. (L'incantatore fallisce automaticamente qualsiasi tiro salvezza, ad esempio). Le creature che non dormono (come gli elfi, ma non i mezzelfi) né sognano sono immuni a questo incantesimo.

## Inviare



V, S, M/DF	10 minuti	⇒ Vedi testo	⌚ Una creatura	⌚ 1 round; vedi testo	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).

## Legame planare inferiore [vedi testo]



V, 10 S minuti	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli); vedi testo	⌚ Un elementale o un esterno fino a 6 DV	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega	RI: No e Si; vedi testo
-------------------	--	---	---------------	------------------	-------------------------

Lanciare questo incantesimo significa compiere un atto estremamente pericoloso: attirare una creatura da un altro piano per farla cadere in una trappola appositamente preparata, che si trova all'interno del raggio di azione dell'incantesimo. La creatura richiamata viene tenuta in trappola fino al momento in cui non accetta di portare a termine un compito di qualche tipo in cambio della sua libertà. Per creare la trappola, l'incantatore deve usare un incantesimo cerchio magico rivolto verso il suo interno. Egli deve conoscere e nominare il tipo di creatura da richiamare. Se l'incantatore desidera richiamare un individuo specifico, deve utilizzare il nome proprio di quella creatura, per essere in grado di lanciare l'incantesimo. Alla creatura bersaglio è concesso un tiro salvezza sulla Volontà. Se il tiro salvezza riesce, la creatura resiste all'incantesimo. Se invece fallisce, cade immediatamente nella trappola (la resistenza agli incantesimi non le impedisce di essere richiamata). La creatura può sfuggire alla trappola con un tiro riuscito di resistenza agli incantesimi contro la prova di livello dell'incantatore, con un viaggio dimensionale, o con una prova riuscita di Carisma (CD 15 + 1/2 del livello dell'incantatore + il modificatore di Carisma dell'incantatore). Può tentare in tutti e tre i modi una volta al giorno. Se riesce a liberarsi, può decidere di fuggire odi attaccare l'incantatore. Un incantesimo ancora dimensionale lanciato sulla creatura le impedisce di fuggire tramite viaggio dimensionale. L'incantatore potrebbe anche sfruttare un diagramma di richiamo (vedi cerchio magico contro il male), per rendere la trappola più sicura. Se la creatura non riesce a liberarsi dalla trappola, l'incantatore può tenerla vincolata per tutto il tempo che desidera. Egli può anche cercare di convincerla a svolgere un qualche servizio, descrivendole la missione che desidera porti a termine e magari offrendole in cambio qualche ricompensa. L'incantatore deve effettuare una prova di Carisma contrapposta alla prova di Carisma della creatura. Il DM assegna alla prova dell'incantatore un bonus da +0 a +6, basandosi sul genere di richiesta fatta e sulla ricompensa pattuita. Se la creatura vince la prova contrapposta, si rifiuta di servire. Nuove offerte e tentativi di corruzione, anche ripetendo le offerte già fatte, possono essere effettuati ogni 24 ore. Tutto questo continua fino al momento in cui la creatura non promette di servire, finché non riesce a liberarsi oppure finché l'incantatore non decide di liberarsene con qualche altro incantesimo. Richieste impossibili da esaudire o irragionevoli non vengono prese in considerazione. Se l'incantatore ottiene 1 alla prova di Carisma, la creatura si libera dal vincolo, e può quindi scegliere se attaccare o fuggire. Una volta che la richiesta fatta è stata portata a termine, la creatura ha solo bisogno di riferirlo, e viene immediatamente trasportata nel luogo dal quale è venuta. In seguito potrebbe decidere di cercare vendetta. Se le viene assegnato un compito che non può portare a termine esclusivamente tramite le proprie azioni (come 'Aspetta qui' o 'Difendi quest'area contro ogni tipo di attacco'), l'incantesimo rimane attivo per un massimo di un giorno per livello dell'incantatore, e la creatura ha immediatamente diritto a un tentativo per liberarsi. Da notare che un soggetto intelligente potrebbe essere in grado di sovvertire alcune delle istruzioni ricevute. Quando l'incantatore 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 alla creatura. Ad esempio, *legame planare inferiore* diventa un incantesimo dell'acqua se lo si utilizza per chiamare un elementale dell'acqua.

## Legame telepatico di Rary



V, S, M	1 azione standard	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Incantatore più una creatura consenziente per ogni tre livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro	⌚ 10 min./livello (i)	RI: No	MC: Pezzi di guscio d'uovo da due differenti specie di creature.
---------------	-------------------	---	--	-----------------------	--------	--

L'incantatore è in grado di creare un legame telepatico tra lui e alcune creature consenzienti, ognuna delle quali deve avere un punteggio di Intelligenza pari a 3 o superiore. Ogni creatura inclusa nel legame viene collegata mentalmente a tutte le altre. Le creature possono comunicare mentalmente attraverso questo legame a prescindere dalle barriere linguistiche. Nessun potere o influenza speciale è stabilito come risultato del legame. Una volta creato, il legame funziona a qualsiasi distanza (anche se non da un piano ad un altro). Se lo desidera, l'incantatore può non esser parte del legame telepatico creato. Questa decisione deve però esser presa al momento del lancio dell'incantesimo. Un incantesimo permanenza può rendere permanente il legame telepatico di Rary ma può legare solo due creature per ogni lancio di permanenza.

## Mano interposta di Bigby [Forza]



V, S, F	1 azione standard	♂ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 round per livello (i)	RI: Si	focus: Un guanto di pelle
---------	-------------------	----------------------------------	---------------------------	--------	---------------------------

La mano interposta di Bigby crea una mano magica Grande che compare tra l'incantatore e un suo avversario. Questa mano fluttuante senza corpo si sposta in modo da rimanere sempre tra i due, indipendentemente da dove si muove l'incantatore o dai tentativi dell'avversario di aggirarla, offrendo così una copertura (+4 CA) all'incantatore contro quell'avversario. Nulla può ingannare la mano, che continua a spostarsi davanti al nemico incurante dell'oscurità, dell'invisibilità, della metamorfosi o di qualsiasi altro tentativo di nascondersi o mascherarsi. La mano, tuttavia, non insegue l'avversario. Una mano di Bigby è lunga 3 metri ed è quasi altrettanto larga a dita aperte. Ha tanti punti ferita quanti ne ha l'incantatore in piena salute e ha CA 20 (-1 taglia, +11 naturale). Subisce danni come una creatura normale, ma gran parte degli effetti magici che non provocano danni non hanno effetto su di essa. La mano non provoca mai attacchi di opportunità da parte degli avversari. Non è in grado di spingere attraverso un muro di forza o di entrare in un campo antimagia, ma subisce tutti gli effetti di un muro prismatico o di una sfera prismatica. La mano effettua tiri salvezza come quelli del suo incantatore. Disintegrazione o un dissolvi magie effettuato con successo la distruggono. Qualsiasi creatura che pesi fino a 1.000 kg e che tenti di farsi strada spingendo oltre la mano viene rallentata a metà della sua normale velocità. La mano non riesce a rallentare la velocità di una creatura che pesa più di 1.000 kg, ma continua comunque a influenzare i suoi attacchi. Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento.

## Metamorfosi funesta



V, 1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Una creatura	⌚ Permanente	TS: Tempra nega, Volontà parziale; vedi testo	RI: Si	MC: Un bozzolo vuoto.
----------------------	---	----------------	--------------	---	--------	-----------------------

Funziona come metamorfosi, ma permette di mutare il soggetto in un animale Piccolo o inferiore con non più di 1 DV (come un cane, una lucertola, una scimmia o un rospo). Se la nuova forma risultasse letale per la creatura (per esempio, trasformare una creatura terrestre in un pesce o un bersaglio volante in un rospo), il soggetto riceve un bonus di +4 al tiro salvezza. Se l'incantesimo ha successo, il soggetto deve effettuare anche un tiro salvezza sulla Volontà. Se questo secondo tiro salvezza fallisce, la creatura perde le sue capacità straordinarie, soprannaturali e magiche, la capacità di lanciare incantesimi (se la possedeva), e guadagna l'allineamento, le capacità speciali e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma della sua nuova forma al posto dei propri. Mantiene comunque la sua classe e livello (o DV), così come tutti i benefici che ne derivano (come bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base e punti ferita). Conserva anche qualsiasi privilegio di classe (a parte il lancio di incantesimi) che non sia una capacità straordinaria, soprannaturale o magica. Le creature incorporee o gassose sono immuni alla metamorfosi e una creatura con il sottotipo mutaforma (come un licantropo o un doppelganger) può ritornare alla sua forma naturale con un'azione standard.

## Miraggio arcano



V, 1 azione standard	↗ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Un cubo con spigoli di 6 m per livello (F)	⌚ Concentrazione +1 ora/livello (I)	TS: Volontà incredula (se interagisce)	RI: No	MC: Una pietra, un ramoscello, e un pezzo di una pianta verde.
----------------------	------------------------------------	--	-------------------------------------	--	--------	--

Funziona come terreno illusorio, con la differenza che rende l'incantatore in grado di far sembrare un'area diversa da come è in realtà. L'Illusione include elementi uditi, visivi, tattili e olfattivi. Però, a differenza di terreno illusorio, l'incantesimo può alterare l'apparenza delle strutture (o aggiungerne dove non ce ne sono). Non è comunque in grado di camuffare, occultare o aggiungere creature (anche se le creature all'interno dell'area potrebbero nascondersi all'interno dell'Illusione come se si trovassero in un posto reale).

## Muro di forza [Forza]



V, S, M	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 round per livello (I)	RI: No	MC: Un pizzico di polvere ottenuta da una gemma trasparente.
---------	-------------------	---	---------------------------	--------	--

Un incantesimo *muro di forza* crea una parete invisibile di forza. La parete non è in grado di muoversi, ma è immune agli attacchi di ogni tipo ed è totalmente invulnerabile a gran parte degli incantesimi, compreso Dissolvi magie. Tuttavia, Disintegrazione lo distrugge immediatamente, come anche una verga della cancellazione, una sfera annientatrice o un incantesimo Disgiunzione di Mordenkainen. Gli incantesimi e le armi a soffio non sono in grado di oltrepassare il muro in None direzione, anche se porta dimensionale, teletrasporto e altri effetti simili possono condurre oltre la barriera. Il muro blocca sia le creature materiali che quelle eteree (anche se le creature eteree sono in grado di aggirare la parete fluttuando sotto o sopra di essa, attraversando pavimenti e soffitti materiali). Gli attacchi con lo sguardo funzionano anche attraverso il *muro di forza*. L'incantatore può plasmare la parete in un piano liscio verticale la cui area sia fino a un quadrato con il lato di 3 metri per livello. Il *muro di forza* deve essere continuo e integro al momento della sua creazione. Se la sua superficie viene spezzata da qualche oggetto o qualche creatura, l'incantesimo fallisce. Muro di forza può essere reso permanente con un incantesimo Permanenza.

## 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.

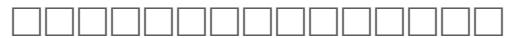
## Nebbia mentale [Influenza Mentale]



V, S	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 30 minuti e 2d6 round; vedi testo	TS: Volontà nega	RI: Si
------	-------------------	----------------------------------	-------------------------------------	------------------	--------

Nebbia mentale produce un banco di nebbia sottile in grado di indebolire la resistenza mentale di coloro che sono presi all'interno. Le creature all'interno della *nebbia mentale* subiscono una penalità di competenza -10 a tutte le prove di Saggezza e ai tiri salvezza sulla Volontà. (Una creatura che supera il suo tiro salvezza non ne subisce l'effetto e non deve effettuare ulteriori tiri salvezza, anche se rimane all'interno della nebbia). Le creature soggette all'incantesimo subiscono la penalità fino a quando rimangono all'interno della nebbia, e per 2d6 round dopo che ne sono uscite. Il banco di nebbia è stazionario e dura 30 minuti (oppure finché non viene disperso dal vento). Un vento moderato (16,5 o più km/h) disperde la nebbia in quattro round; un vento forte (31,5 o più km/h) la disperde in 1 round. La nebbia è sottile e non ostacola significativamente la visibilità.

## Nube mortale



V, S 1 azione standard

⇒ Medio (30 m + 3 m per livello)

⌚ 1 minuto per livello

TS: Tempra parziale; vedi testo

Rl: No

Questo incantesimo genera un banco di nebbia simile a una nube di nebbia, tranne per il fatto che i suoi vapori sono di un colore giallo verdastro e velenosi. Questi vapori uccidono automaticamente ogni creatura vivente con 3 DV o meno (senza tiro salvezza). Le creature viventi da 4 a 6 DV vengono uccise a meno che non superino, un tiro salvezza sulla Tempra (nel qual caso subiscono 1D4 danni alla Costituzione ad ogni round nel turno dell'incantatore mentre si trovano all'interno della nube). Le creature viventi oltre i 6 DV subiscono 1d4 danni alla Costituzione ad ogni round nel turno dell'incantatore mentre si trovano all'interno della nube (un tiro salvezza sulla Tempra riuscito dimezza questi danni). Trattenere il respiro non serve, ma le creature immuni al veleno non sono soggette all'incantesimo. A differenza di una nube di nebbia, la *nube mortale* si allontana dall'incantatore a una velocità di 3 metri per round, rotolando sulla superficie del terreno. Si deve calcolare la nuova propagazione della nube ad ogni round in base al suo nuovo punto di origine, che è a 3 metri di distanza da dove si trovava l'incantatore al momento del lancio. Poiché i vapori sono più pesanti dell'aria, la nuvola si abbassa sempre al livello più basso del terreno, infilandosi persino in eventuali tane o aperture che incontra; l'incantesimo, infatti, è ideale per uccidere alveari di formiche giganti, ad esempio. La nuvola non è in grado di penetrare nei liquidi e non può essere lanciata sott'acqua.

## Occhi indagatori



V, S, M

1 minuto

⇒ 1,5 km

⌚ 1 ora per livello; vedi testo (i)

Rl: No

MC: Una manciata di biglie di cristallo.

L'incantatore crea un numero pari a 1d4+ il livello dell'incantatore di sfere magiche visibili e semitangibili (chiamate 'occhi') che si muovono, esplorano il terreno circostante e tornano a riferire all'incantatore, a seconda delle istruzioni date loro al momento del lancio dell'incantesimo. Ogni occhio è in grado di vedere fino a 36 metri in ogni direzione (solo con la vista normale). Anche se gli occhi individualmente sono fragili, sono di piccole dimensioni e difficili da individuare. Ogni occhio è un costrutto Piccolissimo, delle dimensioni di una piccola mela, che ha 1 punto ferita, CA 18 (bonus di +8 per la sua taglia), vola a una velocità di 9 metri con manovrabilità perfetta e ha un modificatore +16 alle prove di Nascondersi. Gli occhi hanno un modificatore ad Osservare pari al livello dell'incantatore (massimo +15) e sono soggetti alle illusioni, all'oscurità, alla nebbia e a qualsiasi altro fattore che influenza la capacità dell'incantatore di ricevere informazioni visive su ciò che lo circonda. Un occhio che si sposta nell'oscurità deve farsi strada a tentoni. Quando crea gli occhi, l'incantatore deve specificare le istruzioni che vuole che seguano, con un comando di massimo venticinque parole. Qualunque conoscenza possiede è anche a loro disposizione, quindi se fosse a conoscenza, ad esempio, dell'aspetto di un tipico mercante, anche gli occhi lo saprebbero. Un esempio di comando potrebbe essere: 'Circondatemi a una distanza di centoventi metri e tornate a riferirmi nel caso in cui vediate una creatura pericolosa'. La frase 'Circondatemi' fa sì che gli occhi formino attorno all'incantatore un anello orizzontale dal perimetro regolare del raggio da lui indicato, e che si muovano poi con lui. Nel momento in cui alcuni di essi tornano a riferire o vengono distrutti, gli altri si dispongono in modo da compensare la perdita. Nel caso dell'esempio, un occhio torna solo nel momento in cui abbia avvistato una creatura che l'incantatore potrebbe considerare pericolosa. Un 'contadino' che sia in realtà un drago trasformato non fa tornare l'occhio. Dieci occhi possono formare un anello con un raggio di 120 metri all'interno del quale riescono a vedere qualunque cosa lo attraversi. Un altro esempio di comando: 'Separatevi e cercate Arweth in città. Seguitelo per tre minuti, rimanendo nascosti, e poi fate ritorno'. La frase 'Separatevi' fa sì che gli occhi si allontanino dall'incantatore in varie direzioni. Ogni occhio seguirà separatamente Arweth per tre minuti dopo averlo individuato. Altri comandi che potrebbero rivelarsi utili includono disporre gli occhi in linea in una certa maniera, farli muovere a caso entro un certo raggio di azione, o far loro seguire un certo tipo di creatura. Al DM spetta il giudizio finale sulla plausibilità delle istruzioni impartite. Per essere in grado di fare rapporto sulle loro scoperte, gli occhi devono tornare dall'incantatore. Ognuno di essi visualizza nella stia mente qualunque cosa abbia visto da quando è stato creato. Un occhio impiega 1 round per visualizzare 1 ora di immagini memorizzate. Dopo aver riferito ciò che ha trovato, un occhio scompare. Se un occhio si allontana più di 1,5 km dall'incantatore, cessa immediatamente di esistere. Tuttavia, il legame fra l'occhio e l'incantatore è tale che quest'ultimo non saprà se l'occhio è stato distrutto per essere uscito dal raggio di azione dell'incantesimo o se a causa di qualche altro evento. Gli occhi esistono per un ora per livello dell'incantatore oppure finché non tornano dall'incantatore. Dissolvi magie può distruggere gli occhi. Tirare separatamente per ognuno di essi all'interno di un'area di dissoluzione. Naturalmente, se uno degli occhi viene inviato nell'oscurità, e molto probabile che colpisca un muro o un simile ostacolo e si distrugga da solo.

## Ombra di una invocazione



V, S 1 azione standard

⇒ Vedi testo

⌚ Vedi testo

TS: Volontà incredula (se interagisce)

Rl: Si

L'incantatore attinge all'energia del Piano delle Ombre per lanciare una versione illusoria quasi-reale di un incantesimo di Invocazione da mago o da stregone di 4° livello o inferiore. (Per un incantesimo con più di un livello, scegliere quello migliore applicabile all'incantatore). Gli incantesimi che infliggono danni, come fulmine hanno effetti normali a meno che le creature non superino un tiro salvezza sulla Volontà. Ogni creatura che dubita subisce solo un quinto dei danni dall'attacco. Se l'attacco in questione ha un effetto speciale oltre ai danni, quell'effetto ha una forza di un quinto (se applicabile) e ha solo una probabilità del 20% di verificarsi. Se viene riconosciuto come ombra di una Invocazione, l'incantesimo infligge solo un quinto (20%) dei danni. Indipendentemente dal risultato del tiro salvezza per dubitare, a una creatura soggetta all'incantesimo è concesso anche qualsiasi tiro salvezza (o resistenza agli incantesimi) previsto per l'incantesimo che viene simulato, ma la CD del tiro salvezza è stabilita in base al livello dell'ombra di una Invocazione (5°) piuttosto che in base al normale livello dell'incantesimo. Gli effetti che non infliggono danni, come folata di vento, hanno effetto normalmente eccetto che contro quanti dubitano di essi. Contro quest'ultimi non hanno alcun effetto. Gli oggetti superano automaticamente i loro tiri salvezza sulla Volontà contro questo incantesimo.

## Onde di affaticamento



V, S 1 azione standard

⇒ 9 m

Esplosione a forma di cono

⌚ Instantanea

TS: No

Rl: Si

Onde di energia negativa rendono affaticate tutte le creature viventi nell'area di effetto l'incantesimo non ha effetto sulle creature già affaticate.

## Passapareti



V, S, M    1 azione standard    Contatto    1 ora per livello (I)    RI: No    MC: Un pizzico di semi di sesamo.

L'incantatore crea un passaggio attraverso pareti di legno, di calcina o di pietra, ma non attraverso il metallo o materiali più resistenti. Il passaggio è profondo 3 metri più altri 1,5 metri per ogni tre livelli dell'incantatore oltre il 9° (4,5 metri al 12°; 6 metri al 15° e un massimo di 7,5 metri al 18° livello). Se lo spessore del muro è maggiore della profondità del passaggio creato, un singolo *passapareti* è sufficiente solamente ad aprire una nicchia o un breve tunnel l'utilizzo di più incantesimi può creare un passaggio attraverso muri particolarmente spessi. Quando *passapareti* ha termine, le creature all'interno del passaggio vengono espulse verso l'uscita più vicina. Se qualcuno dissolve *passapareti* o se l'incantatore lo interrompe, le creature al suo interno vengono espulse dall'ingresso più lontano se ce n'è uno, e dall'unica uscita nel caso ve ne sia solo una.

## Permanenza



V, S, XP	2 round	Vedi testo	Vedi testo	Vedi testo	Permanente; vedi testo	Rl: No	XP: Vedi tabelle sopra
----------	---------	------------	------------	------------	------------------------	--------	------------------------

Questo incantesimo rende certi altri incantesimi permanenti. A seconda dell'incantesimo, l'incantatore deve essere almeno di un certo livello e spendere un certo numero di PE. L'incantatore può rendere permanenti i seguenti incantesimi per quanto riguarda lui stesso.

Incantesimo	Livello minimo	Costo in PE
Comprensione dei linguaggi	9°	500 PE
Individuazione del magico	9°	500 PE
Lettura del magico	9°	500 PE
Linguaggi	11°	1.500 PE
Scurovizione	10°	1.000 PE
Vedere invisibilità	10°	1.000 PE
Vista arcana	11°	1.500 PE

L'incantatore lancia l'incantesimo desiderato e, immediatamente dopo, *permanenza*. Non può lanciare questi incantesimi su altre creature. Questa applicazione di permanenza può essere dissolta solo da un incantatore di livello più alto del livello che l'incantatore aveva quando lo ha lanciato. Oltre che su se stessi, *permanenza* può essere usato per rendere i seguenti incantesimi permanenti su un'altra creatura o su un oggetto (come più appropriato).

Incantesimo	Livello minimo	Costo in PE
Ingrandire persone	9°	500 PE
Legame telepatico di Rary <sup>1</sup>	13°	2.500 PE
Resistenza	9°	250 PE
Ridurre persone	9°	500 PE
Zanna magica	9°	500 PE
Zanna magica superiore	11°	1.500 PE

<sup>1</sup>Lega solo due creature ad ogni lancio di *permanenza*. Inoltre, i seguenti incantesimi possono essere lanciati solo su oggetti o aree, quindi resi permanenti.

Incantesimo	Livello minimo	Costo in PE
Allarme	9°	500 PE
Animare oggetti	14°	3.000 PE
Bocca magica	10°	1.000 PE
Cerchio di teletrasporto	17°	4.500 PE
Folata di vento	11°	1.500 PE
Invisibilità	10°	1.000 PE
Luci danzanti	9°	500 PE
Muro di forza	13°	2.500 PE
Muro di fuoco	12°	2.000 PE
Muro di luce lunare	12°	2.000 PE
Muro prismatico	16°	4.000 PE
Nebbia solida	12°	2.000 PE
Nube maleodorante	11°	1.500 PE
Porta in fase	15°	3.500 PE
Ragnatela	10°	1.000 PE
Restringere oggetti	11°	1.500 PE
Santuario privato di Mordenkainen	13°	2.500 PE
Sfera prismatica	17°	4.500 PE
Simbolo di debolezza	15°	3.500 PE
Simbolo di demenza	16°	4.000 PE
Simbolo di dolore	13°	2.500 PE
Simbolo di morte	16°	4.000 PE
Simbolo di paura	14°	3.000 PE
Simbolo di persuasione	14°	3.000 PE
Simbolo di sonno	16°	4.000 PE
Simbolo di stordimento	15°	3.500 PE
Suono fantasma	9°	500 PE

Gli incantesimi lanciati su altre creature, oggetti o locazioni (non su se stessi) sono vulnerabili a dissolvere magie in modo normale. Il DM può permettere di rendere altri incantesimi permanenti. Fare ricerche su questa possibile applicazione di un eventuale incantesimo costa lo stesso tempo e denaro delle ricerche indipendenti sull'incantesimo selezionato (vedi la Guida del Dungeon master per i dettagli). Se il DM ha già determinato che non è possibile l'applicazione, le ricerche falliscono automaticamente. Da notare che l'incantatore non sa mai cosa sia possibile fare, se non dal successo o dal fallimento delle proprie ricerche.

## Regressione mentale [Influenza Mentale]



V, S, 1 azione M standard	⇒ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Una creatura	⌚ Instantanea vedi testo	TS: Volontà nega; Rl: Si	MC: Una manciata d'argilla, vetro, cristallo o sfere minerali.
------------------------------	----------------------------------	----------------	-----------------------------	-----------------------------	--

Se la creatura bersaglio fallisce un tiro salvezza sulla Volontà, i suoi punteggi di Intelligenza e Carisma scendono a 1, cioè a malapena l'intelletto di una lucertola. La creatura non è più in grado di lanciare incantesimi, usare le sue abilità basate sull'Intelligenza o sul Carisma, comprendere un linguaggio o comunicare coerentemente. Riconosce tuttavia chi sono i suoi amici e riesce a seguirli e forse anche a proteggerli. La creatura rimane in questo stato finché non viene usato un incantesimo desiderio, desiderio limitato, guarigione o miracolo per annullarne gli effetti. Le creature in grado di lanciare incantesimi arcani come i maghi e gli stregoni, subiscono una penalità di -4 ai loro tiri salvezza.

## Santuario privato di Mordenkainen



V, S, 10 minuti M	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Un cubo con spigolo di 9 m per livello (F)	⌚ 24 ore (I)	Rl: No	MC: Una sottile lamina, di piombo, un pezzo di vetro opaco, un batuffolo di cotone o tessuto e un crisolito ridotto in polvere.
----------------------	---	--	--------------	--------	---

Questo incantesimo assicura la riservatezza. Chiunque guardi all'interno dell'area di effetto dall'esterno vede solamente una scura massa nebbiosa, che non può essere penetrata nemmeno con la scurovisione. Nessun suono, non importa quanto forte, può fuiroscire dall'area, perciò non può origliare dall'esterno. Quanti si trovano invece all'interno dell'area vedono normalmente quanto accade fuori. Gli incantesimi di Divinazione Scrutamento non riescono a percepire nulla nella zona protetta, e inoltre chi si trova all'interno è immune all'individuazione dei pensieri. L'incantesimo impedisce la comunicazione tra quanti si trovano all'interno e quanti si trovano invece al suo esterno (dal momento che blocca i suoni), ma non impedisce altri tipi di comunicazione, quali inviare oppure mesaggio, oppure la comunicazione telepatica, come quella tra un mago e il suo famiglio. Non impedisce neppure gli spostamenti delle creature o degli oggetti dall'interno all'esterno dell'area, e viceversa. Il santuario privato di Mordenkainen può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

## Scritto segreto di Leomund



V, S, 10 minuti F	⇒ Vedi testo	⌚ Un forziere e fino a 27 dm³ di merci per livello dell'incantatore	⌚ Sessanta giorni o fino al termine	Rl: No	focus: Il forziere e la sua copia in miniatura
----------------------	--------------	---	-------------------------------------	--------	--

Grazie a questo incantesimo è possibile per l'incantatore nascondere un forziere sul Piano Etereo per un massimo di 60 giorni, e recuperarlo in qualsiasi momento. Il forziere può contenere fino a 27 dm³ di materiale per livello dell'incantatore (a prescindere dalla taglia attuale del forziere, che è di circa 90 x 60 x 60 cm). Se al suo interno si trova un essere vivente, c'è una probabilità del 75% che l'incantesimo fallisca. Una volta nascosto il forziere, è possibile recuperarlo concentrandosi (un'azione standard), e questo appare al fianco dell'incantatore. Il forziere deve essere di eccezionale fattura ed estremamente costoso, creato dai migliori artigiani. Se fatto principalmente di legno, deve trattarsi di ebano, legno di rosa, sandalo, tek e così via, e le placcature agli angoli, i chiodi e la struttura di rinforzo devono essere in platino. Nel caso venga costruito in avorio, le placcature devono essere d'oro. Se invece viene usato bronzo, rame o argento, per le placcature è necessario l'argento o l'electrum (un metallo di grande valore). Il costo di un tale forziere non è comunque mai inferiore a 5.000 mo. Una volta costruito, se ne deve fare una piccola copia (dello stesso materiale e uguale in ogni particolare), in modo che la miniatura del forziere sembri una sua replica perfetta (la copia costa 50 mo). L'incantatore può avere a disposizione solo una coppia di questi forzieri alla volta; neanche un incantesimo desiderio consente eccezioni. I forzieri non sono magici e devono essere protetti con lucchetti, interdizioni e così via, come nel caso di un normale forziere. Per nasconderlo, l'incantatore deve lanciare l'incantesimo mentre tocca sia il forziere che la sua replica. Il primo svanisce nel Piano Etereo. È quindi necessaria la copia per riportarlo indietro. Dopo 60 giorni, c'è una probabilità cumulativa del 5% per ogni giorno che il forziere sia perso irrimediabilmente. Se la sua miniatura viene distrutta o perduta, non c'è modo, neanche con un incantesimo desiderio, di riportarlo indietro, nonostante sia possibile organizzare una spedizione extraplanare per recuperarlo. Eventuali creature viventi all'interno del forziere mangiano, dormono e invecchiano normalmente, e muoiono nel momento in cui finiscono l'acqua, il cibo, l'aria o qualunque altra cosa di cui abbiano bisogno per sopravvivere.

## Segugio fedele di Mordenkainen



V, S, 1 azione M standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 ora/livello caster o fino alla cancellazione, poi 1 round/livello caster; vedi testo	Rl: No	MC: Un fischietto d'argento, una scheggia d'osso e del filo.
------------------------------	---	--	--------	--

L'incantatore evoca un cane da guardia fantomatico invisibile agli occhi di tutti tranne che ai suoi. L'animale fa la guardia nel luogo in cui è stato evocato (non si muove). Comincia ad abbaiare forte nel momento in cui una creatura di taglia Piccola o più grande si avvicina a meno di 9 metri da lui. (Quanti sono già entro 9 metri da lui al momento dell'Evocazione possono muoversi nell'area, ma se si allontanano, al loro ritorno attivano comunque l'abbaiare). Il cane è in grado di vedere le creature invisibili ed eteree. Non reagisce alle finzioni, ma lo fa con le illusioni ombra. Se un intruso si avvicina entro 1,5 metri dal cane da guardia, quest'ultimo smette di abbaiare e colpisce con un morso terribile (bonus di attacco +10, 2d6+3 danni perforanti) una volta per round. Il cane ottiene anche i bonus appropriati alle creature invisibili. Il cane è sempre considerato preparato a mordere, per cui colpisce con il suo primo morso nel turno dell'intruso. Il suo morso è equivalente a un'arma magica in termini di riduzione del danno. Il cane non può essere attaccato, ma può invece essere dissolto. L'incantesimo dura 1 ora per livello dell'incantatore, ma una volta che il cane comincia ad abbaiare dura solo 1 round per livello dell'incantatore. Se l'incantatore si allontana a più di 30 metri dal cane da guardia, l'incantesimo ha termine.

## Sembrare



V, 1 azione S standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura per ogni 2 livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 12 ore (I)	TS: Volontà nega o Volontà incredula (se interagisce)	Rl: Si o No; vedi testo
---------------------------	---	---	--------------	---	-------------------------

Funziona come camuffare se stesso, con la differenza che l'incantatore può cambiare anche l'aspetto di altre persone. Le creature soggette all'incantesimo ritornano alle loro normali fattezze una volta uccise. I bersagli non consenzienti possono negare gli effetti dell'incantesimo effettuando tiri salvezza sulla Volontà o con la resistenza agli incantesimi.

## Simbolo di dolore [Male]



V, S	10	⇒ 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 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	⇒ 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 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*.

## Sogno [Influenza Mentale]



V, S	1 minuto	⇒ Illimitato	⌚ Una creatura vivente toccata	⊕ Vedi testo	RI: Si
------	----------	--------------	--------------------------------	--------------	--------

L'incantatore, o un messaggero da lui toccato, invia un messaggio spettrale sotto forma di un *sogno*. All'inizio dell'incantesimo, l'incantatore deve pronunciare il nome del destinatario o specificarlo facendo uso di un titolo che non lasci dubbi sulla sua identità. Il messaggero entra così in trance, appare in *sogno* al destinatario e riferisce il messaggio. Il messaggio può essere di qualsiasi lunghezza, e il destinatario lo ricorderà perfettamente al suo risveglio. La comunicazione avviene solo in questo senso: il destinatario non può fare domande o fornire informazioni e il messaggero non può ottenere alcun tipo di informazione osservando i sogni del destinatario. Una volta riferito il messaggio, la mente del messaggero fa ritorno immediatamente al suo corpo. La durata dell'incantesimo è pari al tempo impiegato per entrare nei sogni del destinatario e riferire il messaggio. Se il destinatario è sveglio al momento in cui l'incantesimo viene lanciato, il messaggero può decidere se risvegliarsi (ponendo fine all'incantesimo) oppure rimanere in trance finché il destinatario non si addormenta, per poi entrare nei suoi sogni e riferire il messaggio normalmente. Se il messaggero viene disturbato in qualche modo durante la trance, si risveglia immediatamente e l'incantesimo ha fine. Le creature che non dormono (come gli elfi, ma non i mezzelfi) o che non sognano non possono essere contattate tramite questo incantesimo. Il messaggero è inconsapevole di ciò che lo circonda e delle attività attorno a lui finché resta in trance, ed è indifeso sia fisicamente che mentalmente (fallisce qualsiasi tiro salvezza, ad esempio).

## Spezzare incantamento



V, S	1 minuto	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Fino a una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⊕ Instantanea	TS: Vedi testo	RI: No
------	----------	---	---	---------------	----------------	--------

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*).

## Telecinesi



V: 1 azione S: standard	Δ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ Vedi testo	⌚ Concentrazione (fino a 1 round/livello) o instantanea; vedi testo	TS: Volontà nega (oggetto) o None; vedi testo	RI: Si (oggetto); vedi testo
----------------------------	------------------------------------	--------------	---	---	------------------------------

L'incantatore muove gli oggetti o le creature concentrandosi su di loro. A seconda della versione selezionata, l'incantesimo può fornire una forza discreta e continuata, una manovra di combattimento o un singolo strattone violento.

- **Forza sostenuta:** Una forza sostenuta muove una creatura o un oggetto di un peso non superiore a 12,5 kg per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 187,5 kg al 15° livello) fino a 6 metri per round.

Una creatura può negare gli effetti su se stessa o un oggetto che possiede superando un tiro salvezza sulla Volontà o con la sua resistenza agli incantesimi. Questa versione dell'incantesimo dura fino a 1 round per livello dell'incantatore, ma può terminare prima se si interrompe la concentrazione. Il peso può essere spostato orizzontalmente, verticalmente o in entrambe le direzioni. Un oggetto non può essere spostato oltre il raggio di azione. L'incantesimo ha termine se l'oggetto viene spinto oltre il raggio di azione. Se si interrompe la concentrazione per qualsiasi motivo, l'oggetto si ferma o cade a terra. La *telecinesi* può manipolare qualsiasi oggetto per il quale basterebbe una mano. Ad esempio, una leva o una corda possono essere tirati, una chiave può essere girata, un oggetto può essere ruotato e così via. Se è necessario applicare una forza, usare le limitazioni di peso sopra specificate. L'incantatore potrebbe perfino essere in grado di sciogliere i nodi più semplici, ma per attività delicate come questa è necessaria una prova di Intelligenza con una CD determinata dal DM.

- **Manovra di combattimento:** In alternativa, una volta per round, l'incantatore può usare *telecinesi* per effettuare una spinta, un attacco per disarmare, per sbilanciare o per entrare in lotta (anche per immobilizzare).

Questi attacchi vengono compiuti normalmente, ma non provocano attacchi di opportunità, si usa il proprio livello dell'incantatore invece dell'attacco base (per disarmare e lottare), si usa il proprio modificatore di Intelligenza (se è un mago) o di Carisma (se è uno stregone) al posto del modificatore di Forza o di Destrezza, e un tentativo fallito non consente un tentativo di reazione al bersaglio (come nel caso di disarmare o sbilanciare). Non è consentito alcun tiro salvezza contro questi tentativi, ma la resistenza agli incantesimi viene applicata normalmente. Questa versione dell'incantesimo dura 1 round per livello dell'incantatore, ma si interrompe se l'incantatore abbandona la concentrazione.

- **Strattone violento:** In alternativa l'energia dell'incantesimo può essere spesa in un singolo round.

È possibile scagliare uno o più oggetti o creature che si trovino entro il raggio di azione e tutti entro 3 metri gli uni dagli altri contro un qualsiasi bersaglio che si trovi entro il raggio di 3 metri per livello dagli oggetti mossi. L'incantatore può lanciare un peso totale fino a 12,5 kg per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 187,5 kg al 15° livello). L'incantatore deve effettuare con successo tiri per colpire (uno per creatura od oggetto lanciato) per colpire il bersaglio con gli oggetti, usando il suo bonus di attacco base + il suo modificatore di Intelligenza (se è un mago) o di Carisma (se è uno stregone). Le armi infliggono danni standard (senza alcun bonus di Forza); gli altri oggetti infliggono danni variabili da 1 danno per ogni 12,5 kg (per gli oggetti meno pericolosi, come un barile) a 1d6 danni per ogni 12,5 kg (per oggetti duri e pesanti come un macigno). Le creature comprese entro i limiti di peso dell'incantesimo possono essere lanciate a loro volta, ma hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (e alla resistenza agli incantesimi) per negare l'effetto, come anche i proprietari di eventuali oggetti colpiti dall'incantesimo. Se una creatura soggetta alla *telecinesi* viene lanciata contro una superficie solida, subisce danni come se fosse caduta per 3 metri (1d6 danni)

## Teletrasporto



V 1 azione standard	Personale e a contatto	Incantatore e oggetti toccati, oppure altre creature consenzienti toccate	Instantanea	TS: None e Volontà nega (oggetto)	RI: No e Si (oggetto)
---------------------------	---------------------------	--	-------------	--------------------------------------	--------------------------

Questo incantesimo trasporta l'incantatore istantaneamente fino a una destinazione specificata, la cui distanza può essere pari a un massimo di 150 km per livello dell'incantatore. Il viaggio interplanetare non è possibile. 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. Per determinare il numero di creature che è possibile portare, si usano i seguenti valori: 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. Come in tutti gli incantesimi in cui il raggio di azione è personale e l'incantatore è il bersaglio, non è necessario alcun tiro salvezza e non va applicata la resistenza agli incantesimi. Solo gli oggetti usati o posseduti da un'altra persona hanno diritto a tiri salvezza e alla resistenza agli incantesimi. L'incantatore deve avere un'idea precisa dell'ubicazione e della disposizione del posto che vuole raggiungere. Non può semplicemente teletrasportarsi nella tenda del signore della guerra se non sa dov'è la tenda, com'è fatta o cosa c'è dentro. Più la sua immagine mentale è chiara, più ci sono possibilità che il teletrasporto funzioni. Aree di forte energia fisica o magica possono rendere il teletrasporto più difficile o perfino impossibile. Per vedere quanto il teletrasporto funzioni bene, tirare un d% e consultare la Tabella: 'Teletrasporto'. Fare riferimento alle informazioni che seguono per definire i termini della tabella. Familiarità: 'Molto familiare' è un posto dove l'incantatore è stato molto spesso e dove si sente come a casa. 'Studiato attentamente' è un posto che conosce bene, perché lo può vedere attualmente, perché c'è stato spesso o perché ha usato altri mezzi (come scrutamento) per studiarlo per almeno 1 ora. 'Visto per caso' è un posto che ha visto più di una volta ma che non gli è molto familiare. 'Visto una volta' è un posto che ha visto una volta sola, probabilmente usando la magia. 'Falsa destinazione' è un posto che non esiste, come se avesse scrutato il rifugio di un nemico vedendo invece una visione falsa, o come se si fosse teletrasportato in una locazione altrimenti familiare che non esiste più o che è stata completamente modificata tanto da non essergli più familiare (ad esempio, una casa bruciata e rasa al suolo). Quando si viaggia verso una falsa destinazione, tirare 1d20+80 per ottenere un risultato sulla tabella invece di tirare un d% dal momento che non si ha speranza di arrivare a una vera destinazione o anche di essere fuori bersaglio. Sul Bersaglio: L'incantatore appare esattamente dove voleva. Fuori Bersaglio: L'incantatore appare incolme a una distanza e in una direzione casuale dalla destinazione. La distanza fuori bersaglio è di 1d10 x 1d10% della distanza che voleva percorrere. Ad esempio, se voleva viaggiare per 180 km, è atterrato fuori bersaglio e ha tirato 5 e 3 coi due d10, allora arriva a una distanza fuori bersaglio del 15%, che in questo caso è di 27 km. Il DM determina la direzione fuori bersaglio casualmente, tirando 1d8 e attribuendo a 1 la direzione nord, a 2 nord est e così via. Se l'incantatore si stava teletrasportando ad una città costiera e finisce 27 km al largo in mare, potrebbe essere nei guai. Area simile: L'incantatore finisce in un area che è visivamente o concettualmente simile all'area bersaglio. Un mago che si sta dirigendo verso il suo laboratorio potrebbe finire per sbagliare nel laboratorio di un altro mago, o in un negozio di alchimia che abbia molti ingredienti e strumenti simili a quelli del suo laboratorio. Generalmente ricompare nel posto simile più vicino. Se il DM decide che non esiste nessun'area simile entro il raggio d'azione dell'incantesimo, l'incantesimo si limita a non funzionare. Errore: L'incantatore e tutti coloro che si teletrasportavano assieme a lui sono stati 'rimescolati'. Ognuno subisce 1d10 danni e tira di nuovo sulla tabella per vedere dove finisce. Per questo secondo tiro, tirare 1d20+80. Ogni volta che esce un 'Errore', i personaggi subiscono ulteriori danni e devono ritirare. *Teletrasporto*

Familiarità	Sul bersaglio	Fuori bersaglio	Area simile	Errore
Molto familiare	01\97	98\99	100	\
Studiato attentamente	01\94	95\97	98\99	100
Visto per caso	01\88	89\94	95\98	99\100
Visto una volta	01\76	77\88	89\96	97\100
Falsa destinazione (1d20+80)	\	\	81\92	93\100

## Trasmutare fango in roccia [Terra]



V, S, M/DF	1 azione standard	Medio (30 m + 3 m per livello)	Fino a due cubi con spigolo di 3 m per livello (F)	Permanentente	TS: Vedi testo	RI: No	MC: Sabbia, calce e acqua
---------------	----------------------	-----------------------------------	---	---------------	-------------------	-----------	------------------------------

Questo incantesimo trasforma del fango normale o delle sabbie mobili in pietra friabile (arenaria o materiali simili) in modo permanente. Le creature nel fango hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi per scappare prima che la pietra si solidifichi attorno a loro. Trasmutare fango in roccia contrasta e dissolve trasmutare roccia in fango.

## Trasmutare roccia in fango [Terra]



V, S, M/DF	1 azione standard	Medio (30 m + 3 m per livello)	Fino a due cubi con spigolo di 3 m per livello (F)	Permanentente; vedi testo	TS: Vedi testo	RI: No	MC: Argilla e acqua
---------------	----------------------	-----------------------------------	---	------------------------------	-------------------	-----------	------------------------

Questo incantesimo trasforma qualsiasi tipo di roccia naturale, non scolpita e non lavorata in un eguale volume di fango. Se l'incantesimo viene lanciato su un macigno, ad esempio, il macigno diventa una massa di fango che si disperde al suolo. La pietra magica non viene influenzata dall'incantesimo. La profondità del fango creato non può superare i 3 metri. Le creature incapaci di volare, levitare o allontanarsi in qualche modo dal fango affondano fino alla vita o fino al petto; la loro velocità viene ridotta a 1,5 metri e subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e alla CA. Sterpaglie lanciate nel fango possono essere d'aiuto alle creature che riescono ad arrampicarvisi in cima. Le creature abbastanza grandi da camminare sul fondo della pozza di fango possono guadare l'area alla velocità di 1,5 metri. Se *trasmutare roccia in fango* viene lanciato sul soffitto di una caverna o di un tunnel, il fango si riversa sul pavimento e si espande fino a formare una pozza della profondità di 1,5 metri. Ad esempio, un incantatore di 10° livello può trasformare venti cubi con spigoli di 3 metri di roccia in fango. Riversatosi sul pavimento, questa massa verrebbe a coprire un'area di quaranta quadrati con lato di 3 metri profondi 1,5 metri. Il fango in caduta e la frana che ne segue infliggono 8d6 danni contundenti a chiunque si trovi direttamente sotto l'area, o danni dimezzati a chi supera un tiro salvezza sui Riflessi. I castelli e i grandi edifici in pietra sono generalmente immuni agli effetti dell'incantesimo, in quanto *trasmutare roccia in fango* non funziona sulla pietra lavorata e non arriva abbastanza in profondità da poter nuocere alle fondamenta. Tuttavia altri edifici più piccoli spesso poggiano su fondamenta abbastanza superficiali da poter essere danneggiate o perfino distrutte dagli effetti dell'incantesimo. Il fango rimane finché non viene usato con successo un incantesimo dissolvi magie o *trasmutare fango in roccia*, che ripristina la sua sostanza, ma non necessariamente la sua forma. L'evaporazione naturale trasforma il fango in detriti nel giro di alcuni giorni. Il tempo preciso dipende dall'esposizione al sole, al vento e all'essiccazione naturale.

## Visione falsa



V, S, M	1 azione standard	✉ Contatto	Emanazione del raggio di 12 m	⌚ 1 ora per livello (I)	Ri: No	MC: La polvere fine di un pezzo di giada del valore di almeno 250 mo da spargere in aria quando l'incantesimo viene lanciato
---------------	----------------------	------------	----------------------------------	----------------------------	-----------	---

Qualsiasi incantesimo di Divinazione Scrutamento usato per visualizzare qualcosa all'interno dell'area di questo incantesimo riceve invece un'immagine falsa (come per l'incantesimo Immagine maggiore) definita dall'incantatore al momento del lancio. Fintanto che l'incantesimo perdura, l'incantatore può concentrarsi per cambiare l'immagine desiderata. Mentre l'incantatore non si concentra, l'immagine rimane statica.

## Volo giornaliero



V, S	1 azione standard	✉ Personale	⌚ Incantatore	⌚ 1 ora per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Ri: Si (innocuo)
------	-------------------	-------------	---------------	---------------------	----------------------------	------------------

Funziona come volare, ma permette di volare alla velocità di 12 metri (9 metri se si indossa un'armatura media o pesante, o se si porta un carico medio o pesante) con manovrabilità media. Quando si usa questo incantesimo per il movimento su lunghe distanze, si può andare veloci senza subire danni non letali (una marcia forzata richiede comunque prove di Costituzione). Ciò significa che si possono coprire 96 km in un periodo di volo di otto ore (o 72 km ad una velocità di 9 metri). Vedi pagina 163 per maggiori informazioni sul movimento via terra.

# Stregone/Mago livello 6

## Analizzare Dweomer



V, S, F	1 azione standard	→ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Un oggetto o una creatura per livello dell'incantatore	⌚ 1 round per livello	TS: None o Volontà nega; (I) vedi testo	RI: No	focus: Una piccola lente di rubino o di zaffiro inserita in un cerchio d'oro. La gemma deve valere almeno 1.500 mo.
---------	-------------------	---	--	-----------------------	---	--------	---

L'incantatore riesce a individuare tutti gli incantesimi e le proprietà magiche presenti in un numero di creature od oggetti. Ad ogni round, è possibile esaminare una singola creatura od oggetto che l'incantatore può vedere come azione gratuita. Nel caso di un oggetto magico, si apprendono le sue funzioni, come attivare le sue funzioni (se appropriato) e quante cariche sono rimaste (se usa le cariche). Nel caso di un oggetto o di una creatura con attivi su di esso degli incantesimi, si viene a conoscenza di ogni incantesimo, del suo effetto e del suo livello dell'incantatore. Un oggetto custodito può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere a questo effetto, se così desidera chi lo tiene in mano. Se il tiro salvezza riesce, l'incantatore non apprende nulla se non ciò che può notare guardandolo. Un oggetto che effettua il suo tiro salvezza non può essere influenzato da un altro incantesimo *analizzare dweomer* per 24 ore. Analizzare dweomer non funziona se lanciato su un artefatto (vedi la Guida del Dungeon master per i dettagli sugli artefatti).

## Astuzia della volpe 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: MC: Alcuni peli o un pizzico Si di letame di una volpe
------------	-------------------	---	--	------------------------	----------------------------	--

La creatura trasmutata diventa più astuta. L'incantesimo conferisce ai soggetti un bonus di potenziamento +4 all'Intelligenza, aggiungendo sia i normali benefici alle prove di abilità basate sull'Intelligenza che gli altri usi del modificatore di Intelligenza. I maghi (e altri incantatori che fanno affidamento sull'Intelligenza) soggetti a questo incantesimo non guadagnano P. A. M. bonus per l'Intelligenza accresciuta, ma aumentano le CD dei tiri salvezza per gli incantesimi che lanciano mentre sono sotto l'effetto dell'incantesimo. L'incantesimo non garantisce alcun punto abilità extra.

## Camminare nelle ombre



V, S	1 azione standard	→ Contatto	⦿ Fino a una creatura toccata per livello	⌚ 1 ora per livello (I)	TS: Volontà nega	RI: Si
------	-------------------	------------	---	-------------------------	------------------	--------

Per utilizzare l'incantesimo *camminare nelle ombre* l'incantatore deve trovarsi in un luogo immerso nelle ombre. L'incantatore e le creature da lui toccate vengono trasportati attraverso un condotto di tenebra lungo il confine tra il Piano Materiale e il Piano delle Ombre. L'effetto è in gran parte illusorio, ma il percorso è quasi-reale. L'incantatore può portare più di una creatura con sé (fino al limite che il suo livello gli consente), ma ognuna di esse deve essere in contatto fisico con gli altri. In questa zona di ombra, l'incantatore può muoversi alla velocità di 75 km all'ora, spostandosi lungo il confine del Piano delle Ombre, e in modo molto più veloce rispetto al Piano Materiale. L'incantatore può quindi usare questo incantesimo per spostarsi rapidamente entrando all'interno del Piano delle Ombre, muovendosi fino a raggiungere la distanza desiderata, e tornando, infine nel Piano Materiale. A causa della sfocatura di realtà tra il Piano delle Ombre e il Piano Materiale, l'incantatore non riesce a mettere a fuoco i dettagli del terreno o delle aree che attraversa durante il passaggio, né può predire con certezza dove terminerà il suo viaggio. È impossibile giudicare in modo accurato le distanze, rendendo l'incantesimo virtualmente inutile per esplorare o spiare. Inoltre, quando l'incantesimo termina, l'incantatore viene dirottato per 1d10x30 metri in una direzione orizzontale a caso rispetto al punto d'arrivo desiderato. Se questo lo dovesse far arrivare all'interno di un oggetto solido, l'incantatore verrebbe dirottato per 1d10x300 metri nella stessa direzione. Se anche quest'ultima deviazione lo dovesse far arrivare all'interno di un oggetto solido, l'incantatore (e tutte le creature insieme a lui) verrebbe dirottato nel più vicino spazio vuoto disponibile, ma lo sforzo per questa attività rende ogni creatura affaticata (senza tiro salvezza). Camminare nelle ombre può anche essere utilizzato per viaggiare verso altri piani che confinano con il Piano delle Ombre, ma per fare questo è necessario attraversarlo per giungere sino al confine con un altro piano di esistenza. Attraversare il Piano delle Ombre richiede 1d4 ore. Qualsiasi creatura toccata dall'incantatore al momento del lancio di *camminare nelle ombre* può accompagnarlo nel passaggio attraverso il Piano delle Ombre. Ogni creatura può scegliere se seguire l'incantatore, vagare per il piano o tornare nel Piano Materiale (probabilità del 50% che si verifichi uno degli ultimi due eventi, se la creatura si perde o viene abbandonata). Le creature che non sono consenzienti ad accompagnare l'incantatore sul Piano delle Ombre hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà, che in caso di successo negherà gli effetti dell'incantesimo.

## Campo anti-magia



V, S, M/DF	1 azione standard	♂ 3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrato sull'incantatore	① 10 min./livello (i)	Rl: 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.

## Carne in pietra



V, S, M	1 azione standard	♂ Medio (30 m + 3 m per livello)	◎ Una creatura	① Instantanea	TS: Tempra nega	Rl: Si	MC: Calce, acqua e terra.
------------	----------------------	-------------------------------------	-------------------	------------------	--------------------	-----------	---------------------------

Il soggetto e tutto ciò che porta con sé viene trasformato in una statua inerte e priva di intelletto. Se la statua originata da questo incantesimo viene infranta o danneggiata, la creatura (se mai dovesse tornare alla sua condizione originale) porterà su di sé ferite o deformità analoghe. La creatura non è morta, ma non sembra neanche essere viva, quando viene esaminata attraverso incantesimi come visione della morte. Solo le creature fatte di carne subiscono gli effetti di questo incantesimo.

## Catena di fulmini [Elettricità]



V, S, F	1 azione standard	♂ Lungo (120 m + 12 m per livello)	◎ One primary target, plus one secondary target/level (each of which must be within 30 ft. of the primary target)	① Instantanea	TS: Riflessi dimezza	focus: Un ciuffo di pelliccia, un pezzo d' ambra, del vetro o una verga di cristallo; più uno spillo d'argento per livello dell' incantatore	Rl: Si
---------------	----------------------	--	---	------------------	----------------------------	---	-----------

Questo incantesimo crea una scarica elettrica che scaturisce dalla punta delle dita dell'incantatore. A differenza di fulmine, *catena di fulmini* colpisce inizialmente un oggetto o una creatura quindi si sposta verso altri bersagli. Il fulmine infligge  $1d6$  danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo  $20d6$ ) sul bersaglio primario. Dopo che il fulmine ha colpito, fulmini elettrici secondari possono proseguire per colpire un numero di bersagli secondari pari al livello dell'incantatore (massimo 20). I fulmini secondari colpiscono un bersaglio ciascuno e infliggono metà dei danni del fulmine primario (arrotondati per difetto). Ad esempio, uno stregone di 19° livello genera un fulmine primario ( $19d6$  danni) e fino a diciannove fulmini secondari (ognuno dei quali infligge la metà dei danni inflitti dal fulmine primario). Tutti i bersagli possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. È possibile scegliere i bersagli secondari a piacere, ma tutti devono trovarsi entro 9 metri dal bersaglio primario, inoltre nessun bersaglio può essere colpito più di una volta. È possibile scegliere di colpire meno bersagli secondari rispetto al massimo consentito (per evitare di colpire i propri alleati che si trovano nella zona, ad esempio).

## Cerchio di morte [Morte]



V, S, M	1 azione standard	♂ Medio (30 m + 3 m per livello)	Diverse creature viventi entro un'esplosione del raggio di 12 m	① Instantanea	TS: Tempra nega	Rl: Si	MC: Una perla nera del valore di almeno 500 mo ridotta in polvere.
------------	----------------------	----------------------------------	--	------------------	-----------------------	-----------	---

Un *cerchio di morte* estingue la forza vitale nelle creature viventi, uccidendole sul colpo. L'incantesimo uccide  $1d4$  DV di creature viventi per livello dell'incantatore (massimo  $20d4$ ). Le creature con meno DV vengono colpiti per prime, e tra creature con pari DV vengono colpiti per prime quelle che si trovano più vicine al punto di origine dell'esplosione. Le creature con 9 o più DV non subiscono effetti da questo incantesimo, e quei DV che non sono sufficienti a uccidere una creatura sono sprecati.

## Conoscenza delle leggende



V, S, M, F	vedi testo	↗ Personale	⌚ Incantatore	⌚ Vedi testo	MC: Incenso del valore di almeno 250mo.	focus: Quattro strisce di avorio (del valore di 50 mo ciascuna) a formare un rettangolo
---------------	---------------	-------------	---------------	-----------------	--	--

Conoscenza delle leggende richiama alla mente leggende riguardanti un personaggio, un luogo o un oggetto importante. Se la persona o l'oggetto è presente, o se ci si trova nel luogo in questione, il tempo di lancio sarà solo di 1d4x10 minuti. Se si possiedono solo informazioni dettagliate sulla persona, sul luogo o sull'oggetto, il tempo di lancio sarà pari a 1d10 giorni, e le conoscenze così ottenute saranno frammentarie e poco specifiche (anche se potrebbero aiutare a trovare quello che si sta cercando, permettendo di ottenere migliori risultati con un successivo *conoscenza delle leggende*). Se si conoscono solo voci circolanti su ciò che si cerca, il tempo di lancio sarà pari a 2d6 settimane, e le conoscenze così ottenute saranno vaghe e incomplete (anche se spesso condurrebbero a informazioni più dettagliate, permettendo di ottenere migliori risultati con un successivo *conoscenza delle leggende*). Durante il lancio dell'incantesimo, l'incantatore può dedicarsi solo ad attività di routine come mangiare, dormire ecc. Una volta completata, la Divinazione richiama alla mente leggende (sempre che ce ne siano) riguardanti la persona, il luogo o l'oggetto specificato. Potrebbero essere leggende ancora attuali, leggende che sono state dimenticate, o anche informazioni che non sono mai venute alla luce. Se l'argomento della ricerca non è mai entrato nella leggenda, non si ottiene alcuna informazione. Come regola generale, si considerano 'leggendari' i personaggi di 11° livello o più, come anche tutte le creature che si sono opposte loro, gli oggetti magici maggiori che questi eroi hanno posseduto, e i luoghi in cui hanno compiuto le loro imprese più importanti. Alcuni esempi di risultati ottenuti attraverso l'uso di *conoscenza delle leggende* includono i seguenti. Una Divinazione riguardante una misteriosa ascia magica che si ha in mano: 'Guai al malvagio la cui mano toccherà l'ascia, poiché anche la sola Elsa è in grado di recidere la mano di coloro che non sono puri di cuore. Solo un vero Figlio della Pietra, colui che ama Moradin e che da Moradin è amato, sarà in grado di risvegliare il vero potere di quest'ascia, e solo con la sacra parola Rudnogg sulle labbra'. Una Divinazione riguardante un paladino leggendario della cui storia si conoscono molti dettagli: 'A Vanashon furono negati la gloria della morte e il dovere della vita. Egli attende pazientemente sotto la Montagna Proibita.' (Il paladino è stato trasformato in pietra nelle caverne sotto la montagna). Una Divinazione su antiche rovine di cui si hanno sporadiche notizie trovate in un tomo parzialmente danneggiato: 'La stregona che soleva chiamarsi Ryth costruì una libreria senza parole e un tempio senza dei. Coloro che leggono e coloro che pregano lo distrussero in una notte e un dì' (Questi indizi potrebbero essere sufficienti a consentire ai giocatori di scoprire di più sull'argomento, acquisendo i dettagli necessari per lanciare più efficacemente *conoscenza delle leggende*).

## Contingenza



V, S, M, F	Almeno 10 minuti; vedi testo	↗ Personale	⌚ Incantatore	⌚ Un giorno/livello (i) o fino al termine	MC: Quella dell'incantesimo da attivare, più dell'argento vivo, un sopracciglio di un ogre magi, di un rakshasa o di una simile creatura con capacità magiche.	focus: Una statuetta raffigurante le fattezze dell' incantatore scolpita in avorio d'elefante e decorata con gemme (del valore di almeno 1500 mo). L'incantatore deve portare il focus con sé affinché contingenza funzioni
---------------------	--	-------------	---------------	--	--	---

L'incantatore può collocare un incantesimo sulla propria persona in modo che quest'ultimo abbia effetto quando si verificano certe condizioni stabilite al momento del lancio di *contingenza*. Sia *contingenza* che l'incantesimo da attivare devono essere lanciati allo stesso tempo. Un tempo di lancio di 10 minuti è il minimo totale per il lancio di entrambi; se l'incantesimo da attivare ha un tempo di lancio superiore a 10 minuti, bisogna usare quel tempo. L'incantesimo che viene attivato da *contingenza* deve riguardare direttamente la persona dell'incantatore (caduta morbida, levitanone, teletrasporto, volare e così via) ed essere di un livello di incantesimi non più alto di un terzo del livello dell'incantatore (arrotondato per difetto, al massimo di 6° livello). Le condizioni dettate per attivare l'incantesimo devono essere chiare, anche se possono essere generiche. Ad esempio, un incantesimo *contingenza* lanciato assieme a respirare sott'acqua potrebbe richiedere che in qualsiasi momento l'incantatore si ritrovi immerso o spinto in acqua o in liquidi simili, respirare sott'acqua venga immediatamente attivato. Oppure *contingenza* potrebbe farsi che si attivi caduta morbida ogni volta che egli cade per più di 1,2 metri. In ogni caso, *contingenza* attiva immediatamente il secondo incantesimo, che viene 'lanciato' instantaneamente quando le circostanze specificate si verificano. Se vengono prescritte condizioni complicate o contorte, l'intera combinazione di incantesimi (sia *contingenza* che l'incantesimo da attivare) potrebbe non funzionare. L'incantesimo da innescare si attiva sempre in occasione dell'adempimento delle condizioni specificate, indipendentemente dal fatto che lo si desideri o meno. Si può usare un solo incantesimo *contingenza* per volta; se ne viene lanciato un secondo, il primo (se ancora attivo) si dissolve.

## 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.

## 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)	RI: 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 perseguire 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, 1	♂ 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.
------	---	---------------	---------------	--------	--

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.

## Disintegrazione



V, S, M/DF	1 azione standard	♂ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Instantanea	TS: Tempra parziale (oggetto)	Ri: Si	MC: Un magnete e un pizzico di polvere
------------	-------------------	----------------------------------	---------------	-------------------------------	--------	--

Un sottile raggio verde scaturisce dal dito indice dell'incantatore. Per colpire il bersaglio, l'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto a distanza. Qualsiasi creatura colpita dal raggio subisce 2d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 40d6). Qualsiasi creatura ridotta a 0 o meno punti ferita da questo incantesimo viene completamente disintegrata, lasciandosi dietro solo una scia di povere fine. L'equipaggiamento della creatura disintegrata non ne subisce l'effetto. Quando usato contro un oggetto, il raggio semplicemente disintegra fino a un cubo con spigolo di 3 metri di materia non vivente, quindi nel caso di oggetti o strutture molto grandi, solo una parte viene disintegrata. Il raggio ha effetto anche su oggetti costruiti interamente di forza, come mano possente di Bigby o muro di forza, ma non su effetti magici come globo di invulnerabilità o campo anti-magia. Se la creatura o l'oggetto riesce a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con successo, subisce solo 5d6 danni. Se i danni subiti riducono la creatura o l'oggetto a 0 o meno punti ferita, viene completamente disintegrata. Solo la prima creatura o il primo oggetto colpiti ne subiscono gli effetti; cioè, il raggio funziona solo su un singolo bersaglio ad ogni lancio dell'incantesimo.

## Dissolfi magie superiore



V, 1 azione	→ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 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	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.

## Eroismo superiore [Influenza Mentale]



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

Questo incantesimo infonde in una singola creatura un grande coraggio e un buon morale in battaglia. La creatura ottiene un bonus morale di +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità, immunità agli effetti della paura, e punti ferita temporanei pari al livello dell'incantatore (massimo 20).

## 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)	RI: 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 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 6° 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 6 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

## Forza del toro di massa

V, S, M/DF	1 azione standard	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	④ Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⑤ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: 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.

## Fuorviare

S	1 azione standard	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	④ Incantatore / un duplicato illusorio	⑤ 1 round per livello (I) e concentrazione +3 round; vedi testo	TS: None o Volontà incredula (se interagisce); vedi testo	RI: No
---	----------------------	---	--	---	---	--------

Appare un duplicato illusorio (come per immagine maggiore, una finzione) dell'incantatore, il quale allo stesso tempo diventa invisibile (come nel caso di invisibilità superiore, un mascheramento). L'incantatore è quindi libero di muoversi a piacimento mentre il suo duplicato si allontana. Il duplicato appare entro i limiti del raggio di azione dell'incantesimo, e in seguito si muove secondo le intenzioni dell'incantatore (che richiede una certa concentrazione che inizia nel primo round dopo il lancio). È anche possibile far apparire l'Illusione esattamente dove l'incantatore si trova per evitare che eventuali osservatori si accorgano che l'immagine è apparsa nel momento in cui l'incantatore diventa invisibile. L'incantatore e la finzione possono poi muoversi in direzioni differenti. Il duplicato si muove alla velocità dell'incantatore, può parlare e gesticolare come se fosse reale, ma non è in grado di attaccare o lanciare incantesimi, ma può fingere di farlo. Il duplicato illusorio dura per tutto il tempo in cui l'incantatore si concentra su di esso, più 3 round aggiuntivi. Dopo che l'incantatore interrompe la sua concentrazione, il duplicato illusorio continua a svolgere la stessa attività (ad esempio, scappare lungo un corridoio) fino a che non si esaurisce la durata dell'incantesimo. L'effetto di invisibilità superiore dura 1 round per livello, indipendentemente dalla concentrazione.

## Globo di invulnerabilità

V, S, M	1 azione standard	♂ 3 m	Emanazione sferica del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	⑤ 1 round per livello (I)	RI: No	MC: Una piccola sfera di vetro o cristallo che si frantuma al termine dell'incantesimo.
---------------	----------------------	-------	--	---------------------------	--------	---

Una sfera magica immobile e dotata di una debole luminescenza circonda l'incantatore escludendo gli effetti di qualunque magia fino al 4° livello. L'area o l'effetto di tali incantesimi non influenza l'area del *globo di invulnerabilità* inferiore. Questi incantesimi semplicemente non hanno effetto su qualsiasi bersaglio si trovi all'interno del globo. Gli effetti esclusi comprendono capacità magiche e incantesimi o effetti magici derivanti da oggetti. Qualunque tipo di incantesimo può comunque essere lanciato attraverso o all'esterno del globo magico. Gli incantesimi di 5° livello o superiore non subiscono l'effetto del globo, né lo subiscono gli incantesimi già attivi quando viene lanciato il globo. Quest'ultimo può essere distrutto da un dissolvi magie lanciato specificatamente su di esso, e non ad area di effetto. L'incantatore può uscire e tornare all'interno del globo senza penalità. Da notare che gli incantesimi non vengono annullati a meno che i loro effetti non interessino l'area del globo, e anche in quel caso non vengono dissolti, ma semplicemente soppressi. Ad esempio, le creature all'interno del globo vedrebbero comunque un'immagine speculare creata da un incantatore che si trovi all'esterno. Se l'incantatore in questione entrasse nel globo, le immagini svanirebbero per riapparire nel momento in cui ne uscisse. Allo stesso modo, un incantatore nell'area di effetto di un incantesimo luce avrebbe comunque luce a sufficienza per vedere, anche se la parte di area di effetto all'interno del globo non è illuminata. Se un incantesimo presenta differenze di livello a seconda della classe del personaggio che lo lancia, si usa il livello appropriato all'incantatore per determinare se il *globo di invulnerabilità* inferiore è in grado di fermarlo.

## Grazia del gatto di massa

V, S, M	1 azione standard	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	④ Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⑤ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: MC: Un ciuffo di pelo di gatto.
---------------	----------------------	---	--	------------------------	----------------------------	-------------------------------------

La creatura trasmutata diventa più aggraziata, agile e coordinata. L'incantesimo fornisce un bonus di potenziamento +4 alla Destrezza, aggiungendo anche i relativi benefici alla CA, ai tiri salvezza sui Riflessi e agli altri usi del modificatore di Destrezza.

## Immagine permanente

V, S, F standard	1 azione standard	♂ Lungo (120 m + 12 m per livello)	④ Permanente (I)	TS: Volontà incredula (se interagisce)	RI: No	MC: Un ciuffo di pelliccia e della polvere di giada del valore di 100 mo. focus: Un ciuffo di pelliccia
------------------------	----------------------	------------------------------------	------------------	--	--------	---

Questo incantesimo crea l'Illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. La finzione include elementi visivi, uditivi, olfattivi e termici, e l'incantesimo è permanente. Concentrandosi è possibile per l'incantatore muovere l'immagine entro i limiti del raggio di azione, ma essa rimane statica quando egli interrompe la concentrazione.

## Immagine programmata

V, S, F	1 azione standard	♂ Lungo (120 m + 12 m per livello)	④ Permanente fino all'innesco, poi 1 round/livello	TS: Volontà incredula (se interagisce)	RI: No	MC: Un ciuffo di pelliccia e polvere di giada per un valore di 25 mo. focus: Un ciuffo di pelliccia
---------------	----------------------	------------------------------------	--	--	--------	---

Questo incantesimo crea l'Illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. La finzione di questo incantesimo si attiva quando si verifica una condizione specifica. La finzione include elementi visivi, uditivi, olfattivi e termici e anche un discorso comprensibile. La condizione di attivazione (che potrebbe essere una parola particolare) viene specificata al momento del lancio. L'evento che attiva l'Illusione può essere generale o specifico e dettagliato quanto si vuole, ma deve basarsi su un'attivazione udibile, tattile, olfattiva o visiva. L'attivazione non può basarsi su qualità non percepibili attraverso i sensi, come l'allineamento (vedi bocca magica per ulteriori dettagli su tali condizioni di attivazione).

## Legame planare [vedi testo di legame planare inferiore]



V, 10	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli); vedi testo	⌚ Fino a tre elementali o esterni, per un totale di non più di 12 DV, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro quando appaiono	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega	RI: No e Si; vedi testo
-------	---	--	---------------	------------------	-------------------------

Lanciare questo incantesimo significa compiere un atto estremamente pericoloso: attirare una creatura da un altro piano per farla cadere in una trappola appositamente preparata, che si trova all'interno del raggio di azione dell'incantesimo. La creatura richiamata viene tenuta in trappola fino al momento in cui non accetta di portare a termine un compito di qualche tipo in cambio della sua libertà. L'incantatore può richiamare una sola creatura che abbia fino a 12 Dadi Vita, oppure fino a tre creature dello stesso tipo il cui totale di Dadi Vita non superi 12. Per creare la trappola, l'incantatore deve usare un incantesimo cerchio magico rivolto verso il suo interno. Egli deve conoscere e nominare il tipo di creatura da richiamare. Se l'incantatore desidera richiamare un individuo specifico, deve utilizzare il nome proprio di quella creatura, per essere in grado di lanciare l'incantesimo. Alla creatura bersaglio è concesso un tiro salvezza sulla Volontà. Se il tiro salvezza riesce, la creatura resiste all'incantesimo. Se invece fallisce, cade immediatamente nella trappola (la resistenza agli incantesimi non le impedisce di essere richiamata). La creatura può sfuggire alla trappola con un tiro riuscito di resistenza agli incantesimi contro la prova di livello dell'incantatore, con un viaggio dimensionale, o con una prova riuscita di Carisma (CD 15 + 1/2 del livello dell'incantatore + il modificatore di Carisma dell'incantatore). Può tentare in tutti e tre i modi una volta al giorno. Se riesce a liberarsi, può decidere di fuggire o di attaccare l'incantatore. Un incantesimo ancora dimensionale lanciato sulla creatura le impedisce di fuggire tramite viaggio dimensionale. L'incantatore potrebbe anche sfruttare un diagramma di richiamo (vedi cerchio magico contro il male), per rendere la trappola più sicura. Se la creatura non riesce a liberarsi dalla trappola, l'incantatore può tenerla vincolata per tutto il tempo che desidera. Ogni creatura ha un tiro salvezza, effettua un tentativo indipendente di fuga e deve essere persuasa individualmente ad aiutare l'incantatore. Egli può anche cercare di convincerla a svolgere un qualche servizio, descrivendole la missione che desidera porti a termine e magari offrendole in cambio qualche ricompensa. L'incantatore deve effettuare una prova di Carisma contrapposta alla prova di Carisma della creatura. Il DM assegna alla prova dell'incantatore un bonus da +0 a +6, basandosi sul genere di richiesta fatta e sulla ricompensa pattuita. Se la creatura vince la prova contrapposta, si rifiuta di servire. Nuove offerte e tentativi di corruzione, anche ripetendo le offerte già fatte, possono essere effettuati ogni 24 ore. Tutto questo continua fino al momento in cui la creatura non promette di servire, finché non riesce a liberarsi oppure finché l'incantatore non decide di liberarsene con qualche altro incantesimo. Richieste impossibili da esaudire o irragionevoli non vengono prese in considerazione. Se l'incantatore ottiene 1 alla prova di Carisma, la creatura si libera dal vincolo, e può quindi scegliere se attaccare o fuggire. Una volta che la richiesta fatta è stata portata a termine, la creatura ha solo bisogno di riferirlo, e viene immediatamente trasportata nel luogo dal quale è venuta. In seguito potrebbe decidere di cercare vendetta. Se le viene assegnato un compito che non può portare a termine esclusivamente tramite le proprie azioni (come 'Aspetta qui' o 'Difendi quest'area contro ogni tipo di attacco'), l'incantesimo rimane attivo per un massimo di un giorno per livello dell'incantatore, e la creatura ha immediatamente diritto a un tentativo per liberarsi. Da notare che un soggetto intelligente potrebbe essere in grado di sovvertire alcune delle istruzioni ricevute. Quando l'incantatore 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 alla creatura. Ad esempio, *legame planare* inferiore diventa un incantesimo dell'acqua se lo si utilizza per chiamare un elementale dell'acqua.

## Mano possente di Bigby [Forza]



V, S, F	1 azione standard	♂ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 round per livello (I)	RI: Si	focus: Un guanto rigido fatto di pelle o di tessuto pesante
---------	-------------------	----------------------------------	---------------------------	--------	---

Funziona come mano interposta di Bigby, ma in questo caso la mano insegue e spinge via l'avversario che le è stato indicato. Questo attacco va considerato come una spinta con un bonus di +14 alla prova di Forza (+8 per Forza 27, +4 per essere di taglia Grande e +2 per la carica, che ottiene sempre). La mano si muove sempre assieme al nemico e lo spinge via fino alla massima distanza consentita; non ha limiti di velocità. Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento. Non c'è creatura, per quanto forte, può riuscire a spingere la mano via dal suo cammino poiché la mano si riposizionerebbe istantaneamente tra la creatura e l'incantatore, ma può riuscire a spingere la mano indietro verso l'incantatore, se supera con successo una spinta opposta contro la mano.

## Muovere il terreno [Terra]



V, S, M	vedi testo	♂ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Terra in una area di 22 m quadrati e profonda 3 m	⌚ Instantanea	RI: MC: Un miscuglio di vari tipi di terreno (argilla, terriccio e sabbia) in un sacchetto, e una lama di ferro.
---------	------------	------------------------------------	---	---------------	--

Muovere il terreno e in grado di smuovere cumuli di terra (argilla, terriccio, sabbia), far crollare argini, muovere collinette, spostare dune di sabbia ecc. In ogni caso, però, non è in grado di spostare o far crollare formazioni di roccia. Le dimensioni dell'area soggetta all'incantesimo determinano il tempo di lancio. Per ogni quadrato con il lato di 45 metri (fino a 3 metri di profondità) sono necessari 10 minuti di tempo di lancio. Per la superficie massima, 225 metri x 225 metri, l'incantatore impiega 4 ore e 10 minuti per spostarla. Questo incantesimo non infrange la superficie del terreno con violenza. La copre invece di creste e avvallamenti, mentre il terreno reagisce con la fluidità di un ghiacciaio fino a ottenere il risultato desiderato. Gli alberi, le strutture, le formazioni rocciose e così via non ne subiscono l'effetto, se non per i cambiamenti di elevazione e di morfologia del terreno. Questo incantesimo non può essere usato per scavare tunnel, e solitamente è troppo lento per intrappolare o seppellire creature. Viene solitamente usato per scavare o riempire fossati o per modificare le caratteristiche del terreno prima di una battaglia. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature di terra.

## Muro di ferro



V, S, 1 azione M standard	♂ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Instantanea	TS: Vedi testo	RL: No	MC: Un frammento di una lamina di ferro e polvere d'oro del valore di 50 mo (0,5 kg di polvere d'oro).
------------------------------	----------------------------------	---------------	----------------	--------	--

L'incantatore è in grado di creare una parete di ferro verticale che sorge dal nulla. La parete può essere usata per chiudere un passaggio o un varco, in quanto la barriera di ferro può inserirsi in qualsiasi materiale non vivente circostante, se la sua area lo consente. La parete non può essere evocata in modo da occupare lo stesso spazio di una creatura o di un altro oggetto. La superficie della parete deve essere sempre piatta, ma si possono adattare i suoi contorni in modo che aderiscano allo spazio circostante disponibile. Il muto di ferro è spesso 2,5 cm per ogni quattro livelli dell'incantatore. È possibile raddoppiare l'area di estensione del muro dimezzando il suo spessore. Ogni quadrato con il lato di 1,5 metri del muro ha 30 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore e durezza 10. Se una sezione del muro raggiunge 0 punti ferita, quella sezione viene infranta. Se una creatura tenta di aprire un varco nel muro con un singolo attacco, la CD della sua prova di Forza è  $25 + 2$  per ogni 2,5 cm di spessore. Se l'incantatore lo desidera, il muro può comparire verticalmente e appoggiato a una superficie piatta, ma non attaccato ad essa, in modo che sia possibile spingerlo e fare in modo che cada addosso alle creature dall'altra parte. Se None spinge il muro, tuttavia, c'è una probabilità del 50% che la barriera cada nella direzione opposta. Le creature possono spingere il muro in una direzione precisa, invece che farlo cadere a caso. Una creatura deve superare una prova di Forza con CD 40 per riuscire a spingerlo con successo. Le creature che vogliono sfuggire alla caduta e che abbiano lo spazio per farlo devono superare un tiro salvezza sui Riflessi. Le creature di taglia Grande o inferiore che falliscono il tiro subiscono 10d6 danni; il muro non può schiacciare creature di taglia Enorme o superiore. Come un normale *muro di ferro*, la barriera è soggetta agli effetti della ruggine, dell'usura e di ogni altro agente naturale.

## Nebbia acida [Acido]



V, S, 1 azione M/DF standard	♂ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 round per livello	RL: No	MC: Un pizzico di polvere di piselli secchi mescolata allo zoccolo polverizzato di animale
---------------------------------	----------------------------------	-----------------------	--------	--

Nebbia acida genera una massa ribollente di vapori nebbiosi simili a quelli prodotti da un incantesimo nebbia solida. Oltre a rallentare le creature e ad oscurare la visuale, i vapori di questo incantesimo sono particolarmente acidi. Ad ogni round nel turno dell'incantatore, a partire da quando l'incantesimo viene lanciato, la nebbia infligge 2d6 danni da acido alle creature e agli oggetti che vi si trovano all'interno.

## Non morto a morto [Morte]



V, S, 1 azione M/DF 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: Si	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.

## Pietra in carne



V, S, 1 azione M standard	♂ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Una creatura pietrificata o un cilindro di pietra del diametro da 30 a 90 cm e lungo fino a 3 m	⌚ Instantanea	TS: Tempra nega (oggetto); vedi testo	RL: Si	MC: Un pizzico di terra e una goccia di sangue.
------------------------------	----------------------------------	---	---------------	---------------------------------------	--------	---

Questo incantesimo riporta una creatura pietrificata al suo stato normale, ridonandole la vita e i suoi beni. La creatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per sopravvivere al processo. Qualsiasi creatura pietrificata, indipendentemente dalla taglia, può essere riportata al suo stato normale. L'incantesimo è anche in grado di trasformare una massa di pietra in una sostanza carnosa. Questa carne è inerte e priva di forza vitale, a meno che non vi fossero già forze vitali o magiche al suo interno. (Ad esempio, questo incantesimo trasformerebbe un golem di pietra in un golem di carne, mentre una normale statua diventerebbe un cadavere). È possibile avere effetto su un oggetto non più grande di un cilindro con diametro da 30 a 90 cm e lungo fino a 3 metri, o un cilindro di queste dimensioni all'interno di una massa più grande di pietra.

## Repulsione



V, S, 1 azione F/DF 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	RL: 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.

## Resistenza dell'orso di massa



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	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RL: Si
-------------------------------	---	--	------------------------	----------------------------	--------

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

## Saggezza del gufo di massa



V, S, 1 azione M/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	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RL: Si	MC: Alcune piume o un pizzico di escrementi di gufo
---------------------------------	---	--	------------------------	----------------------------	--------	---

Funziona come saggezza del gufo, ma influenza molteplici creature.

## Sfera congelante di Otiluke [Freddo]



V, 1 azione S, F standard	♂ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ Vedi testo	Vedi testo	⌚ Instantanea o 1 round/livello; vedi testo	TS: Riflessi dimezza; vedi testo	RI: focus: Una piccola sfera di cristallo Si
------------------------------	------------------------------------	--------------	------------	---	----------------------------------	---

La sfera congelante di Otiluke crea una sfera gelida di energia fredda che saetta dalle dita dell'incantatore fino al punto selezionato, dove deflagra in un'esplosione del raggio di 3 metri, infliggendo 1d6 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 15d6) ad ogni creatura nell'area. Una creatura elementale (acqua) invece subisce 1d8 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 15d8). Se la sfera congelante colpisce un corpo d'acqua o un liquido che contenga una grossa percentuale di acqua (escluse le creature a base d'acqua), congela il liquido fino a una profondità di 15 cm in un'area di circa 9 m<sup>2</sup> (un quadrato con il lato di 3 metri) per livello dell'incantatore (massimo 135 m<sup>2</sup>). Questo ghiaccio dura per 1 round per livello dell'incantatore. Le creature che stavano nuotando sulla superficie dell'acqua gelata rimangono intrappolate nel ghiaccio. Tentare di liberarsi è un'azione di round completo. Per riuscirvi, una creatura intrappolata deve effettuare una prova di Forza con CD 25 o una prova di Artista della Fuga con CD 25. L'incantatore, se lo desidera, può aspettare a scagliare la sfera dopo aver completato l'incantesimo. Infatti, può considerare questo incantesimo come un incantesimo a contatto per il quale sta conservando la carica (vedi pagina 177). Può mantenere la carica per un tempo pari a 1 round per livello, alla fine del quale la sfera congelante provoca un'esplosione centrata sull'incantatore (che non riceve alcun tiro salvezza per resistere al suo effetto). Scagliare la sfera in un round successivo è un'azione standard.

## Sguardo penetrante [Male]



V, 1 azione S standard	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura vivente	⌚ 1 round ogni 3 livelli; vedi testo	TS: Tempra nega	RI: Si
---------------------------	---	------------------------	--------------------------------------	-----------------	--------

Ad ogni round, l'incantatore può scegliere come bersaglio una creatura vivente, colpendola con onde di potere malvagio. In base ai DV del bersaglio, questo attacco può avere tre effetti.

DV	Effetto
10 o più	Infermità
05-09	Panico, Infermità
4 o meno	Coma, Panico, Infermità

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Infermità: Un dolore improvviso e febbre assalgono il corpo del soggetto. Una creatura inferma subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri per i danni da arma, tiri salvezza, prove di abilità e prove di caratteristica. La creatura colpita rimane inferma per 10 minuti per ogni livello dell'incantatore. Gli effetti non possono essere negati da rimuovi malattia o da guarigione, mentre rimuovi maledizione è efficace. Panico: Il soggetto cade in preda al panico per 1d4 round. Anche una volta cessato il panico, la creatura rimane scossa per 10 minuti per livello dell'incantatore, e ricade automaticamente in preda al panico, se durante quel lasso di tempo l'incantatore entra nella sua linea di visuale. Questo è un effetto di paura. Coma: Il soggetto cade in un coma catatonico per 10 minuti per livello dell'incantatore. Durante questo periodo di tempo, non può essere risvegliato in alcun modo se non dissolvendo l'effetto, che non è un effetto di sonno e quindi gli elfi non ne sono immuni. L'incantesimo dura 1 round per ogni tre livelli dell'incantatore, che deve impiegare un'azione di movimento ad ogni round dopo il primo per scegliere un bersaglio.

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



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 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, 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 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, 1 azione M/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	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si	MC: Alcune piume o un pizzico di escrementi di aquila
------------------------------	---	--	------------------------	----------------------------	--------	---

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

## Suggerione di massa [Dipende dal Linguaggio, Influenza Mentale]



V, 1 azione	⇒ Medio (30 m + 3 m per livello)	◎ Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 1 ora per livello o fino al completamento	TS: Volontà nega	Rl: Si	MC: Una lingua di serpente e un pezzo di alveare, o una goccia di olio aromatico.
-------------	----------------------------------	--	---	------------------	--------	---

Funziona come suggestione, solo che può avere effetto su più creature. La stessa suggestione si applica a tutte queste creature. L'incantatore influenza le azioni della creatura ammaliata suggerendole una serie di azioni da compiere (con al massimo una frase o due). Il suggerimento deve essere pronunciato in modo da far sembrare ragionevoli le azioni richieste. Chiedere a una creatura di pugnalarsi, di trafiggersi con una lancia, di immolarsi o di compiere altri atti palesemente nocivi nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo. Invece suggerire il bersaglio facendogli credere che una pozza d'acido è in realtà piena di acqua fresca e che un rapido tuffo sarebbe molto rinfrescante è diverso. Un altro utilizzo efficace di questo incantesimo potrebbe essere convincere un drago rosso a smettere di attaccare il gruppo in modo che il drago e il gruppo possano andare a saccheggiare insieme qualche altro luogo. L'azione suggerita può continuare per l'intera durata dell'incantesimo, come nel caso del drago rosso di cui sopra. Se l'azione suggerita può invece essere portata a termine in tempo minore, l'incantesimo ha termine quando il soggetto ha completato ciò che gli era stato chiesto di fare. L'incantatore può anche specificare alcune condizioni particolari che attivano una certa azione durante la durata. Ad esempio, potrebbe suggerire a un nobile cavaliere e convincerlo a donare il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontra. Se la condizione specificata non si verifica prima dello scadere della durata dell'incantesimo, la richiesta non viene esaudita. Un suggerimento decisamente ragionevole costringe il bersaglio a effettuare il suo tiro salvezza con una penalità (ad esempio -1, -2 ecc.) a discrezione del DM.

## Trasformazione di Tenser



V, S, 1 azione	⇒ Personale	◎ Incantatore	⌚ 1 round per livello	MC: Una pozione di forza del toro, che deve bere (e i cui effetti sono sostituiti da quelli dell'incantesimo).
----------------	-------------	---------------	-----------------------	--

L'incantatore diventa una potente macchina da combattimento virtuale: è più forte, più resistente, più veloce e più abile in combattimento. Anche la sua mente cambia analogamente; prova piacere nel combattere e non è più in grado di lanciare incantesimi, nemmeno dagli oggetti magici. Ottiene un bonus di potenziamento +4 alla Forza, alla Destrezza e alla Costituzione, un bonus di armatura naturale +4 alla CA, un bonus di competenza +5 ai tiri salvezza sulla Tempra e competenza in tutte le armi, semplici e da guerra. Il suo bonus di attacco base è pari al suo livello di personaggio (e quindi può fornire attacchi multipli). L'incantatore perde la sua capacità di lanciare incantesimi, compresa la sua capacità di usare oggetti magici ad attivazione o a completamento di incantesimo, come se gli incantesimi non fossero più sulla sua lista di classe.

## Velo



V, 1 azione	⇒ Lungo (120 m + 12 m per livello)	◎ Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ Concentrazione +1 ora/livello (1)	TS: Volontà nega;	Rl: Si; vedi testo	MC: Una pozione di forza del toro, che deve bere (e i cui effetti sono sostituiti da quelli dell'incantesimo).
-------------	------------------------------------	--	-------------------------------------	-------------------	--------------------	--

L'incantatore è in grado di cambiare istantaneamente l'aspetto dei soggetti e di mantenere il loro aspetto così alterato per tutta la durata dell'incantesimo. Può far sembrare i soggetti qualsiasi cosa desideri. Un gruppo potrebbe essere fatto passare per un gruppo misto di brownie, pixie e creature fatate guidati da un treant. I soggetti sembrano alla vista, al tatto e all'odore proprio come le creature che si vuole che sembrino. Le creature soggette all'incantesimo tornano al loro vero aspetto se vengono uccise. L'incantatore deve superare una prova di Camuffare se vuole replicare con precisione l'aspetto di un individuo specifico. L'incantesimo fornisce un bonus di +10 a questa prova. I soggetti non consenzienti possono negare l'effetto dell'incantesimo su di loro superando un tiro salvezza sulla Volontà o, con la loro resistenza agli incantesimi. Coloro che interagiscono con i soggetti possono tentare dei tiri salvezza sulla Volontà per vedere attraverso il mascheramento, ma la loro resistenza agli incantesimi non aiuta.

## Vigilanza e interdizione



V, S, M, F	30 minuti	↗ Ovunque all'interno dell'area da proteggere	Fino a 18 m per livello (F)	⌚ 2 ore/livello (I)	TS: Vedi testo	RI: Vedi testo	MC: Burning incense, a small measure of brimstone and oil, a knotted string, and a small amount of blood.	focus: Una piccola verga d argento
---------------------	--------------	---	-----------------------------------	---------------------------	----------------------	----------------------	---	--

Questo potente incantesimo viene usato principalmente per difendere una roccaforte. Protegge 18 m per ogni livello dell'incantatore. L'area protetta può essere alta fino a 6 metri e della forma desiderata. Si possono coprire diversi piani di una fortezza suddividendo l'area su ognuno di loro, ma l'incantatore deve sempre essere da qualche parte all'interno dell'area che intende proteggere per lanciare l'incantesimo. L'incantesimo crea nell'area protetta i seguenti effetti magici:

- Nebbia: Tutti i corridoi si riempiono di nebbia, che impedisce ogni visuale possibile (compresa la scurovisione) oltre 1,5 metri. Una creatura che si trovi entro un raggio di 1,5 metri gode di occultamento (gli attacchi hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature più lontane di 1,5 metri godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e chi attacca non è in grado di usare la vista per localizzare il bersaglio).

TS: None. Res inc: No

- Serrature arcane: Tutte le porte nell'area protetta sono soggette a serratura arcana.

TS: None. Resistenza agli incantesimi : No.

- Ragnatele: Tutte le scale vengono riempite di ragnatele da cima a fondo. I filamenti sono simili a quelli creati dall'incantesimo ragnatela, con la differenza che ricrescono nel giro di 10 minuti se vengono bruciati o strappati finché permane l'incantesimo *vigilanza e interdizione*.

TS: Riflessi nega; vedi testo di ragnatelaRes inc: NoConfusione: Quando si presentano scelte su che direzione prendere (all'incrocio di due corridoi o di un passaggio laterale, ad esempio), un effetto minore simile a confusione fa credere agli intrusi, con una probabilità del 50%, di dirigersi nella direzione totalmente opposta a quella che in realtà hanno scelto. Questo effetto è un Ammaliamento di influenza mentale. TS: None. Resistenza agli incantesimi : Si.

- Porte scomparse: Una porta per ogni livello dell'incantatore viene ricoperta da un effetto di immagine silenziosa che la fa sembrare un semplice muro.

Tiro salvezza : Volontà dubita (se si interagisce). Res inc: No. L'incantatore può inoltre piazzare a scelta uno dei cinque effetti magici seguenti:1. Luci danzanti in quattro corridoi. L'incantatore può definire un semplice programma che farà sì che le luci si ripetano fintanto che dura l'incantesimo *vigilanza e interdizione*. TS: None. Res inc: No. 2. Una bocca magica in due posti. TS: None. Res inc: No. 3. Una nube maleodorante in due posti. Il vapore appare alle locazioni scelte; ritorna dopo 10 minuti se viene disperso dal vento fintanto che dura *vigilanza e interdizione*. TS: Tempra nega; vedi testo di nube maleodorante. Resistenza agli incantesimi : No. 4. Una folata di vento in un corridoio o in una stanza. TS: Tempra nega. Res inc: Si. 5. Una suggestione in un posto. L'incantatore può scegliere un'area ampia fino a un quadrato con lato di 1,5 metri e qualsiasi creatura che vi entri o la attraversi riceve la suggestione mentalmente. TS: Volonta nega. Res inc: Si. L'intera area protetta emana forti onde di magia della scuola di Abiurazione. Un dissolvi magie lanciato con successo su uno specifico effetto riuscirà a rimuovere soltanto quell'effetto. Una disgiunzione di Mordenkainen distrugge l'intero effetto di *vigilanza e interdizione*. Focus: Una piccola verga d'argento. Componente materiale: Incenso da bruciare, un pezzo di zolfo, olio, una stringa annodata e una piccola dose di sangue di umber hulk.

## Visione del vero



V, S, M	1 azione standard	↗ Contatto	⌚ Creatura toccata	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: 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 Etereo (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 cliaroudienza/chiarovegganza.

# Stregone/Mago livello 7

## Blocca persone di massa [Influenza Mentale]



V, S F/DF	1 azione standard	→ Medio (30 m + 3 m per livello)	⦿ Una o più creature umanoidi, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 1 round/livello (I)	TS: Volontà nega; vedi testo	RI: vedi testo	Si
--------------	----------------------	----------------------------------	---	-----------------------	------------------------------	----------------	----

I soggetti rimangono paralizzati e bloccati sul posto. Sono coscienti e respirano normalmente, ma non sono in grado di compiere *None* azione, nemmeno parlare. Ad ogni round nel suo turno, i soggetti possono tentare un nuovo tiro salvezza per porre fine all'effetto (questa è un'azione di round completo che non provoca attacchi di opportunità). Le creature alate che vengono paralizzate non possono battere le ali e quindi cadono. Un nuotatore non è in grado di nuotare e può annegare.

## Celare



V, S, M	1 azione standard	→ Contatto	⦿ Una creatura consenziente o un oggetto (fino a un cubo con spigolo di 60 cm per livello) toccati	⌚ Un giorno/livello (I)	TS: None o Volontà nega (oggetto)	RI: No o Si (oggetto)	MC: Ciglia di basilisco, gomma arabica e un po'di calce.
---------------	----------------------	------------	--	-------------------------	-----------------------------------	-----------------------	--

Quando viene lanciato, questo incantesimo non solo inibisce il funzionamento degli incantesimi di Divinazione che localizzano o individuano la presenza di una creatura o di un oggetto sotto l'effetto di *celare*, ma rende anche la creatura o l'oggetto invisibile a qualunque forma di osservazione (come per l'incantesimo invisibilità). Quindi, *celare* può occultare una porta segreta, l'ingresso a una stanza del tesoro ecc. L'incantesimo non impedisce che il bersaglio venga scoperto tramite il tatto o attraverso l'uso di oggetti magici (come una tunica degli occhi o una gemma della visione). Le creature sotto l'effetto di *celare* entrano in uno stato comatoso, rimanendo in animazione sospesa fino a quando l'incantesimo non termina o non viene dissolto. Nota: Il tiro salvezza sulla Volontà impedisce che un oggetto magico o custodito finisca sotto l'effetto di *celare*. Non è concesso alcun tiro salvezza per vedere la creatura o l'oggetto celati con un incantesimo di Divinazione.

## Controllare non morti



V, S, M	1 azione standard	→ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⦿ Fino a 2 DV di creature non morte per livello, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega	RI: Si	MC: Un frammento d'osso e un piccolo pezzo di carne cruda.
---------------	----------------------	---	---	------------------------	------------------	--------	--

Questo incantesimo permette all'incantatore di comandare le creature non morte per un breve periodo di tempo. Le creature vengono comandate a voce e sono in grado di capire, in qualsiasi lingua l'incantatore stia parlando. Anche se la comunicazione vocale non è possibile (all'interno di un'area coperta dall'incantesimo silenzio, ad esempio), i non morti controllati non attaccano l'incantatore. Alla fine dell'incantesimo i non morti controllati tornano al loro normale comportamento. I non morti intelligenti ricorderanno da chi sono stati controllati.

## 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.

## Demenza [Influenza Mentale]



V, S	1 azione standard	→ Medio (30 m + 3 m per livello)	⦿ Una creatura vivente	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega	RI: Si
------	-------------------	----------------------------------	------------------------	---------------	------------------	--------

La creatura ammalata subisce un effetto permanente di Confusione, come l'incantesimo. Rimuovi maledizione non è in grado di annullare *demenza*. Desiderio, Desiderio limitato, Guarigione, Miracolo oppure Ristorare superiore possono invece ripristinare la condizione mentale della creatura.

## Desiderio limitato



V, S, XP 1 azione standard Vedi testo Vedi testo Vedi testo TS: None; vedi testo RI: Si XP: 300 PE o più (vedi sopra)

Un *desiderio limitato* è in grado di creare praticamente qualsiasi tipo di effetto. Un incantesimo *desiderio limitato* può ottenere uno degli effetti seguenti:

- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 6° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo di 5° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 5° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo di 4° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita all'incantatore.
- Annnullare gli effetti nocivi di molti altri incantesimi, come costrizione/cerca o demenza.
- Rendere possibile qualsiasi altro effetto il cui livello di potere sia pari a quello degli effetti sopra descritti, come una singola creatura che colpisce automaticamente nell'attacco successivo o che subisce una penalità di -7 al suo tiro salvezza successivo.

Gli incantesimi duplicati consentono tiri salvezza e resistenza agli incantesimi come le versioni normali (ma le CD sono per un incantesimo di 7° livello). Quando un *desiderio limitato* duplica un incantesimo che ha un costo in PE, l'incantatore deve pagare 300 PE oppure quel costo, a seconda di quale sia il più alto dei due. Quando un *desiderio limitato* duplica un incantesimo che ha una componente materiale che costa più di 1.000 mo, l'incantatore deve fornire quella componente.

## Dito della morte [Morte]



V, S 1 azione standard Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli) Una creatura vivente Instantanea TS: Tempra parziale RI: Si

L'incantatore può uccidere una singola creatura vivente che si trovi entro il raggio di azione dell'incantesimo. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra per sopravvivere all'attacco. Se il tiro ha successo, la creatura subisce solo 3d6 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25). Il soggetto potrebbe morire a causa dei danni subiti pur avendo superato il tiro salvezza.

## 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	Instantanea	TS: Volontà	RI: Si
----	----------	---------------------------------------	---	-------------	-------------	--------

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'acquasanta e alle armi in ferro, l'incantatore può utilizzare ferro, acquasanta 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 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.

## Evocazioni istantanee di Drawmij



V, S, M	1 azione standard	Vedi testo	Un oggetto pesante fino a 5 kg, la cui dimensione più lunga sia di 180cm o meno	Permanente fino al termine	RI: MC: Uno zaffiro del valore di No almeno 1.000 mo.
---------------	----------------------	------------	---	----------------------------	--

L'incantatore è in grado di richiamare un oggetto non vivente da praticamente qualsiasi locazione direttamente nelle sue mani. Prima di tutto, deve mettere il suo sigillo arcano sull'oggetto. Successivamente può lanciare questo incantesimo, che inscrive magicamente e in modo invisibile il nome dell'oggetto su uno zaffiro del valore di almeno 1.000 mo. Dopodiché l'incantatore può evocare l'oggetto pronunciando una parola speciale (decisa nel momento in cui ha lanciato l'incantesimo) e frantumando la gemma. L'oggetto appare immediatamente nella sua mano. Solo l'incantatore può usare la gemma in questo modo. Se l'oggetto è in possesso di un'altra creatura, l'incantesimo non funziona, ma l'incantatore scopre chi possiede l'oggetto e dove si trova approssimativamente al momento dell'Evocazione. L'iscrizione sulla gemma è invisibile e non può essere letta da None all'infuori dell'incantatore, a meno che non venga utilizzata lettura del magico. L'oggetto può essere evocato da un altro piano, ma solo se None creatura l'ha ancora reclamato per sé.

## Gabbia di forza [Forza]



V, S, M	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Gabbia di sbarre (cubo con spigolo di 6 m) o cella senza finestre (cubo con spigolo di 3 m)	⌚ 2 ore/livello (I)	RI: No	MC: Polvere di rubino del valore di 1.500 mo che viene lanciata in aria e poi scompare al momento del lancio dell'incantesimo.
---------------	----------------------	---	---	---------------------	-----------	--

Questo potente incantesimo genera una prigione cubica immobile e invisibile fatta di sbarre di forza o solide pareti di forza (a scelta dell'incantatore). Le creature all'interno dell'area vengono catturate e imprigionate, a meno che non siano troppo grosse per essere contenute all'interno, nel qual caso l'incantesimo fallisce automaticamente. Il teletrasporto e le altre forme di viaggio astrale possono essere una via di fuga, tuttavia le pareti o le sbarre di forza si estendono anche sul Piano Etereo, rendendo impossibile il viaggio eterico. Gabbia di forza, proprio come muro di forza, resiste a dissolvi magie ma è vulnerabile a disintegrazione e può essere distrutto da una sfera annientatrice o da una verga della cancellazione. Gabbia di sbarre: Questa versione dell'incantesimo crea un cubo con spigolo di 6 metri delimitato da bande di forza (simile all'incantesimo muro di forza) che fungono da sbarre. Le sbarre sono larghe 1,25 cm con una distanza di 1,25 cm l'una dall'altra. Qualsiasi creatura in grado di passare attraverso uno spazio così piccolo può fuggire, mentre gli altri sono rinchiusi. Non è possibile attaccare con un'arma una creatura in una gabbia di sbarre a meno che l'arma non possa passare tra le sbarre. Anche contro tali armi (comprese frecce e simili attacchi a distanza), una creatura in una gabbia di sbarre ottiene copertura. Tutti gli incantesimi e le armi a soffio possono passare attraverso le sbarre. Cella senza finestre: La cella è un cubo con spigolo di 3 metri con None apertura per entrare o uscire. Solide pareti di forza chiudono l'accesso da tutti e sei i lati.

## Immagine proiettata



V, S, M	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 round per livello (I)	TS: Volontà incredula (se interagisce)	RI: No	MC: Una replica in miniatura dell'incantatore (una bambola), che costa 5 mo per essere creata.
---------------	----------------------	----------------------------------	---------------------------	--	-----------	--

L'incantatore attinge energia dal Piano delle Ombre per creare una versione illusoria quasi-reale di se stesso, che assomiglia, suona e odora come lui, ma è intangibile. L'*immagine proiettata* ripete le sue azioni (discorsi compresi), a meno che l'incantatore non le ordini di agire diversamente (che è un'azione di movimento). L'incantatore può vedere attraverso gli occhi e sentire attraverso le orecchie dell'immagine come se si trovasse nella sua stessa posizione, e durante il proprio turno può passare dall'usare i sensi dell'immagine all'usare i propri, o viceversa, come azione gratuita. Quando utilizza i sensi dell'immagine, il corpo dell'incantatore è considerato accecato e assordato. Se lo desidera, qualsiasi incantesimo che lancia il cui raggio di azione sia a contatto o maggiore può scaturire dall'*immagine proiettata* invece che da lui. L'immagine può lanciare su se stessa solo incantesimi di Illusione. Gli incantesimi hanno effetto su altri bersagli normalmente, nonostante abbiano origine dall'*immagine proiettata*. Gli oggetti sono influenzati dall'*immagine proiettata* come se avessero effettuato con successo il loro tiro salvezza sulla Volontà. L'incantatore deve mantenere costantemente una linea di effetto tra sé e l'*immagine proiettata*. Se la linea di effetto è ostruita, l'incantesimo ha termine. Se si usa porta dimensionale, spostamento planare, teletrasporto o simili incantesimi che interrompono la linea di effetto, anche solo per un attimo, l'incantesimo ha termine.

## Inversione della gravità



V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	Fino a un cubo con spigolo di 3 m per ogni due livelli (F)	⌚ 1 round per livello (I)	TS: None; vedi testo	RI: No	MC: Un magnete e una lima di ferro
---------------	----------------------	----------------------------------	--	---------------------------	----------------------	-----------	------------------------------------

Questo incantesimo inverte la gravità nella sua area, facendo cadere verso l'alto tutte le creature e gli oggetti che non siano fissati a terra, facendo loro raggiungere il punto più alto dell'area in 1 round. Se nel corso di questa caduta incontrano qualche oggetto solido (come un soffitto), oggetti e creature in caduta lo colpiscono con la stessa forza che avrebbero subito in una normale caduta verso il basso. Se un oggetto o una creatura raggiunge il punto più alto dell'area senza colpire nulla, rimane lì, ondeggiando leggermente, fino al termine dell'incantesimo. Alla fine dell'incantesimo, le creature e gli oggetti ricadono verso il basso. Posto che vi sia nei paraggi qualcosa a cui aggrapparsi, le creature all'interno dell'area possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrare qualcosa quando l'incantesimo ha effetto. Le creature in grado di volare o levitare possono evitare di cadere.

## Invisibilità di massa



V, S, M	1 azione standard	↗ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ 1 minuto per livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo) o Volontà nega (innocuo, oggetto)	RI: Si (innocuo) o Si (innocuo, oggetto)	MC: Un ciglio avvolto in una pallina di gomma arabica.	MC: Un ciglio avvolto in una pallina di gomma arabica.
---------------	----------------------	------------------------------------	----------------------------	--	--	--	--

Funziona come invisibilità, tranne che l'effetto si sposta con il gruppo e si interrompe nel momento in cui qualcuno nel gruppo attacca. I singoli individui non possono vedersi l'un l'altro. L'incantesimo si interrompe per chiunque si allontani a più di 54 metri dal membro del gruppo più vicino. (Se ci sono solo due bersagli sotto l'effetto di questo incantesimo, quello dei due che si allontana perde la sua invisibilità. Se entrambi si allontanano l'uno dall'altro, diventano visibili nel momento in cui la loro distanza supera i 54 metri).

## Mano stringente di Bigby [Forza]



V, S, F/DF	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 round per livello (I)	RI: Si focus: Un guanto di pelle
------------	-------------------	----------------------------------	---------------------------	----------------------------------

Funziona come mano interposta di Bigby, ma la mano è in grado di lottare con un nemico indicato dall'incantatore. La mano stringente effettua un attacco di lotta per round. Il suo bonus di attacco di contatto è pari al livello dell'incantatore + il suo modificatore di Intelligenza, Saggezza o Carisma (rispettivamente per un mago, un chierico o uno stregone), + 10 per il punteggio di Forza della mano (31), -1 per essere di taglia Grande. La stessa cifra vale anche per il suo bonus di lotta, con la differenza che la taglia Grande gli fornisce +4 invece che -1. La mano blocca ma non ferisce le creature con cui lotta. Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento. La mano stringente può anche spingere un avversario come la mano possente di Bigby, ma con un bonus di +16 alla prova di Forza (+10 per la Forza 31, +4 per essere di taglia Grande e un bonus di +2 per la carica, che ottiene sempre), oppure interporsi come la mano interposta di Bigby. I chierici che fanno uso di questo incantesimo gli danno il nome della propria divinità (mano stringente di Kord, ad esempio).

## Ombra di una evocazione superiore



V, S	1 azione standard	⇒ Vedi testo	⌚ Vedi testo	TS: Volontà incredula (se interagisce); varies; vedi testo	RI: Si; vedi testo
------	-------------------	--------------	--------------	--	--------------------

Funziona come ombra di una evocazione, ma può duplicare qualsiasi incantesimo di evocazione convocazione o evocazione creazione da mago o da stregone di 6° livello o inferiore. Le evocazioni illusorie create infliggono tre quinti (60%) dei danni a chi dubita di esse, e gli effetti che non infliggono danni hanno solo una probabilità del 60% di funzionare contro chi dubita di essi.

## Onde di esaurimento



V, S	1 azione standard	⇒ 18 m	Esplosione a forma di cono	⌚ Instantanea	TS: No	RI: Si
------	-------------------	--------	----------------------------	---------------	--------	--------

Onde di energia negativa rendono esauste tutte le creature viventi nell'area di effetto. L'incantesimo non ha effetto sulle creature già esauste.

## Palla di fuoco ritardata [Fuoco]



V, S	1 azione	⇒ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Propagazione del raggio di 6 m	⌚ 5 round o meno; vedi testo	TS: Riflessi dimezza	RI: MC: Una pallina di guano di pipistrello e di zolfo.	Si
------	----------	------------------------------------	--------------------------------	------------------------------	----------------------	---	----

Funziona come una palla di fuoco normale, ma è più potente e può esplodere fino a 5 round dopo il momento in cui è stato lanciato. L'esplosione di fiamme si propaga, con un boato e infligge un numero di danni da fuoco pari a 1d6 per ogni livello dell'incantatore (massimo 20d6). La sfera riluciente creata dall'incantesimo può esplodere immediatamente se l'incantatore lo desidera, oppure può scegliere di ritardare lo scoppio fino a 5 round più tardi. È l'incantatore a scegliere l'ammontare del ritardo nel momento in cui completa l'incantesimo e il ritardo, una volta stabilito, non può essere cambiato, a meno che qualcuno non tocchi la sfera; (vedi sotto). Se l'incantatore sceglie di ritardare, la sfera rimane là dove si trova fino al momento di esplodere e una creatura potrebbe raccoglierla e tirarla come un'arma da lancio (incremento di gittata di 3 metri). Se una creatura maneggia e muove la sfera entro 1 round dalla sua detonazione, c'è una probabilità del 25% che la sfera esploda mentre la creatura la sta maneggiando.

## Parola del potere, accecicare [Influenza Mentale]



V	1 azione standard	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura con 200 punti ferita o meno	⌚ Vedi testo	RI: Si
---	-------------------	---	--	--------------	--------

L'incantatore pronuncia una singola parola del potere che fa sì che una creatura a sua scelta rimanga accecata, che la creatura sia in grado o meno di sentire la parola. La durata di questo incantesimo dipende dal totale di punti ferita della creatura che ne subisce l'effetto. Qualsiasi creatura che disponga di 201 punti ferita o più non viene influenzata dalla *parola del potere, accecicare*.

Punti ferita	Durata
50 o meno	Permanente
51-100	1d4+1 minuti
101-200	1d4+1 round

## Porta in fase



V	1 azione standard	⇒ 0 m	⌚ 1 utilizzo ogni 2 livelli	RI: No
---	-------------------	-------	-----------------------------	--------

Questo incantesimo è in grado di creare un passaggio etereo attraverso pareti di legno, di calcina o di pietra, ma non attraverso altri materiali. La *porta in fase* è invisibile e inaccessibile per qualsiasi creatura tranne l'incantatore, e solo lui può usare il passaggio. Entrando nella *porta in fase* l'incantatore scompare e ne riappare quando esce. A sua discrezione è per lui possibile portare con sé un'altra creatura (di taglia Media o inferiore) attraverso la porta. Ai fini dell'incantesimo questo conta come due utilizzi della porta. La porta non consente al suono, alla luce o agli effetti magici di passarvi attraverso, e l'incantatore non può vedere attraverso di essa senza attraversarla. Per questo motivo, l'incantesimo è in grado di fornire una rapida via di fuga, anche se certe creature, come i ragni-fase, sono in grado di inseguirlo senza alcun problema. Le gemme della visione del vero e magie simili sono in grado di rivelare la presenza di una *porta in fase* ma non di permettere di attraversarla. Una *porta in fase* è soggetta a dissolfi magie. Se qualcuno si trova all'interno del passaggio quando la porta viene dissolta, quest'ultimo viene espulso senza alcun danno fuori dal passaggio proprio come per gli effetti dell'incantesimo passapareti. L'incantatore può permettere ad altre creature di usare la *porta in fase* definendo alcune condizioni di attivazione della porta. Tali condizioni possono essere semplici o complesse, a sua discrezione. Possono essere basate sul nome di una creatura, sulla sua identità o sull'allineamento, o altrimenti su azioni o particolarità osservabili. Non possono dipendere invece da fattori intangibili come il livello, la classe, i Dadi Vita o i punti ferita. Una *porta in fase* può essere resa permanente con l'incantesimo permanenza.

## Reggia meravigliosa di Mordenkainen



V, S, F	1 azione	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 2 ore/livello (l)	RI: focus: Un portale in miniatura intagliato nell'avorio, un blocchetto di marmo levigato e No un minuscolo cucchiaio d'argento (ogni oggetto del valore di 5 mo)
---------------	----------	---	------------------------	--

L'incantatore evoca una dimora extradimensionale che ha una singola entrata nel piano in cui l'incantesimo è stato lanciato. Il punto di ingresso appare come una debole luminescenza nell'aria, largo circa 1,2 metri e alto 2,4 metri. Solo quanti sono stati designati dall'incantatore possono entrare nella dimora, e il portale viene chiuso e reso invisibile una volta che l'incantatore è entrato. Egli può poi aprirlo di nuovo dalla parte in cui si trova, a piacimento. Una volta che i visitatori sono passati attraverso l'ingresso, si trovano a contemplare un magnifico atrio che conduce a numerose stanze. L'atmosfera è pulita, fresca e riscaldata. L'incantatore può creare quanti piani desidera nel limite dell'effetto dell'incantesimo. Il luogo è ammobiliato e contiene cibo a sufficienza per fornire un pasto di nove portate per dodici persone per livello dell'incantatore. C'è anche uno stuolo di servitori semitrasparenti (in numero di due per livello dell'incantatore), obbedienti e in livrea che attendono eventuali visitatori. I servitori funzionano come nell'incantesimo servitore inosservato, a parte il fatto che sono visibili e che possono spostarsi liberamente all'interno della casa. Visto che questa dimora è accessibile solo tramite il suo portale magico, le condizioni ambientali esterne non hanno alcun effetto su quelle interne e viceversa.

## Riflettere incantesimo



V, S, M/DF 1 azione standard Personale Incantatore Fino ad esaurimento o 10 min./livello MC: Un piccolo specchio d'argento

Gli incantesimi e gli effetti magici lanciati sull'incantatore rimbalzano verso colui che li ha lanciati. Questa Abiurazione respinge solo gli incantesimi che hanno l'incantatore come bersaglio. Gli incantesimi ad area e a effetto non sono soggetti all'Abiurazione. *Riflettere incantesimo* non riesce nemmeno a fermare gli incantesimi con raggio di azione a contatto. Quindi, un incantesimo charme su persone lanciato sull'incantatore potrebbe essere respinto e metterlo potenzialmente in grado di ammaliare chi lo ha lanciato, mentre palla di fuoco o infliggi ferite critiche non possono essere respinti. L'incantesimo influenza da sette a dieci livelli di incantesimo ( $1d4+6$ ). Il DM tira questo numero in segreto. Per ogni incantesimo respinto, il DM sottrae il suo livello dal numero di livelli da riflettere rimasti. Quando sull'incantatore viene lanciato un incantesimo di livello più alto del numero di livelli da riflettere rimasti, quell'incantesimo torna indietro solo in parte. Il DM sottrae il numero di livelli da riflettere rimasti al livello dell'incantesimo che sta arrivando, poi divide il risultato per il livello dell'incantesimo in arrivo, per determinare quale frazione dell'incantesimo riesce a passare. Nel caso di incantesimi che infliggono danni, l'incantatore e chi ha lanciato l'incantesimo ne subiscono entrambi una parte. Nel caso di incantesimi che non infliggono danni, entrambi hanno una probabilità in proporzione di essere colpiti. Ad esempio, se l'incantatore avesse tre livelli da riflettere rimasti e fosse il bersaglio di un incantesimo dardo incantato intensificato al 4° livello (un incantesimo di 4° livello), respingerebbe tre quarti dell'incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo. L'incantatore subirebbe un quarto dei danni, mentre chi ha lanciato l'incantesimo subirebbe tre quarti dei danni. Se l'incantatore fosse il bersaglio di un incantesimo da mago paura (anch'esso di 4° livello) nella stessa situazione, l'incantatore avrebbe una probabilità su quattro (25%) di subire l'effetto dell'incantesimo, mentre chi ha lanciato l'incantesimo avrebbe tre probabilità su quattro (75%) di subirne l'effetto. Se sia l'incantatore che chi lancia l'incantesimo da riflettere sono protetti da effetti di riflettere incantesimo, si crea un campo di risonanza. Determinare i suoi effetti casualmente tirando sii questa tabella:

d% Effetto
01\70
L'incantesimo svanisce senza alcun effetto.
71\80
L'incantesimo colpisce entrambi ugualmente a pieno effetto.
81\97
Entrambi gli effetti di repulsione non funzionano per $1d4$ minuti.
98\100
Entrambi gli incantatori spariscono in un varco verso un altro piano.

Componente materiale arcana: Un piccolo specchio d'argento.

## Scrutare superiore



V, 1 azione Vedi S: standard 1 ora per testo livello TS: Volontà nega RI: 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 0 m; vedi M: minuti testo Vedi testo TS: Tempra nega RI: 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 M: minuti testo Vedi testo TS: Volontà nega RI: 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*.

## Simulacro



V, S, 12 0 m Instantanea RI: DV del simulacro XP: 100 PE per ogni M: ore No da creare (minimo 1000 PE) MC: L'incantesimo viene lanciato su una rozza sagoma di neve o ghiaccio, e all'interno devono essere posti alcuni pezzi della creatura da duplicare (cappelli, unghie ecc.). Inoltre, è necessaria anche della polvere di rubino del valore di 100 mo per ogni DV del simulacro da creare.

Simulacro crea un duplucato illusorio di qualsiasi creatura. Il duplucato è parzialmente reale, fatto di neve o ghiaccio. Ha esattamente le stesse sembianze dell'originale, ma ha solo la metà dei livelli o Dadi Vita della creatura reale (e gli appropriati punti ferita, talenti, gradi di abilità e capacità speciali per una creatura di quel livello o DV). Non è possibile creare un *simulacro* di una creatura i cui Dadi Vita o livelli superino del doppio il livello dell'incantatore. Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve effettuare una prova di Camuffare per determinare quanto sia precisa la somiglianza fra i due. Le creature che hanno una certa familiarità con l'originale possono accorgersi dell'inganno con una prova riuscita di Osservare (contrapposta alla prova di Camuffare dell'incantatore) o con una prova di Percepire Intenzioni con CD 20. In qualunque momento il *simulacro* rimane sotto il controllo assoluto dell'incantatore. Non esistono legami telepatici di alcun tipo con lui, e quindi il controllo deve essere esercitato in qualche altro modo. Il *simulacro* non ha modo di diventare più potente. Non può aumentare il suo livello o le sue caratteristiche. Se ridotto a 0 punti ferita o in altro modo distrutto, torna ad essere neve e si scioglie istantaneamente fino a sparire. Per riparare eventuali danni al *simulacro*, è necessario un procedimento complesso che dura almeno 24 ore, 100 mo per punto ferita, e un laboratorio magico completamente attrezzato.

## Spada di Mordenkainen [Forza]



V, 1 azione S, F standard	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 round per livello (i)	RI: Si	focus: Una spada in miniatura di platino con l'impugnatura e il pomello di rame e zinco. Farla costruire costa 250 mo
------------------------------	---	---------------------------	--------	---

L'incantatore crea dal nulla un piano di forza brillante a forma di spada. La spada colpisce qualsiasi avversario entro il raggio di azione, come desidera l'incantatore, a partire dal round in cui lancia l'incantesimo. La spada attacca il bersaglio designato una volta in ogni round nel turno dell'incantatore. Il suo bonus di attacco è pari al livello dell'incantatore + il suo bonus di Intelligenza o di Carisma (per maghi o stregoni, rispettivamente) con un addizionale bonus di potenziamento +3. In quanto effetto di forza, può colpire creature eteree e incorporee. Infilige 4d6+3 danni di forza, con un intervallo di minaccia di 19-20 e un moltiplicatore al critico x2. La spada colpisce sempre dalla direzione dell'incantatore. Non ha bonus di fiancheggiamento, e non può essere utile a un combattente per ottenerlo. Se la spada oltrepassa il raggio di azione rispetto all'incantatore, se esce dalla sua visuale, o se questi non la sta guidando mentalmente, la spada ritorna al suo fianco e lì rimane fluttuando. Ogni round dopo il primo, l'incantatore può usare un'azione standard per spostare la spada da un avversario ad un altro. Se non lo fa, la spada continua ad attaccare il bersaglio del round precedente. La spada non può essere attaccata o danneggiata da attacchi fisici, ma dissolvi magie, disintegrazione, una sfera annientatrice o una verga della cancellazione hanno effetto su di essa. La CA della spada è 13 (10, bonus di taglia +0 per un oggetto Medio, bonus di deviazione +3). Se una creatura attaccata ha una resistenza agli incantesimi, la prova di resistenza viene effettuata la prima volta che viene colpita dalla spada. Se ha successo, l'incantesimo viene dissolto. Altrimenti, la spada ha i suoi effetti normali su quella creatura per tutta la durata dell'incantesimo.

## Spostamento planare



V, 1 azione S, F standard	♂ Contatto	Creature toccata o fino a otto creature consenzienti che si tengono per mano	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega	RI: Si	focus: Una piccola verga di metallo biforcata. 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 ( $5 \times d\%$  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 biforcata. 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.

## Spruzzo prismatico



V, S	1 azione standard	♂ 18 m	Esplosione a forma di cono	⌚ Instantanea	TS: Vedi testo	RI: Si
------	-------------------	--------	----------------------------	---------------	----------------	--------

Questo incantesimo fa scaturire sette raggi luminescenti e multicolori dalla mano dell'incantatore. Ogni raggio ha un potere differente. Le creature con 8 DV o meno all'interno dell'area vengono accecate automaticamente per  $2d4$  round. Tutte le creature all'interno di quest'area vengono invece colpite a caso da uno o più raggi, che hanno effetti addizionali.

### 1d8 Colore del raggio Effetto

1	Rosso	20 danni da fuoco (Riflessi dimezza)
2	Arancione	40 danni da acido (Riflessi dimezza)
3	Giallo	80 danni da elettricità (Riflessi dimezza)
4	Verde	Veleno (Uccide; Tempra parziale, per subire invece 1d6 danni alla Cos)
5	Blu	Trasformato in pietra (Tempra nega)
6	Indaco	Demenza, come per l'incantesimo demenza (Volontà nega)
7	Viola	Mandato su un altro piano (Volontà nega)
8	Colpito da due raggi; tirare altre due volte, ignorando qualunque risultato di '8'	

## Statua



V, S, M	1 round	♂ Contatto	⌚ Creatura toccata	⌚ 1 ora per livello (i)	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)	MC: Calce, sabbia e una goccia d'acqua caduta da un pezzo di metallo, come da un chiodo o da uno spuntoni.
---------	---------	------------	--------------------	-------------------------	----------------------------	------------------	--

L'incantesimo *statua* trasforma il bersaglio in solida roccia, assieme ai suoi vestiti e all'equipaggiamento che indossa o porta con sé. Nella sua forma di *statua*, il soggetto guadagna una durezza di 8. Mantiene però i suoi punti ferita. Il bersaglio è in grado di vedere, sentire e percepire gli odori normalmente, ma non ha bisogno di mangiare o respirare. Le sue sensazioni sono limitate a quelle che possono influenzare la materia dura come granito che costituisce il suo corpo. Una scheggiatura è un graffio, ma rompere un braccio della *statua* è un danno grave. Il soggetto sotto l'effetto dell'incantesimo *statua* è in grado di tornare al suo stato normale, di agire, e poi trasformarsi di nuovo in una *statua* (un'azione gratuita) a piacimento, fino al termine della durata dell'incantesimo.

## Teletrasporto degli oggetti



V	1 azione standard	♂ Contatto per livello	⌚ Un oggetto toccato fino a 25 kg; per livello e 81 dm <sup>3</sup>	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega (oggetto)	RI: Si (oggetto)
---	-------------------	------------------------	---	---------------	----------------------------	------------------

Funziona come teletrasporto, ma permette di teletrasportare un oggetto, non l'incantatore. Le creature e le forze magiche (come una sfera di palla di fuoco ritardata) non possono essere teletrasportate. Se lo si desidera, l'oggetto bersaglio può essere inviato in un luogo sperduto del Piano Etereo. In questo caso, il punto da cui l'oggetto è stato teletrasportato rimane debolmente magico finché l'oggetto non viene recuperato. Un dissolvi magie mirato lanciato in quel punto riporta indietro l'oggetto svanito dal Piano Etereo.

## Teletrasporto superiore



V	1 azione standard	Personale e a contatto	Incantatore e oggetti toccati, oppure altre creature consenzienti toccate	Instantanea	TS: None e Volontà nega (oggetto)	RI: No e Si (oggetto)
---	-------------------	------------------------	---	-------------	-----------------------------------	-----------------------

Funziona come leletrasporto, ma non ha limiti di raggio di azione e non esiste possibilità di arrivare fuori bersaglio.Inoltre, non c'e bisogno di aver visto la destinazione, ma in questo caso bisogna possedere perlomeno un'affidabile descrizione del luogo n cui ci si sta teletrasportando (come una descrizione dettagliata fornita da qualcun altro o una mappa particolarmente precisa). Se si prova a teletrasportarsi senza informazioni sufficienti (o con informazioni fuorvianti) si scompare e si riappare semplicemente nel posto originale.Il viaggio tra piani non è possibile.

## 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 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.

## Visione



V, S M, XP	1 azione standard	Personale	Incantatore	Vedi testo	XP: 100 PE.	MC: Incenso del valore di 250 mo.	focus: Quattro strisce di avorio (del valore di 50 mo ciascuna) a formare un rettangolo
---------------	-------------------	-----------	-------------	------------	-------------------	-----------------------------------	---

Funziona come conoscenza delle leggende, ma agisce più velocemente e infonde nell'incantatore un velo di stanchezza. Questi può porre una domanda su un personaggio, un luogo o un oggetto e poi lanciare l'incantesimo.Se il personaggio o l'oggetto sono presenti, o se l'incantatore si trova nel luogo in questione, riceve una *visione* riguardo alla domanda posta superando una prova di livello dell'incantatore (1d20 + 1 per livello dell'incantatore; massimo +25) con CD 20. Se sono disponibili solo informazioni dettagliate sul luogo, sul personaggio o sull'oggetto, la CD è 25 e l'informazione ottenuta è incompleta.Se sono a disposizione solo delle voci, la CD è 30 e l'informazione ottenuta è vagia.

## Vista Arcana superiore



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

Funziona come vista arcana, ma l'incantatore apprende automaticamente quali incantesimi o effetti magici siano attivi sugli individui o sugli oggetti che vede.Vista arcana superiore non permette però l'identificazione di oggetti magici.A differenza di vista arcana, questo incantesimo non può essere resa permanente con un incantesimo permanenza.

# Stregone/Mago livello 8

## Antipatia [Influenza Mentale]



V, S, M/DF	1 ora	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una locazione (fino a un cubo con spigolo di 3 m per livello) o un oggetto	⌚ 2 ore/livello (I)	TS: Volontà parziale Rl: Si	MC: Una pallottola di sale di allume bagnata nell'aceto.
---------------	----------	---	--	---------------------	--------------------------------	--

L'incantatore è in grado di far scaturire da un oggetto o da una locazione delle vibrazioni magiche che respingono un particolare tipo di creature intelligenti o di un particolare allineamento, a scelta dell'incantatore. Il tipo di creatura che si intende respingere deve essere nominato specificatamente (ad esempio, draghi rossi, giganti delle colline, topi mannari, lammasu, manti assassini o vampiri). Il sottotipo di una creatura (come gobblinoide) non è sufficientemente specifico. Analogamente, anche l'allineamento specifico deve essere nominato (ad esempio, caotico malvagio, caotico buono, legale neutrale o neutrale puro). Le creature del tipo o dell'allineamento scelto sentono un bisogno irrefrenabile di allontanarsi dall'area o di evitare l'oggetto influenzato. Una forza impellente li spinge ad abbandonare l'area o l'oggetto, a evitarlo e a non volervi mai più ritornare volontariamente finché l'incantesimo permane. Se una creatura supera con successo il tiro salvezza può rimanere nell'area o toccare l'oggetto, pur sentendosi molto a disagio. L'inquietudine che subisce riduce la sua Destrezza di 4 punti. Antipatia contrasta e dissolve simpatia.

## Charme sui mostri di massa [Influenza Mentale]



V 1 azione 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	⌚ Un giorno/livello	TS: Volontà Rl: Si
---------------------------	---	--	---------------------	-----------------------

L'incantesimo colpisce un numero di creature la cui somma di DV non superi il doppio del livello dell'incantatore oppure una singola creatura indipendentemente dai suoi DV. Se nell'area sono presenti più bersagli di quanti ne sia in grado di colpire l'incantatore, egli deve designare un bersaglio alla volta fino a quando non ne sceglie uno con troppi DV. Questa forma di charme fa sì che una creatura consideri l'incantatore un suo fidato amico e alleato (considerare amichevole l'atteggiamento del bersaglio; vedi 'Influenzare l'atteggiamento dei PNG', pagina 74). Se la creatura è attualmente minacciata o attaccata dall'incantatore o dai suoi alleati, tuttavia, riceve un bonus di +5 al tiro salvezza. Questo incantesimo non permette di controllare la creatura soggetta a charme come se fosse un automa, essa interpreta solo le azioni e le parole dell'incantatore nel modo più benevolo possibile. L'incantatore può tentare di darle degli ordini, ma dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerla a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Una creatura soggetta a charme non obbedisce mai a ordini suicidi o palesemente nocivi, ma un combattente soggetto a charme, ad esempio, potrebbe credere all'incantatore che lo assicura che la sola possibilità di salvarsi la vita consiste nel trattenere il drago rosso che li sta inseguendo 'solo per qualche secondo'. Qualsiasi atto da parte dell'incantatore o dei suoi evidenti alleati che minacci la creatura soggetta a charme ha l'effetto di spezzare l'incantesimo. L'incantatore deve essere in grado di parlare il linguaggio del soggetto per comunicare i propri comandi, oppure deve essere molto bravo a farsi capire a gesti.

## Clone@



V, S, M, F	10 minuti	⇒ 0 Instantanea	⌚ MC: Il campione di carne e vari strumenti da laboratorio Rl: No (del costo di 1000 mo)	focus: Strumenti speciali da laboratorio (del costo di 500 mo)
---------------	--------------	--------------------	---	--

Questo incantesimo genera un duplicato inerte di una creatura. Se l'individuo originale è stato ucciso, la sua anima si trasferisce immediatamente nel clone, che funge da corpo sostitutivo (purché l'anima sia libera e intenzionata a ritornare; vedi la sezione 'Riportare in vita i morti', pagina 171). I resti fisici del corpo originale, se ne rimangono, diventano materia inerte e non possono essere riportati in vita in seguito. Se la creatura originale ha raggiunto il termine del suo arco di vita naturale (cioè, è morta per cause naturali), qualsiasi tentativo di clonazione fallisce. Per creare il duplicato, è necessario un campione di carne (non capelli, unghie, scaglie o simili) preso dal corpo in vita dell'originale del volume di almeno 15 cm cubi. Il pezzo di carne non deve essere fresco, ma deve esserne impedita la decomposizione, (ad esempio, con l'incantesimo riposo inviolato). Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, il duplicato deve crescere in un laboratorio per 2d4 mesi. Quando il clone viene completato, se la creatura originale è già morta, l'anima entra immediatamente nel clone. Il clone è fisicamente identico all'originale e possiede la stessa personalità e gli stessi ricordi dell'originale. Sotto altri aspetti, si deve considerare il clone come se fosse il personaggio originale riportato in vita dai morti, compresa la perdita di un livello odi 2 punti di Costituzione (se l'originale era un personaggio di 1° livello). Se questa modifica porta la Costituzione del clone a 0, l'incantesimo fallisce. Se la creatura originale ha perduto livelli da quando il campione di carne le è stato prelevato ed è morta a un livello inferiore a quello a cui sarebbe il clone, il clone risultante ha un livello in meno rispetto a quello dell'originale al momento della morte. Questo incantesimo duplica solo il corpo e la mente dell'originale, non il suo equipaggiamento. Un duplicato può essere fatto crescere mentre l'originale è ancora in vita, o quando l'anima dell'originale non è disponibile, ma il corpo risultante è solo un ammasso inerte di carne, che comincerà a marcire se non viene in qualche modo conservato.

## Corpo di ferro



V, S, M/DF	1 azione standard	⇒ Personale Incantatore	⌚ 1 minuto per livello (I)	MC: Un piccolo pezzo di ferro che sia stato un tempo parte di un golem di ferro, dell'armatura di un eroe o di una macchina da guerra
---------------	----------------------	----------------------------	-------------------------------	---

Questo incantesimo è in grado di trasformare il corpo in acciaio vivente, garantendo diverse capacità e resistenze potenti. L'incantatore guadagna una riduzione al danno di 15/adamantio. Diventa immune a cecità, colpi critici, danni alle caratteristiche, sordità, malattie, annegamento, elettricità, veleno, stordimento e a tutti gli incantesimi o attacchi che colpiscono la struttura fisica o la respirazione, poiché a tutti gli effetti per la durata di questo incantesimo l'incantatore non è composto di materia organica e non ha bisogno di respirare. Egli subisce solo danni dimezzati da fuoco e da acido di ogni tipo. Tuttavia, diventa vulnerabile a tutti gli attacchi speciali che hanno effetto sui golem di ferro. L'incantatore ottiene un bonus di potenziamento +6 al punteggio di Forza, ma subisce una penalità di -6 al punteggio di Destrezza (fino a un punteggio minimo di 1), e la velocità si dimezza. Egli ha una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 50% e una penalità di armatura alla prova di -8, come se indossasse un'armatura completa. Non è in grado di bere (né quindi di usare pozioni) né di usare strumenti a fiato. I suoi attacchi senz'armi infliggono danni pari a un randello adatto alla sua taglia (1d4 per personaggi di taglia Piccola o 1d6 per personaggi di taglia Media), ed è considerato a tutti gli effetti armato quando compie attacchi senz'armi. Il peso aumenta di dieci volte, provocando l'affondamento in acqua come una roccia. Tuttavia, egli è sicuramente in grado di resistere alla terribile pressione e alla mancanza d'aria in fondo all'oceano, almeno finché l'incantesimo non termina.

## Creare non morti superiori [Male]



V, 1 S, ora M	♂ 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 divisoratori (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

## Danza irresistibile di Otto [Influenza Mentale]



V	1 azione standard	⌚ Contatto	⌚ Creature vivente toccata	⌚ 1d4+1 round	RI: Si
---	-------------------	------------	----------------------------	---------------	--------

Il soggetto avverte un irrefrenabile bisogno di ballare e comincerà a farlo, battendo i tacchi sul pavimento. I movimenti della danza gli impediscono di compiere qualsiasi altra azione a parte fare salti e piroette. Questo effetto impone una penalità di -4 alla Classe Armatura e una penalità di -10 ai tiri salvezza sui Riflessi, e nega qualsiasi bonus alla CA fornito da uno scudo impugnato dal soggetto. Il soggetto danzante provoca attacchi di opportunità ad ogni round nel suo turno.

## Esigere [Influenza Mentale]



V, S, M/DF	10 minuti	♂ Vedi testo	⌚ Una creatura	⌚ 1 round; vedi testo	TS: Volontà parziale	RI: MC: Un frammento di filo di rame e una piccola parte del soggetto (un cappello, un pezzo d'unghia o qualcosa di simile).	MC: Un frammento di filo di rame
------------	-----------	--------------	----------------	-----------------------	----------------------	--	----------------------------------

Funziona come inviare, ma il messaggio creato può anche contenere una suggestione (vedi l'incantesimo suggestione), che il soggetto cerca di eseguire al suo meglio. Un tiro salvezza sulla Volontà riuscito nega l'effetto di suggestione, ma non il contatto stesso. Il messaggio di *esigere*, se ricevuto, viene capito anche se il punteggio di Intelligenza del soggetto è di 1. Se il messaggio è impossibile da capire, o non ha significato in base alle circostanze che sussistono per il soggetto nel momento in cui arriva, viene capito ma la suggestione rimane inefficace. Il messaggio di *esigere* alla creatura deve, essere di venticinque parole o meno, compresa la suggestione. La creatura può anche dare una breve risposta immediatamente.

## Esplosione solare [Luce]



V, S, M/DF	1 azione standard	⌚ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ Esplosione del raggio di 24 m	⌚ Instantanea	TS: Riflessi parziale; vedi testo	RI: MC: Un pezzo di pietra del sole e una fiamma libera
------------	-------------------	------------------------------------	---------------------------------	---------------	-----------------------------------	---

Esplosione solare crea un globo di luce accecante e incandescente, che esplode silenziosamente a partire dal punto scelto. Tutte le creature all'interno del globo vengono accecate e subiscono 6d6 danni. Una creatura per cui la luce del sole è nociva o innaturale subisce danni raddoppiati. Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo nega la cecità e dimezza i danni. I non morti all'interno del globo subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore, (massimo 25d6), o danni dimezzati se superano un tiro salvezza sui Riflessi. Inoltre, l'esplosione è in grado di distruggere le creature non morte specificatamente vulnerabili alla luce intensa (come un vampiro), in caso di fallimento del proprio tiro salvezza. La luce ultravioletta generata da questo incantesimo è anche in grado di infliggere, danni a funghi, muffe, melme, fanghiglie, allo stesso modo delle creature non morte. Esplosione solare dissolve qualsiasi incantesimo di oscurità di 9° livello e inferiore all'interno della sua area.

## 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 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 8° 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 8 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

## Grido superiore [Sonoro]



V, S, F	1 azione standard	⌚ 18 m	⌚ Esplosione a forma di cono	⌚ Instantanea	TS: Tempra parziale o Riflessi nega (oggetto); vedi testo	RI: Si (oggetto)
---------	-------------------	--------	------------------------------	---------------	---	------------------

L' incantatore emette un urlo fortissimo che assorda e danneggia tutte le creature sulla sua traiettoria. Questo cono infligge 10d6 danni sonori (o 1d6 danni sonori per livello dell'incantatore, massimo 20d6, contro gli oggetti cristallini o fragili esposti o le creature cristalline). Un tiro salvezza effettuato con successo nega la sordità e dimezza i danni. Rende anche le vittime stordite per 1 round e assordate per 4d6 round. Una creatura nell'area del cono può negare lo stordimento e dimezzare sia i danni che la durata della sordità superando un tiro salvezza sulla Tempra. Una creatura che ha in mano un oggetto vulnerabile può tentare un tiro salvezza sui Riflessi per negare i danni sull'oggetto. L'incantesimo grido non può penetrare l'incantesimo silenzio.

## Intrappolare l'anima



V, S M, (F); vedi testo	1 azione standard o vedi testo	⚡ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura	⌚ Permanente; vedi testo	TS: Vedi testo	RI: Si; vedi testo	MC: Prima dell'effettivo lancio di intrappolare l'anima, l'incantatore deve procurarsi una gemma del valore di almeno 1.000 mo per ogni Dado Vita che la creatura da intrappolare possiede (ad esempio, è necessaria una gemma da 10.000 mo per intrappolare una creatura con 10 DV). Se la gemma non è abbastanza preziosa, si infrange quando si tenta di intrappolare la creatura. (Anche se i personaggi non possiedono il concetto di livello o di Dadi Vita in quanto tali, il valore di una gemma per intrappolare un certo individuo può essere determinato attraverso gli studi; non bisogna però dimenticare che questo valore può cambiare man mano che le creature guadagnano più DV).	focus: Se viene scelto il metodo dell'oggetto di attivazione, è necessario un oggetto di attivazione speciale, preparato come descritto sopra
-------------------------------------	---	---	-------------------	-----------------------------	----------------------	--------------------------	--	---

Intrappolare l'anima imprigiona la forza vitale di una creatura (e il suo corpo materiale) all'interno di una gemma. La gemma trattiene l'entità imprigionata a tempo indefinito o finché non viene infranta e l'anima liberata, che permette al corpo materiale di riformarsi. Se la creatura intrappolata è una potente creatura di un altro piano (il che potrebbe significare un personaggio intrappolato da un abitante di un altro piano mentre il personaggio non si trova sul Piano Materiale), può esserne richiesto un servizio immediato in cambio della sua libertà. Altrimenti, la creatura sarà libera quando la gemma che la imprigionava viene infranta. In base alla versione selezionata, l'incantesimo può essere attivato in due modi: Completamento di incantesimo: L'incantesimo può essere completato pronunciando la sua parola finale come azione standard come se si stesse lanciando un normale incantesimo sul soggetto. Questo gli consente un tiro di resistenza agli incantesimi (ammesso che lo possieda) e un tiro salvezza stilla Volontà per evitare l'effetto. Se viene pronunciato anche il nome della creatura, la resistenza agli incantesimi viene ignorata e la CD del tiro salvezza aumenta di 2. Se il tiro salvezza o la resistenza agli incantesimi hanno successo, la gemma si infrange. Oggetto di attivazione: Questo secondo metodo è molto più insidioso, in quanto convince la creatura ad accettare un oggetto di attivazione su cui è stata scritta la parola finale dell'incantesimo, ponendo automaticamente l'anima della creatura nella trappola predisposta. Per usare questo metodo, sia il nome della creatura che la parola di attivazione devono essere scritte sull'oggetto di attivazione quando la gemma viene incantata. Anche un incantesimo simpatia può essere posto sull'oggetto di attivazione. Non appena il soggetto raccoglie o accetta l'oggetto in questione, la sua forza vitale viene trasferita automaticamente nella gemma senza la possibilità di una prova di resistenza agli incantesimi o di un tiro salvezza.

## Labirinto



V, S	1 azione standard	⚡ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura	⌚ Vedi testo	RI: Si
------	-------------------	---	----------------	--------------	--------

L'incantatore esilia il bersaglio in un *labirinto* extradimensionale di forza planare. Ad ogni round del proprio turno, il bersaglio può tentare una prova di Intelligenza con CD 20 per fuggire dal *labirinto* come azione di round completo. Se il bersaglio non tenta di fuggire, il *labirinto* svanisce dopo 10 minuti costringendolo ad andarsene. Una volta lasciato il *labirinto*, il bersaglio riappare nel punto in cui si trovava nel momento in cui è stato lanciato l'incantesimo. Se questo spazio è stato nel frattempo riempito da un oggetto solido, il bersaglio appare nel più vicino spazio libero. Incantesimi e capacità che consentono a una creatura di muoversi all'interno di un piano, come teletrasporto o porta dimensionale, non sono in grado di aiutare una creatura a fuggire da un *labirinto*, anche se l'incantesimo spostamento planare le consente di uscirne spostandosi in qualsiasi piano designato da quell'incantesimo. I minotauro non subiscono l'effetto di questo incantesimo.

V, S, .M	1 minuto	♂ Vicino (7,5 m +1,5 m ogni 2 livelli)	① 1 creatura vivente	② Vedi testo (I)	TS: Volontà nega; vedi testo	MC: Le componenti per un incantesimo legame variano in base alla versione scelta dell'incantesimo, ma comprendono sempre il canto continuato della formula letta dalla pergamena o dalla pagina del libro sui cui è riportato, gesti somatici, e materiali appropriati alla forma di legame usata. Queste componenti possono includere oggetti catene in miniatura di metallo speciale (argento per i licantropi, ferro freddo per i demoni ecc.), erbe soporifere di estrema rarità (per la versione dormiente), una piccola giara di cristallo prezioso e così via. Oltre agli oggetti appositamente realizzati per il tipo specifico di legame (del costo di 500 mo), l'incantesimo necessita di opali del valore di almeno 500 mo per ogni DV del bersaglio e un disegno su pergamena o una statuetta scolpita del soggetto da catturare.  Ri: come catene in miniatura di metallo speciale (argento per i licantropi, ferro freddo per i demoni ecc.), erbe soporifere di estrema rarità (per la versione dormiente), una piccola giara di cristallo prezioso e così via. Oltre agli oggetti appositamente realizzati per il tipo specifico di legame (del costo di 500 mo), l'incantesimo necessita di opali del valore di almeno 500 mo per ogni DV del bersaglio e un disegno su pergamena o una statuetta scolpita del soggetto da catturare.
----------------	-------------	--	-------------------------------	---------------------------	--	--

Un incantesimo *legame* crea una costrizione magica che blocca una creatura. Il bersaglio ottiene un tiro salvezza iniziale solo se i suoi Dadi Vita sono pari almeno alla metà del livello dell'incantatore. L'incantatore può avere fino a sei assistenti che lo aiutino con questo incantesimo. Per ogni assistente che lancia suggestione, il livello dell'incantatore per il lancio di *legame* aumenta di 1. Per ogni assistente che lancia dominare animali, dominare persone o dominare mostri, il livello dell'incantatore per il lancio di *legame* aumenta di un numero pari a un terzo del livello di quell'assistente, purché il bersaglio sia appropriato per l'incantesimo *legame*. Dal momento che gli incantesimi degli assistenti vengono lanciati semplicemente per aumentare il livello dell'incantatore che lancia l'incantesimo *legame*, i tiri salvezza e le resistenze agli incantesimi contro di essi sono irrilevanti. Il livello dell'incantatore determina se il bersaglio ottiene un tiro salvezza sulla Volontà iniziale e la durata del *legame*. La durata di tutti i legami può essere interrotta indipendentemente dalla versione di *legame* lanciata, l'incantatore può specificare, delle condizioni particolari che pongano fine all'incantesimo e che permettano la liberazione della creatura quando si verificano. Possono essere semplici o elaborate quanto si vuole, ma è il DM a decidere se la condizione è ragionevole e ha una possibilità di verificarsi. Le condizioni possono basarsi sul nome, l'identità o l'allineamento di una creatura, oppure anche su qualità o azioni osservabili. Concetti non tangibili come livello, classe, Dadi Vita e punti ferita non sono appropriati. Ad esempio, una creatura soggetta a *legame* può essere liberata se si avvicina a lei una creatura legale buona, ma non se si avvicina un paladino. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, le condizioni di liberazione non possono essere cambiate. Fissare una condizione di liberazione aumenta di 2 la CD del tiro salvezza (ammesso che il tiro salvezza sia consentito). Nel caso venga lanciata una qualsiasi delle prime tre versioni di *legame* (quelle a durata limitata), l'incantatore può lanciare legami aggiuntivi per prolungare l'effetto, poiché le varie durate si sovrappongono. In questo caso, il soggetto ha diritto a un tiro salvezza alla fine della durata del primo incantesimo, anche se il livello dell'incantatore era abbastanza alto da non permettere un tiro salvezza iniziale. Se la creatura supera questo tiro salvezza, tutti gli incantesimi *legame* che sono stati lanciati su di lei vengono spezzati. L'incantesimo *legame* ha sei versioni. L'incantatore deve sceglierne una al momento del lancio:

- Incatenato: il soggetto viene confinato da una costrizione che genera un incantesimo antipatia che ha effetto su tutte le creature che tentino di avvicinarsi a lui, tranne l'incantatore. La durata è di un anno per livello dell'incantatore. Il soggetto rimane confinato nel posto che occupava quando l'incantesimo è stato lanciato su di lui.
- Dormiente: il soggetto cade in un sonno comatoso della durata di un anno per livello dell'incantatore. Non ha bisogno di mangiare o di bere mentre è dormiente, e non invecchia. Questa forma di *legame* è leggermente più difficile di incatenato, quindi resistergli è leggermente più facile.
- Ridurre di 1 la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.
- Dormiente incatenato: Una combinazione degli effetti di dormiente e incatenato che dura fino a un mese per livello dell'incantatore.
- Ridurre di 2 la CD del tiro salvezza.
- Confinato: Il soggetto viene trasportato o in altro modo condotto in un'area confinata (un labirinto, ad esempio) da cui non può fuggire in alcun modo. L'effetto è permanente.
- Ridurre di 3 la CD del tiro salvezza.
- Trasformazione: Il soggetto assume forma gassosa, tranne per la sua testa o la sua faccia. Viene rinchiuso, inerme, in una giara o in un altro contenitore che può essere trasparente o meno (a scelta dell'incantatore). La creatura rimane consapevole di ciò che la circonda ed è in grado di parlare, ma non può uscire dal contenitore, attaccare o usare uno qualsiasi dei suoi poteri o delle sue capacità. Il *legame* è permanente.
- Ridurre di 4 la CD del tiro salvezza.
- Contenimento minimo: Il soggetto viene ridotto all'altezza di 2,5 cm o anche meno e viene rinchiuso in una gemma, una giara o in qualche altro oggetto simile. Il *legame* è permanente. Il soggetto non ha bisogno di respirare, mangiare o bere finché è contenuto e non invecchia.
- Ridurre la CD del tiro salvezza di 4. Non è possibile dissolvere un incantesimo *legame* con dissolvi magie o con effetti simili, anche se campo anti-magia o disgiunzione di Monlenkainen lo influenzano normalmente.
- Una creatura extraplanare soggetta a *legame* non può essere rimandata sul suo piano di provenienza con congedo, esilio o con un simile effetto.
- Componente materiale: Le componenti per un incantesimo *legame* variano in base alla versione scelta dell'incantesimo, ma comprendono sempre il canto continuato della formula letta dalla pergamena o dalla pagina del libro sui cui è riportato, gesti somatici, e materiali appropriati alla forma di *legame* usata. Queste componenti possono includere oggetti come catene in miniatura di metallo speciale (argento per i licantropi, ferro freddo per i demoni ecc.), erbe soporifere di estrema rarità (per la versione dormiente), una piccola giara di cristallo prezioso e così via. Oltre agli oggetti appositamente realizzati per il tipo specifico di *legame* (del costo di 500 mo), l'incantesimo necessita di opali del valore di almeno 500 mo per ogni DV del bersaglio e un disegno su pergamena o una statuetta scolpita del soggetto da catturare.

## Legame planare superiore [vedi testo di legame planare inferiore]



V, 10	♂ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli); vedi testo	⌚ Fino a tre elementali o esterni per un totale di non più di 18 DV che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro quando appaiono	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega	Ri: No e Si; vedi testo
-------	---	--	---------------	------------------	-------------------------

Lanciare questo incantesimo significa compiere un atto estremamente pericoloso: attirare una creatura da un altro piano per farla cadere in una trappola appositamente preparata, che si trova all'interno del raggio di azione dell'incantesimo. La creatura richiamata viene tenuta in trappola fino al momento in cui non accetta di portare a termine un compito di qualche tipo in cambio della sua libertà. L'incantatore può richiamare una sola creatura che abbia fino a 18 Dadi Vita, oppure fino a tre creature dello stesso tipo il cui totale di Dadi Vita non superi 18. Per creare la trappola, l'incantatore deve usare un incantesimo cerchio magico rivolto verso il suo interno. Egli deve conoscere e nominare il tipo di creatura da richiamare. Se l'incantatore desidera richiamare un individuo specifico, deve utilizzare il nome proprio di quella creatura, per essere in grado di lanciare l'incantesimo. Alla creatura bersaglio è concesso un tiro salvezza sulla Volontà. Se il tiro salvezza riesce, la creatura resiste all'incantesimo. Se invece fallisce, cade immediatamente nella trappola (la resistenza agli incantesimi non le impedisce di essere richiamata). La creatura può sfuggire alla trappola con un tiro riuscito di resistenza agli incantesimi contro la prova di livello dell'incantatore, con un viaggio dimensionale, o con una prova riuscita di Carisma (CD 15 + 1/2 del livello dell'incantatore + il modificatore di Carisma dell'incantatore). Può tentare in tutti e tre i modi una volta al giorno. Se riesce a liberarsi, può decidere di fuggire o di attaccare l'incantatore. Un incantesimo ancora dimensionale lanciato sulla creatura le impedisce di fuggire tramite viaggio dimensionale. L'incantatore potrebbe anche sfruttare un diagramma di richiamo (vedi cerchio magico contro il male), per rendere la trappola più sicura. Se la creatura non riesce a liberarsi dalla trappola, l'incantatore può tenerla vincolata per tutto il tempo che desidera. Ogni creatura ha un tiro salvezza, effettua un tentativo indipendente di fuga e deve essere persuasa individualmente ad aiutare l'incantatore. Egli può anche cercare di convincerla a svolgere un qualche servizio, descrivendole la missione che desidera porti a termine e magari offrendole in cambio qualche ricompensa. L'incantatore deve effettuare una prova di Carisma contrapposta alla prova di Carisma della creatura. Il DM assegna alla prova dell'incantatore un bonus da +0 a +6, basandosi sul genere di richiesta fatta e sulla ricompensa pattuita. Se la creatura vince la prova contrapposta, si rifiuta di servire. Nuove offerte e tentativi di corruzione, anche ripetendo le offerte già fatte, possono essere effettuati ogni 24 ore. Tutto questo continua fino al momento in cui la creatura non promette di servire, finché non riesce a liberarsi oppure finché l'incantatore non decide di liberarsene con qualche altro incantesimo. Richieste impossibili da esaudire o irragionevoli non vengono prese in considerazione. Se l'incantatore ottiene 1 alla prova di Carisma, la creatura si libera dal vincolo, e può quindi scegliere se attaccare o fuggire. Una volta che la richiesta fatta è stata portata a termine, la creatura ha solo bisogno di riferirlo, e viene immediatamente trasportata nel luogo dal quale è venuta. In seguito potrebbe decidere di cercare vendetta. Se le viene assegnato un compito che non può portare a termine esclusivamente tramite le proprie azioni (come 'Aspetta qui' o 'Difendi quest'area contro ogni tipo di attacco'), l'incantesimo rimane attivo per un massimo di un giorno per livello dell'incantatore, e la creatura ha immediatamente diritto a un tentativo per liberarsi. Da notare che un soggetto intelligente potrebbe essere in grado di sovvertire alcune delle istruzioni ricevute. Quando l'incantatore 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 alla creatura. Ad esempio, legame planare inferiore diventa un incantesimo dell'acqua se lo si utilizza per chiamare un elementale dell'acqua.

## Metamorfosi di un oggetto



V, S M/DF	1 azione standard	↳ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	◎ Una creatura o un oggetto non magico fino a 2,7 m cubi	⌚ Vedi testo	TS: Tempra nega (oggetto); vedi testo	RI: Si (oggetto)	MC: Un bozzolo vuoto.	MC: Mercurio, gomma arabica e fumo
--------------	-------------------	---	--	--------------	---------------------------------------	------------------	-----------------------	------------------------------------

Funziona come metamorfosi, ma trasforma un oggetto o una creatura in qualcosa' altro. La durata dell'incantesimo dipende da quanto è stata radicale la trasformazione dallo stato normale allo stato incantato. Il DM determina la durata attenendosi alle seguenti linee guida:

Il soggetto trasformato è:	Aumento del fattore durata <sup>1</sup>
Dello stesso regno	+ 5 (animale, vegetale, minerale)
Della stessa specie	+ 2 (mammiferi, funghi, metalli ecc.)
Della stessa taglia	2
Relazione stretta (Albero - ramoscello, pelle di lupo - lupo ecc.)	2
Medesima Intelligenza o inferiore	2

<sup>1</sup> Aggiungere tutto ciò che si applica. Controllare il totale nella tabella successiva.

Fattore durata	Durata	Esempio
0	20 minuti	Da sasso a umano
2	1 ora	Da marionetta a umano
4	3 ore	Da umano a marionetta
5	12 ore	Da lucertola a mantice
6	2 giorni	Da pecora a cappotto di lana
7	1 settimana	Da toporagno a mantice
9	Permanente	Da mantice a toporagno

A differenza di metamorfosi, *metamorfosi di un oggetto* garantisce alla creatura il punteggio di Intelligenza della sua nuova forma. Se la forma originale non aveva un punteggio di Saggezza o Carisma, guadagna questi punteggi come appropriato alla nuova forma. I danni subiti nella nuova forma possono risultare nel ferimento o nella morte della creatura trasformata. Ad esempio, è possibile trasformare una creatura in una roccia e in seguito ridurla in polvere, causando danni e probabilmente uccidendo la creatura. Se la creatura fosse stata tramutata in polvere fin dall'inizio, sarebbero invece stati necessari modi più fantasiosi per danneggiarla. Per esempio, si sarebbe potuto usare folata di vento per spargere la polvere in ogni direzione. Come regola generale, la nuova forma subisce danni quando viene cambiata per mezzo di forze fisiche, anche se l'interpretazione delle varie situazioni è a discrezione del DM. Un oggetto non magico non può essere reso magico da questo incantesimo. Gli oggetti magici non subiscono alcun effetto da questo incantesimo. Questo incantesimo non può creare materiale di grande valore intrinseco come rame, argento, gemme, seta, oro, platino, mithral e adamantio. Inoltre, non può riprodurre le proprietà speciali del ferro freddo per superare la riduzione del danno di certe creature. Questo incantesimo può anche essere usato per duplicare gli effetti di trasmutare metallo in legno, metamorfosi funesta, metamorfosi, carne in pietra, pietra in carne, trasmutare fango in roccia o trasmutare roccia in fango. Componente materiale arcana: Mercurio, gomma arabica e fumo.

## Momento di prescienza



V, S	1 azione standard	↳ Personale	◎ Incantatore	⌚ 1 ora per livello o fino alla cancellazione
------	-------------------	-------------	---------------	---

L'incantesimo conferisce all'incantatore un potente sesto senso chelo riguarda direttamente. Una sola volta nel corso della durata dell'incantesimo, l'incantatore può decidere di utilizzare questo effetto. L'incantesimo gli conferisce un bonus cognitivo uguale al livello dell'incantatore (massimo +25) ad un singolo tiro per colpire, prova di caratteristica o di abilità contrapposta, o tiro salvezza. In alternativa, si può applicare il bonus cognitivo alla propria CA contro un singolo attacco (anche se colti alla sprovvista). L'attivazione dell'effetto non richiede un'azione; lo si può anche attivare durante il turno di un altro personaggio, se necessario. Si deve però scegliere di impiegare il *momento di prescienza* prima di compiere il tiro che si vuole modificare e una volta usato l'incantesimo ha termine. Non si può attivare su di sé più di un *momento di prescienza* alla volta.

## Muro prismatico



V, S 1 azione standard

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

⌚ 10 min./livello (I)

TS: Vedi testo

RI: Vedi testo

*Muro prismatico* crea una parete verticale e opaca: una superficie di luce splendente e multicolore che protegge da qualsiasi forma di attacco. Il muro risplende dei sette colori fondamentali, ognuno dei quali ha un potere e uno scopo distinti. Il muro è immobile e l'incantatore può attraversarlo e rimanergli accanto senza danni. Tuttavia, qualsiasi altra creatura con meno di 8 DV che si trovi entro 6 metri dal muro viene accecata dalla brillantezza dei colori per 2d4 round, se guarda nella sua direzione. Le massime proporzioni del muro sono 120 cm in larghezza per livello dell'incantatore e 60 cm in altezza per livello dell'incantatore. Un incantesimo muro prismatico che viene lanciato per materializzarlo in un'area dove c'è già una creatura presente viene spezzato, sprecando l'incantesimo. Ogni colore del muro ha un effetto speciale. La tabella corrispondente mostra i sette colori nell'ordine in cui appaiono, il loro effetto sulle creature che tentano di attaccare l'incantatore o di attraversare il muro, e la magia necessaria a negare ogni colore. Il muro può essere distrutto, colore dopo colore, in ordine consecutivo, da vari effetti magici; tuttavia, il primo colore deve essere già stato annullato prima che il secondo possa subirne l'effetto, e così via. Una verga della cancellazione o un incantesimo disgiunzione di Mordenkainen sono sufficienti a distruggere un muro prismatico, ma al contrario un campo antimagia non riesce a penetrarla. Dissolvi magie e dissolvi magie superiore non possono dissolvere il muro né niente che si trovi oltre. La resistenza agli incantesimi è efficace contro un muro prismatico, ma la prova di livello dell'incantatore deve essere ripetuta per ogni colore presente. *Muro prismatico* può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

Colore	Ordine	Effetto del colore	Negato da
Rosso	1°	Ferma armi a distanza non magiche. Infligge 20 danni da fuoco (Riflessi dimezza).	Cono di freddo
Arancione	2°	Ferma armi a distanza magiche. Infligge 40 danni da acido (Riflessi dimezza).	Folata di vento
Giallo	3°	Ferma gas, veleni e pietrificazione. Infligge 80 danni da elettricità (Riflessi dimezza).	Disintegrazione
Verde	4°	Ferma armi a soffio. Veleno (uccide; Tempra parziale per subire invece 1d6 danni alla Cos).	Passapareti
Blu	5°	Ferma divinazioni e attacchi mentali. Trasforma in pietra (Tempra nega).	Dardo incantato
Indaco	6°	Ferma tutti gli incantesimi. Tiro salvezza sulla Volontà per non subire demenza (come per l'incantesimo demenza).	Luce diurna
Viola	7°	Campo di energia che manda le creature su un altro piano (Volontà nega) <sup>1</sup> .	Dissolvi magie

<sup>1</sup> L'effetto viola rende gli effetti speciali degli altri sei colori superflui, ma sono stati ugualmente inclusi visto che certi oggetti magici possono creare effetti prismatici un colore alla volta, e che la resistenza agli incantesimi potrebbe rendere alcuni colori inefficaci (vedi sopra).

## Nube incendiaria [Fuoco]



V, S 1 azione standard

→ Medio (30 m + 3 m per livello)

⌚ 1 round per livello

TS: Riflessi dimezza; vedi testo

RI: No

L'incantesimo *nube incendiaria* crea una fitta nube di fumo piena di tizzoni ardenti. Il fumo oscura la visuale come una nube di nebbia. Inoltre, il materiale incandescente al suo interno infligge 4d6 danni da fuoco a qualunque cosa vi si trovi all'interno ad ogni round nel turno dell'incantatore. Tutti i bersagli possono dimezzare i danni superando un tiro salvezza sui Riflessi ogni round. Come nel caso dell'incantesimo nube mortale, il fumo si sposta alla velocità di 3 metri per round. Si deve calcolare la nuova propagazione del fumo ad ogni round in base al suo nuovo punto d'origine, che è a 3 metri di distanza da dove si trovava l'incantatore al momento del lancio. Concentrandosi, egli può spostarla (muovendo a tutti gli effetti il suo punto di origine) fino a 18 metri per round. Se una parte della nube, arriva ad estendersi oltre il raggio di azione massimo, essa si dissipa diventando innocua, e riducendo la propagazione che avrebbe potuto raggiungere in seguito. Come nel caso di nube di nebbia, il vento è in grado di disperdere il fumo, e questo incantesimo non può essere lanciato sott'acqua.

## Occhi indagatori superiore



V, S, M 1 minuto

→ 1,5 km

⌚ 1 ora per livello; vedi testo (I)

RI: No

MC: Una manciata di biglie di cristallo.

Funziona come occhi indagatori, ma questi occhi permettono di vedere tutte le cose come sono realmente, come se si avesse visione del vero con un raggio di azione di 36 metri. Quindi, è possibile muoversi nelle aree buie a velocità normale. Inoltre, il modificatore massimo di Osservare di *occhi indagatori superiore* è +25 invece di +15.

## Ombra di una invocazione superiore



V, S 1 azione standard

→ Vedi testo

⌚ Vedi testo

TS: Volontà incredula (se interagisce)

RI: Si

Funziona come Ombra di una Invocazione, ma permette all'incantatore di creare versioni illusorie parzialmente reali di incantesimi di Invocazione da mago o da stregone di 7° livello o inferiore. Se viene riconosciuto come un'ombra di una Invocazione superiore, un incantesimo che infligge danni ne infligge solo tre quinti (60%).

## Orrido avvizzimento



V, S, M/DF 1 azione standard

→ Lungo (120 m + 12 m per livello)

⌚ Creature viventi, che non possono trovarsi a più di 18 m l'una dall'altra

⌚ Instantanea

TS: Tempra dimezza

RI: MC: Un pezzo

SI: di spugna

Questo incantesimo prosciuga i liquidi dai corpi viventi dei soggetti, infliggendo 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d6). Questo incantesimo è particolarmente devastante sugli elementali dell'acqua e sulle creature vegetali, che invece subiscono 1d8 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d8).

## Parola del potere, stordire [Influenza Mentale]



V 1 azione standard

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

⦿ Una creatura con 150 punti ferita o meno

⊕ Vedi testo RI: Si

L'incantatore pronuncia una singola parola del potere che fa sì che una creatura a sua scelta rimanga stordita, che la creatura sia in grado o meno di sentire la parola. La durata di questo incantesimo dipende dal totale di punti ferita della creatura che ne subisce l'effetto. Qualsiasi creatura che disponga di 150 punti ferita o più non viene influenzata dalla *parola del potere, stordire*.

### Punti ferita Durata

50 o meno	4d4 round
51-100	2d4 round
101-200	1d4 round

## Protezione dagli incantesimi



V, S, 1 azione M, standard F	↗ Contatto	⦿ Fino a una creatura toccata per ogni quattro livelli	⊕ 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)	MC: Un diamante del valore di almeno 500 mo che deve essere ridotto in polvere e la sua polvere sparsa sul bersaglio dell'incantesimo.	focus: Un diamante del valore di 1000 mo per ogni creatura soggetta alla protezione. Ognuno dei soggetti deve portare con se una di queste gemme per tutta la durata dell'incantesimo. Se perde la gemma, l'incantesimo smette di avere effetto su di lui
---------------------------------------	------------	--	-------------------	----------------------------	------------------	--	---

Il soggetto guadagna un bonus di resistenza +8 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche (ma non contro capacità soprannaturali e straordinarie).

## Pugno serrato di Bigby [Forza]



V, S, F/DF

1 azione standard

↗ Medio (30 m + 3 m per livello)

⊕ 1 round per livello (i)

RI: Si focus: Un guanto di pelle

Funziona come la mano interposta di Bigby, ma la mano è in grado di frapporsi, Spingere o colpire un avversario selezionato dall'incantatore. La mano fluttuante può muoversi fino a 18 metri e attaccare nello stesso round. Dal momento che viene comandata dall'incantatore, la sua capacità di notare o attaccare creature nascoste o invisibili non è superiore a quella dell'incantatore. La mano attacca una volta per round e il suo bonus di attacco è pari al livello dell'incantatore + il suo modificatore di Intelligenza, Saggezza o Carisma (rispettivamente per un mago, un chierico o uno stregone), +11 per la Forza della mano (33), -1 per essere di taglia Grande. Il danno che la mano infligge è di 1d8+11 ad ogni attacco, e ogni creatura colpita deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (contro la CD del tiro salvezza di questo incantesimo) oppure rimanere stordita per 1 round. Dirigere l'incantesimo verso un nuovo bersaglio conta come azione di movimento. Il pugno serrato può anche interporsi come fa una mano interposta di Bigby, ma con un bonus di +15 alla prova di Forza. I chierici che fanno uso di questo incantesimo gli danno il nome della propria divinità (pugno senato di Pelor, ad esempio).

## Raggio polare [Freddo]



V, S, F 1 azione standard

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

⊕ Instantanea

RI: Si focus: Un piccolo cono o prisma di ceramica bianca

Un raggio azzurrognolo di aria gelida e ghiaccio scaturisce dalla mano dell'incantatore, che deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza con il raggio o per infliggere danni al bersaglio. Il raggio infligge 1d6 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 25d6).

## 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.

## Schermo



V, 10 minuti

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

Un cubo con spigolo di 9 m per livello (F)

⊕ 24 ore

TS: None o Volontà incredula (se interagisce); vedi testo

RI: No

Questo incantesimo combina diversi elementi per creare una potente protezione dallo scrutamento e dall'osservazione diretta. Quando viene lanciato l'incantesimo, l'incantatore deve definire ciò che sarà possibile o meno vedere all'interno dell'area dell'incantesimo. L'illusione così creata deve essere definita a grandi linee. L'incantatore può quindi scegliere di mostrare una scena in cui lui e un altro personaggio giocano a scacchi per tutta la durata dell'incantesimo, ma non può far prendere ai giocatori illusori una pausa per mangiare e poi far ricominciare la partita. Può far apparire un crocevia vuoto e silenzioso mentre in realtà un esercito vi sta passando attraverso. Può specificare che None sia visibile (inclusi gli stranieri di passaggio), che solo le truppe debbano rimanere invisibili, o che solo ogni quinta persona o unità possa essere individuata. Una volta che le condizioni sono state fissate, non possono essere modificate. Eventuali tentativi di scrutare l'area individuano automaticamente l'immagine specificata, senza alcun tiro salvezza. Gli elementi visivi e uditi sono adeguati all'illusione creata. Un gruppo di persone in mezzo a un prato potrebbe apparire come un campo vuoto con il canto degli uccelli in sottofondo, ad esempio. In caso di osservazione diretta è invece concesso un tiro salvezza (come nel caso di una normale illusione), se ci sono ragioni di dubitare di ciò che si vede. Di sicuro eventuali osservatori si insospettirebbero se un esercito in marcia svanisse improvvisamente in un punto per riapparire in un altro. Entrare all'interno dell'area non cancella l'illusione, né permette necessariamente un tiro salvezza, sempre che le creature nascoste stiano bene attente a stare lontane dalle vittime dell'illusione.

## Serratura dimensionale



V, 1 azione S 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 smeraldina 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.

## Sfera telecinetica di Otiluke [Forza]



V, 1 azione S, standard M	⇒ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⊕ 1 minuto per livello (i)	TS: Riflessi nega (oggetto)	RI: Si (oggetto)	MC: Una piccola calotta semisferica di cristallo trasparente, una simile calotta semisferica in gomma arabica e due piccoli magneti.
---------------------------------	---	----------------------------	-----------------------------	------------------	--

Funziona come la sfera elastica di Otiluke, solo che in aggiunta le creature o gli oggetti all'interno del globo sono virtualmente privi di peso. Qualunque cosa venga racchiusa all'interno di una sfera telecinetica di Otiluke pesa un sedicesimo del suo peso normale. È possibile sollevare con la telecinesi qualsiasi cosa nella sfera che normalmente pesa fino a 2.500 kg. La portata del controllo telecinetico si estende dall'incantatore fino a una distanza massima del raggio di azione medio (30 metri + 3 metri per livello dell'incantatore) dopo che la sfera è riuscita a incapsulare il suo contenuto. L'incantatore può spostare oggetti o creature in essa rinchiusi che abbiano un peso totale fino a 2.500 kg concentrandosi sulla sfera. Può cominciare a spostare la sfera nel round immediatamente seguente a quello in cui è stato lanciato l'incantesimo. Concentrandosi per farlo (una azione standard), può spostare la sfera fino a 9 metri di distanza in un round. Se smette di concentrarsi, essa rimane immobile per quel round (su una superficie piana) oppure scende alla sua velocità di caduta (se sospesa) fino a quando non raggiunge una superficie piana, o la durata dell'incantesimo non ha termine o l'incantatore non riprende la concentrazione. Se l'incantatore interrompe la concentrazione (volontariamente o per aver fallito una prova di Concentrazione), può ricominciare nel turno seguente o in qualunque altro turno entro la durata dell'incantesimo. La sfera cade a una velocità di 18 metri per round, non abbastanza da causare danni al suo contenuto. È possibile muoverla con la telecinesi anche se ci si trova al suo interno.

## Simbolo di demenza [Influenza Mentale]



V, S, 10 minuti M	⇒ 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, M	10 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.

## Simpatia [Influenza Mentale]



V, S, M	1 ora	→ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una locazione (fino a un cubo con spigolo di 3 in per livello) o un oggetto	⌚ 2 ore/livello (i)	TS: Volontà nega; vedi testo	RI: MC: Polvere di perle del valore di 1.500 mo e una goccia di miele.
---------	-------	---	---	---------------------	------------------------------	--

l'incantatore è in grado di far scaturire da un oggetto o da una locazione delle vibrazioni magiche che attraggono un particolare tipo di creature intelligenti o di un particolare allineamento, a scelta dell'incantatore. Il tipo di creatura che si intende attrarre deve essere nominato specificatamente (ad esempio draghi rossi, giganti delle colline, topi mannari, lamasu o vampiri). Il sottotipo di una creatura (come ad esempio gobblinoide) non è sufficientemente specifico. Analogamente, anche l'allineamento specifico deve essere nominato (ad esempio caotico malvagio, caotico buono, legale neutrale o neutrale puro). Le creature del tipo o dell'allineamento scelto sentono un bisogno irrefrenabile di rimanere nell'area, o provano il desiderio di toccare o possedere l'oggetto. Il desiderio di rimanere nell'area o di toccare l'oggetto è talmente forte che non può essere contrastato. Se il tiro salvezza riesce, la creatura è libera dall'Ammaliamiento, ma deve ripetere un secondo tiro salvezza dopo 1d6x10 minuti. Se questo tiro salvezza fallisce, la creatura soggetta all'incantesimo tenta di tornare nell'area o vicino all'oggetto. Simpatia contrasta e dissolve antipatia.

## Stasi temporale



V, S, M	1 azione standard	→ Contatto	⌚ Creatura toccata	⌚ Permanente	TS: Tempra nega	RI: MC: Una miscela di polvere di diamante, smeraldo, rubino e zaffiro per un valore totale di almeno 5.000 mo.
---------	-------------------	------------	--------------------	--------------	-----------------	---

L'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto in mischia per mettere il soggetto in uno stato di animazione sospesa. Per la creatura il tempo cessa di scorrere e la sua condizione rimane bloccata. La creatura non invecchia, le sue funzioni vitali cessano virtualmente e None forza o effetto è in grado di ferirla. Questo stato persiste finché la magia non viene rimossa (da un incantesimo dissolfi magie effettuato con successo o da un incantesimo libertà).

## Trama scintillante [Influenza Mentale]



V, S, M 1 azione standard → Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli) Ⓛ Concentrazione + 2 round RI: Si MC: Un piccolo prisma di cristallo.

Una trama contorta di colori discordanti e brillanti si agita nell'aria, influenzando tutte le creature al suo interno. L'incantesimo influenza un numero totale di Dadi Vita di creature pari al livello dell'incantatore (massimo 20). Le creature con meno DV vengono influenzate per prime e tra le creature con uguali DV vengono influenzate prima quelle più vicine al punto di origine dell'incantesimo. I Dadi Vita insufficienti ad influenzare una creatura sono sprecati. L'incantesimo ha effetto su ogni soggetto in base ai suoi Dadi Vita. 6 o meno: Privo di sensi per 1 d4 round, poi, stordito per 1d4 round e poi confuso per 1d4 round. (Trattare il risultato 'privo di sensi' come stordito per le creature non viventi). Da 7 a 12: Stordito per 1d4round, poi confuso per 1d4 round. 13 o più: Confuso per 1d4 round. Le creature prive di vista non subiscono gli effetti della *trama scintillante*.

## Vuoto mentale



V, S 1 azione standard → Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli) Ⓛ Una creatura Ⓛ 24 ore TS: Volontà nega (innocuo) RI: Si (innocuo)

Il bersaglio dell'incantesimo è protetto contro qualunque oggetto o incantesimo che individui, influenzi o sia in grado di leggere pensieri o emozioni. Questo incantesimo protegge contro qualunque incantesimo o effetto di influenza mentale, così come dalla raccolta di informazioni tramite incantesimi o effetti di Divinazione. Vuoto mentale inganna perfino desiderio, desiderio limitato e miracolo, se vengono usati per influenzare la mente o raccogliere informazioni sul soggetto. Nel caso di uno scrutamento dell'area in cui si trova la creatura bersaglio, come per occhio arcano, l'incantesimo funziona ma la creatura non viene individuata. Tentativi di scrutare diretti specificatamente al soggetto non funzionano minimamente.

# Stregone/Mago livello 9

## Blocca mostri di massa [Influenza Mentale]



V, S F/DF	1 azione standard	♂ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra.	⌚ 1 round/livello (i); vedi testo	TS: Volontà nega; vedi testo	Ri: Si
--------------	----------------------	----------------------------------	---	--------------------------------------	---------------------------------	-----------

Blocca qualsiasi creatura vivente che fallisce il suo tiro salvezza sulla Volontà. I soggetti rimangono paralizzati e bloccati sul posto. Sono coscienti e respirano normalmente, ma non sono in grado di compiere None azione, nemmeno parlare. Ad ogni round nel suo turno, i soggetti possono tentare un nuovo tiro salvezza per porre fine all'effetto (questa è un'azione di round completo che non provoca attacchi di opportunità). Le creature alate che vengono paralizzate non possono battere le ali e quindi cadono. Un nuotatore non è in grado di nuotare e può annegare.

## Cerchio di teletrasporto



V, M	10 minuti	♂ 0 m	⌚ 10 min./livello (i)	Ri: Si	MC: Polvere d'ambra per ricoprire l'area del cerchio (costo 1.000 mo).	
------	-----------	-------	-----------------------	--------	--	--

L'incantatore crea un cerchio sul pavimento o su un'altra superficie orizzontale in grado di teletrasportare, come con teletrasporto superiore, qualsiasi creatura che vi entri in un posto predeterminato. Una volta scelta la destinazione alla quale il cerchio conduce, l'incantatore non può più cambiarla. L'incantesimo fallisce se l'incantatore prepara il cerchio affinché trasporti le creature in uno spazio occupato da un oggetto solido, in un posto che non gli è familiare e di cui non ha una descrizione precisa, oppure su un altro piano. Il cerchio in sé è sottilissimo e quasi impossibile da notare. Se l'incantatore intende impedire alle creature di attivarlo per caso, avrà bisogno di evidenziarlo in qualche modo, ad esempio collocandolo su una piattaforma rialzata. Cerchio di teletrasporto può essere reso permanente con un incantesimo permanenza. Un *cerchio di teletrasporto* permanente che viene disattivato rimane inattivo per 10 minuti, poi può essere riattivato come di norma. Nota: Le trappole magiche come *cerchio di teletrasporto* sono difficili da individuare e da disattivare. Un ladro (e soltanto un ladro) può utilizzare l'abilità Cercare per trovare il cerchio e Disattivare Congegni per neutralizzarlo. La CD delle prove è 25 + il livello dell'incantesimo, o 34 per il *cerchio di teletrasporto*.

## Desiderio



V, 1 azione XP standard			Vedi testo	Vedi testo		Vedi testo	TS: Vedi testo	Rl: Si	XP: Il costo minimo in PE per lanciare desiderio è 5000 PE. Quando un desiderio duplica un incantesimo che ha un costo in PE, l'incantatore deve pagare 5000 PE oppure qualsiasi costo, a seconda di quale sia il più alto dei due. Quando un desiderio crea o migliora un oggetto magico, l'incantatore deve pagare il doppio del normale costo in PE per creare o migliorare l'oggetto, più 5000 PE addizionali	MC: Quando un desiderio duplica un incantesimo che ha una componente materiale che costa più di 10.000 mo, l'incantatore deve fornire quella componente.
----------------------------	--	--	---------------	---------------	--	---------------	----------------------	-----------	---	--

*Desiderio* è il più potente incantesimo che un mago o stregone possa lanciare. Semplicemente parlando, l'incantatore può alterare la realtà e plasmarla secondo i suoi desideri. Anche *desiderio*, tuttavia, ha i suoi limiti. Un incantesimo *desiderio* può ottenere uno degli effetti seguenti:

- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 8° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo di 6° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 7° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo di 5° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita all'incantatore.
- Annnullare gli effetti nocivi di molti altri incantesimi, come costrizione/cerca o demenza.
- Creare un oggetto non magico fino a un valore di 25.000 mo.
- Creare un oggetto magico, o aggiungere altri poteri a un oggetto magico esistente.
- Conferire a una creatura un bonus; intrinseco di +1 a un punteggio di caratteristica. Una serie da due a cinque desideri lanciati in immediata successione possono conferire a una creatura un bonus intrinseco da +2 a +5 a un punteggio di caratteristica (due desideri per un bonus di +2, tre per un bonus di +3 e così via). I bonus intrinseci sono istantanee e non possono essere dissolti. Nota: Un bonus intrinseco non può superare il valore di +5 per un singolo punteggio di caratteristica, e non si accumula mai a eventuali bonus precedenti, per cui si applica solo il bonus migliore.
- Rimuovere ferite e afflizioni. Un singolo *desiderio* può aiutare una creatura per ogni livello dell'incantatore, e tutti i soggetti devono essere curati dallo stesso tipo di afflizione. Ad esempio, l'incantatore può curare tutti i danni subiti da lui e dal suo gruppo, o rimuovere gli effetti del veleno su tutto il gruppo, ma non entrambi usando lo stesso *desiderio*. Un *desiderio* non può mai essere usato per recuperare punti esperienza perduti attraverso il lancio di un incantesimo o la perdita di livelli o di Costituzione subita per essere stati rianimati dalla morte.
- Risorgere i morti. Un *desiderio* può riportare in vita una creatura morta duplicando gli effetti di un incantesimo resurrezione. Un *desiderio* può anche riportare in vita una creatura il cui corpo sia stato distrutto, ma per farlo l'incantesimo va lanciato due volte: uno per ricreare il corpo e un altro per infondere nuovamente la vita nel corpo. Un *desiderio* non può impedire a un personaggio che sia stato riportato in vita di perdere un livello di esperienza.
- Trasportare viaggiatori. Un *desiderio* può prelevare una creatura per livello dell'incantatore da qualsiasi luogo in qualsiasi piano e collocarla in qualsiasi altro luogo in qualsiasi altro piano indipendentemente dalle condizioni locali. Un soggetto non consenziente ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per negare gli effetti e applica la sua resistenza agli incantesimi (se posseduta).
- Annnullare un evento negativo. Un *desiderio* può annullare un singolo evento recente. Il *desiderio* permette di ritirare un qualsiasi lancio effettuato nell'ultimo round (incluso l'ultimo turno dell'incantatore). La realtà si riassesta per conformarsi al nuovo risultato. Ad esempio, un *desiderio* potrebbe annullare il tiro salvezza riuscito di un avversario, il colpo critico andato a segno di un nemico (o il tiro per colpire o il tiro per il critico), il tiro salvezza fallito di un amico e così via. Il tiro effettuato nuovamente, tuttavia, potrebbe anche essere pari o inferiore al vecchio risultato. Un bersaglio non consenziente ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per negare gli effetti e applica la sua resistenza agli incantesimi (se posseduta).

L'incantatore può richiedere anche effetti superiori a questi, ma farlo è pericoloso. Un *desiderio* di questo genere può concedere al DM l'opportunità di esaudire la richiesta dell'incantatore senza però farlo completamente (Il *desiderio* potrebbe distorcere il suo *desiderio* esaudendolo in maniera letterale ma sgradita, oppure esaudendolo solo parzialmente). Ad esempio, se l'incantatore desidera un bastone dei magi, l'incantesimo potrebbe teletrasportarlo in presenza dell'attuale proprietario del bastone. Se l'incantatore desidera diventare immortale, l'incantesimo potrebbe imprigionarlo in uno spazio nascosto extradimensionale (come per l'incantesimo imprigionare) dove potrebbe 'vivere' all'infinito. Gli incantesimi duplicati consentono tiri salvezza e resistenza agli incantesimi come le versioni normali (ma le CD sono per un incantesimo di 9° livello).

## Disgiunzione di Mordenkainen



V, 1 azione standard		Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Tutti gli effetti magici e gli oggetti magici in un'esplosione del raggio di 12 m		Instantanea	TS: Volontà nega (oggetto)	Rl: No
-------------------------	--	--	--	--	-------------	-------------------------------	-----------

Tutti gli effetti magici e gli oggetti magici presenti all'interno del raggio di azione, a parte quelli portati o toccati dall'incantatore, vengono disgiunti. Ciò significa che gli incantesimi e gli effetti magici vengono separati nei loro componenti individuali (ponendo fine al loro effetto come nel caso di un incantesimo dissolvi magie), e gli oggetti magici permanenti devono superare un tiro salvezza sulla Volontà o essere trasformati in oggetti normali. Un oggetto in possesso di una creatura utilizza il proprio bonus al tiro salvezza sulla Volontà o quello del suo possessore, a seconda di quale sia il più alto dei due. Esiste anche una probabilità dell'1% per livello dell'incantatore di distruggere un campo anti-magia. Se il campo anti-magia regge, None degli oggetti al suo interno viene disgiunto. Anche gli artefatti sono soggetti alla disgiunzione, sebbene ci sia solo una probabilità dell'1% per livello dell'incantatore di riuscire a colpire oggetti di tale potere. Inoltre, se un artefatto viene distrutto, l'incantatore deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 25 o perdere permanentemente la sua capacità di lanciare incantesimi. (Questa capacità non può essere restituita dalla magia dei mortali, nemmeno con desiderio o miracolo). Nota: Distruggere artefatti è un atto pericoloso, e ha una probabilità del 95% di attirare l'attenzione di qualche potente entità interessata o connessa direttamente all'oggetto.

## Dominare mostri [Influenza Mentale]



V, S

1 round

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

◎ Una creatura

⌚ Un giorno/livello

TS: Volontà nega

Rl: Si

L'incantesimo non è limitato dal tipo della creatura. L'incantatore è in grado di controllare le azioni di una qualsiasi creatura mediante un legame telepatico con la mente del soggetto. Se hanno un linguaggio in comune, l'incantatore può generalmente costringere il soggetto ad eseguire i suoi comandi entro i limiti delle sue capacità. Se non condividono nessun linguaggio, può impartire solo comandi di base come 'Vieni qui', 'Vai lì', 'Combatti' o 'Stai fermo'. È a conoscenza di ciò che il soggetto sta provando ma non riceve percezioni sensoriali dirette da lui, né può comunicare con lui telepaticamente. Una volta impartito un ordine alla creatura dominata, questa continua a tentare di eseguirlo con l'esclusione di tutte le altre attività ad eccezione di quelle necessarie per la sopravvivenza quotidiana (come mangiare, dormire e così via). Grazie a questo limitato spettro di attività, una prova di Percepire Intenzioni con CD 15 (invece che CD 25) può determinare se il comportamento del soggetto è stato influenzato da un effetto di Ammaliamento (vedi la descrizione dell'abilità Percepire Intenzioni, pagina 79). Cambiare le proprie istruzioni o impartire un nuovo ordine alla creatura dominata equivale a cambiare direzione all'incantesimo, e quindi è un'azione di movimento. Concentrandosi completamente sull'incantesimo (un'azione standard), l'incantatore può ricevere percezioni sensoriali assolute come vengono interpretate dalla mente del soggetto, anche se non può comunque comunicare con l'incantatore. Quest'ultimo non può in realtà vedere attraverso gli occhi del soggetto, quindi non è come se fosse presente, ma può rendersi conto di cosa sta succedendo (il soggetto cammina attraverso un cortile puzzolente, il soggetto parla a una guardia, la guardia sembra sospettosa ecc.). Le creature si oppongono a questo controllo, e se costrette a intraprendere azioni contro la loro natura ricevono un nuovo tiro salvezza con un bonus di +2. Ordini palesemente autodistruttivi non vengono eseguiti. Una volta stabilito il controllo, il raggio di azione entro il quale può essere mantenuto è illimitato purché l'incantatore e il soggetto rimangano stillo stesso piano. Non c'è bisogno di vedere il soggetto per controllarlo. Se l'incantatore ogni giorno non trascorre almeno 1 round a concentrarsi sull'incantesimo, il soggetto riceve un nuovo tiro salvezza per liberarsi dal controllo. Protezione dal male o altri incantesimi simili possono impedire all'incantatore di esercitare questo controllo o di utilizzare il legame telepatico su un soggetto così protetto, ma non possono impedire l'instaurazione del dominio o la sua dissoluzione.

## 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)

⑦ 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.

### Evoca mostri

#### Livello 1

Cane celestiale	LB
Gufo celestiale	LB
Scarabeo di fuoco gigante celestiale	NB
Focena celestiale <sup>1</sup>	NB
Tasso celestiale	CB
Scimmia celestiale	CB
Topo crudele immondo	LM
Corvo immondo	LM
Millepiedi mostruoso immondo medio	NM
Scorpione mostruoso immondo Piccolo	NM
Falco immondo	CM
Ragno mostruoso immondo Piccolo	CM
Piovra immonda <sup>1</sup>	CM
Serpente immondo, vipera Piccola	CM

#### Livello 2

Ape gigante celestiale	LB
Scarabeo bombardiere gigante celestiale	NB
Cane da galoppo celestiale	NB
Aquila celestiale	CB
Lemure (diavolo)	LM
Seppia immonda <sup>1</sup>	LM
Lupo immondo	LM
Millepiedi mostruoso immondo grande	NM
Scorpione mostruoso immondo Medio	NM
Fiendish shark, Medium <sup>1</sup>	NM
Ragno mostruoso immondo Medio	CM
Serpente immondo, vipera Media	CM

#### Livello 3

Orso nero celestiale	LB
Bisonte celestiale	NB
Tasso crudele celestiale	CB
Ippogrifo celestiale	CB
Elementale Piccolo (qualsiasi)	N
Gorilla immondo	LM
Donnola crudele immonda	LM
Segugio infernale	LM
Serpente strangolatore immondo	LM
Cinghiale immondo	NM
Pipistrello crudele immondo	NM
Millepiedi mostruoso immondo enorme	NM
Coccodrillo immondo	CM
Dretch (demone)	CM
Serpente immondo, vipera Grande	CM
Ghiottone immondo	CM

**Livello 4**

Arconte lanterna	LB
Gufo gigante celestiale	LB
Aquila gigante celestiale	CB
Leone celestiale	CB
Mephit (qualsiasi)	N
Lupo crudele immondo	LM
Vespa gigante immonda	LM
Mantide religiosa gigante immonda	NM
Squalo immondo Grande <sup>1</sup>	NM
Segugio Yeth	NM
Ragno mostruoso immondo Grande	CM
Serpente immondo, vipera Enorme	CM
Ululatore	CM

**Livello 5**

Arconte segugio	LB
Orso bruno celestiale	LB
Cervo volante gigante celestiale	NB
Gatto di mare celestiale <sup>1</sup>	NB
Grifone celestiale	CB
Elementale Medio (qualsiasi)	N
Achaierai	LM
Diavolo barbuto	LM
Deinonico immondo	LM
Gorilla crudele immondo	LM
Cinghiale crudele immondo	NM
Squalo immondo Enorme	NM
Scorpione mostruoso immondo Grande	NM
Mastino ombra	NM
Ghiottone crudele immondo	CM
Coccodrillo gigante immondo	CM
Tigre immonda	CM

**Livello 6**

Orso polare celestiale	LB
Orca celestiale <sup>1</sup>	NB
Bralani (eladrin)	CB
Leone crudele celestiale	CB
Elementale Grande (qualsiasi)	N
Janni (genio)	N
Bestia del caos	CN
Diavolo delle catene	LM
Xill	LM
Millepiedi mostruoso immondo Mastodontico	NM
Rinoceronte immondo	NM
Elasmosauro immondo <sup>1</sup>	CM
Ragno mostruoso immondo Enorme	CM
Serpente immondo, strangolatore gigante	CM

**Livello 7**

Elefante celestiale	LB
Avoral (guardinal)	NB
Balena fanone celestiale <sup>1</sup>	NB
Djinni (genio)	CB
Elementale Enorme (qualsiasi)	N
Cacciatore invisibile	N
Diavolo d'ossa	LM
Megaraptor immondo	LM

Scorpione mostruoso immondo Enorme	NM
Babau (demone)	CM
Piovra gigante immonda <sup>1</sup>	CM
Girallon immondo	CM
<b>Livello 8</b>	
Orso crudele celestiale	LB
Balena, capodoglio celestiale <sup>1</sup>	NB
Triceratopo celestiale	NB
Lillend	CB
Elementale maggiore (qualsiasi)	N
Seppia gigante immonda <sup>1</sup>	LM
Gatto infernale	LM
Millepiedi mostruoso immondo Colossale	NM
Tigre crudele immonda	CM
Ragno mostruoso immondo Mastodontico	CM
Tirannosauro immondo	CM
Vrock (demone)	CM
<b>Livello 9</b>	
Couatl	LB
Leonal (guardinal)	NB
Roc celestiale	CB
Elementale anziano (qualsiasi)	N
Diavolo uncinato	LM
Squalo crudele immondo <sup>1</sup>	NM
Scorpione mostruoso immondo Mastodontico	NM
Strega notturna	NM
Bebilith (demone)	CM
Ragno mostruoso immondo Colossale	CM
Hezrou (demone)	CM

<sup>1</sup> Può essere evocato solo in un ambiente acquatico o molto umido.

### Fatale [Male, Influenza-Mente]



V, 1 azione S standard	↳ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Un numero qualsiasi di creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ Instantanea	TS: Volontà incredula (se interagisce), poi Tempra parziale; vedi testo	RI: Si
---------------------------	----------------------------------	---	---------------	---	--------

L'incantatore crea l'immagine illusoria della creatura più spaventosa che il soggetto riesca a immaginare, dando semplicemente forma alle peggiori paure presenti nel suo subconscio e materializzandole in una forma che il suo lato conscio possa percepire: un mostro terrificante. Solo il soggetto dell'incantesimo è in grado di vedere l'allucinazione mortale. L'incantatore può vedere solamente una sagoma vaga. Il soggetto per prima cosa ottiene un tiro salvezza sulla Volontà per accorgersi che l'immagine non è reale. Se fallisce, l'Illusione riesce a toccarlo, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra oppure morire di paura. Se il soggetto supera il tiro salvezza sulla Tempra, subisce comunque 3d6 danni e rimane stordito per 1 round. Inoltre, subisce 1d4 danni temporanei alla Forza. Se il soggetto dell'allucinazione mortale riesce a non farsi ingannare dall'Illusione e sta indossando un elmo della telepatia, potrebbe riuscire a volgere la creatura contro l'incantatore. A quel punto dovrà essere l'incantatore a dover dubitare dell'Illusione per non essere colpito dal suo terribile attacco mortale.

### Fermare il tempo



V 1 azione standard	↳ Personale	⌚ Incantatore	⌚ 1d4+1 round (tempo apparente); vedi testo
---------------------	-------------	---------------	---

Questo incantesimo sembra *fermare il tempo* per tutti tranne che per l'incantatore. In realtà, questo diventa talmente accelerato, che tutte le altre creature sembrano immobili, anche se in realtà si stanno ancora muovendo alla loro normale velocità. L'incantatore è libero di agire per 1d4+1 round di tempo apparente. Il fuoco, il freddo, i gas normali o magici e altri agenti simili possono comunque nuocergli. Mentre *fermare il tempo* è attivo, le altre creature sono invulnerabili ai suoi attacchi e ai suoi incantesimi; egli non può scegliere tali creature come bersagli di alcun attacco o incantesimo. Un incantesimo che ha effetto su un'area e ha una durata più lunga della rimanente durata di *fermare il tempo* (come nube mortale) ha effetto normalmente sulle altre creature una volta che *fermare il tempo* termina. Molti incantatori sfruttano il tempo addizionale per migliorare le loro difese, evocare alleati o allontanarsi dal combattimento. L'incantatore non può spostare o danneggiare oggetti impugnati, indossati o trasportati da una creatura bloccata nel tempo normale, ma può interagire con qualsiasi oggetto che non sia in possesso di un'altra creatura. Quando l'incantatore è sotto l'effetto di *fermare il tempo* non è possibile che venga individuato. Non può entrare in aree protette da campo anti-magia finché è sotto l'effetto di *fermare il tempo*.

## 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.

## Imprigionare



V, S 1 azione standard ↗ Contatto ☺ Creature toccata Ⓛ Instantanea TS: Volontà nega; vedi testo RI: Si

Quando l'incantatore lancia *imprigionare*, la creatura toccata viene sepolta in una sfera magica nelle profondità della terra, in uno stato di animazione sospesa (vedi l'incantesimo stasi temporale). La vittima rimane dov'è fino a quando nel luogo in cui è stata imprigionata non viene lanciato l'incantesimo, libertà. Nona ricerca magica, tramite utilizzo di una sfera di cristallo, dell'incantesimo localizza oggetto o di qualche altra Divinazione simile, è in grado di rivelare la presenza di una creatura imprigionata, con l'eccezione di rivela locazione. Gli incantesimi desiderio o miracolo non sono in grado di liberare il bersaglio, ma possono dare informazioni sul luogo in cui è stato sepolto. Se l'incantatore è a conoscenza del nome e di qualche dettaglio della vita del bersaglio, quest'ultimo subisce una penalità di -4 al suo tiro salvezza.

## Lamento della banshee [Morte, Sonoro]



V 1 azione standard ↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli) Una creatura vivente per livello entro una propagazione del raggio di 12 m Ⓛ Instantanea TS: Tempra nega RI: Si

L'incantatore emette un urlo terribile che uccide ogni creatura che lo sente (tranne lui stesso). Le creature più vicine al punto di origine ne subiscono l'effetto per prime.

## Legare anima



V, S, F	1 azione standard	↗ 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).

## Libertà



V, S 1 azione standard ↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli) o vedi testo ☺ Una creatura Ⓛ Instantanea TS: Volontà nega (innocuo) RI: Si

Il soggetto viene liberato da tutti quegli incantesimi o effetti che bloccano il suo movimento, inclusi immobilizzare, imprigionare, intralciare, labirinto, legame, lentezza, lotta, paralisi, pietrificazione, sonno, stasi temporale, stordimento e ragnatela. Per liberare una creatura da imprigionare o da labirinto, l'incantatore deve conoscere il suo nome e la sua storia, e deve lanciare questo incantesimo nel punto in cui è stata sepolta o esiliata nel labirinto.

## Mano stritolatrice di Bigby [Forza]



V, S, M, F/DF	1 azione standard	→ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 round per livello (i)	Rl: Si	MC: Il guscio di un uovo	focus: Un guanto di pelle
------------------	----------------------	-------------------------------------	------------------------------	-----------	-----------------------------	------------------------------

Funziona come mano interposta di Bigby, ma la mano può interporci, spingere o schiacciare un nemico a scelta. La mano stritolatrice può lottare con un avversario come la mano stringente di Bigby. Il suo bonus di lottare è pari al livello dell'incantatore + il suo modificatore di Intelligenza, Saggezza o Carisma (rispettivamente per un mago, un chierico o uno stregone), + 12 per il punteggio di Forza della mano (35), +4 per essere di taglia Grande. La mano infligge 2d6+12 danni (danni letali) ad ogni prova di lotta effettuata con successo contro un avversario. La mano stritolatrice può anche interporci come la mano interposta di Bigby oppure può spingere un avversario come la mano possente di Bigby, ma con un bonus di +18. Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento. I chierici che fanno uso di questo incantesimo gli danno il nome della propria divinità (mano stritolatrice di St. Cuthbert, ad esempio).

## Ombre



V, S	1 azione standard	→ Vedi testo	⌚ Vedi testo	TS: Volontà incredula (se interagisce); varies; vedi testo	Rl: Si; vedi testo
------	-------------------	--------------	--------------	--	--------------------

Funziona come ombra di una Evocazione, ma imita gli incantesimi di Evocazione da mago e da stregone di 8 livello e inferiore. Le evocazioni illusorie create infliggono quattro quinti (80%) dei danni a chi dubita di, esse, e contro quest'ultimi gli effetti che non infliggono danni hanno solo una probabilità dell'80% di funzionare.

## Parola del potere, uccidere [Morte, Influenza-Mente]



V	1 azione standard	→ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Una creatura con 100 punti ferita o meno	⌚ Instantanea	Rl: Si
---	-------------------	---	--	---------------	--------

L'incantatore pronuncia una singola parola del potere che fa sì che una creatura a sua scelta rimanga uccisa, che la creatura sia in grado o meno di sentire la parola. Qualsiasi creatura che disponga di 101 punti ferita o più non viene influenzata dalla *parola del potere, uccidere*.

## 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	Rl: 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 gradiscono 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).

## Previsione



V, S M/DF	1 azione standard	↗ Personale o a contatto	⌚ Vedi testo	⌚ 10 min./livello	TS: None o Volontà nega (innocuo)	Rl: No o Si (innocuo)	MC: Una piuma di colibri
--------------	----------------------	-----------------------------	-----------------	----------------------	--------------------------------------	--------------------------	-----------------------------

Questo incantesimo conferisce un potente sesto senso all'incantatore o a un'altra persona. Una volta lanciato l'incantesimo, si ricevono avvertimenti istantanei dei pericoli imminenti che potrebbero incomberne sul soggetto dell'incantesimo. Quindi se il soggetto dell'incantesimo è l'incantatore, questi verrà avvertito in anticipo se un ladro sta per tentare un attacco furtivo, o se una creatura sta per aggredirlo da una direzione improvvisa, o se un aggressore sta puntando contro di lui un incantesimo o un'arma a distanza. Non è mai sorpreso o colto alla sprovvista. Inoltre, l'incantesimo gli fornisce un'idea generale dell'azione da intraprendere per meglio proteggersi (chinarsi saltare a destra, chiudere gli occhi e così via) e gli fornisce un bonus cognitivo di +2 alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Questo bonus di precognizione va perduto se gli capita di perdere il bonus di Destrezza alla CA. Quando è un'altra creatura ad essere l'oggetto dell'incantesimo, gli avvertimenti che l'incantatore riceve riguardano quella creatura. Deve comunicare ciò che percepisce all'altra creatura affinché gli avvertimenti siano utili, e se l'avvertimento non viene trasmesso in tempo la creatura potrebbe trovarsi impreparata. Urlare un avvertimento, tirare via una persona e comunicare telepaticamente (grazie a un apposito incantesimo) sono tutte azioni che possono essere effettuate prima che il pericolo si abbatta sul soggetto dell'incantesimo, purché si agisca immediatamente. Il soggetto tuttavia non guadagna il bonus cognitivo alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi.

## 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).

## Rifugio



V, S M	1 azione standard	↗ Contatto	⌚ Oggetto toccato	⌚ Permanente fino al termine	Rl: 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.

## 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.

## Sciame di meteore [Fuoco]



V, 1 azione standard	⚡ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Quattro propagazioni con raggio di 12 m; vedi testo	⌚ Instantanea	TS: None o Riflessi dimezza;	Ri: Si
----------------------	------------------------------------	---	---------------	------------------------------	--------

Sciarne di meteore è un incantesimo estremamente potente e spettacolare, simile a palla di fuoco sotto molti aspetti. Quando viene lanciato, quattro sfere con diametro di 60 cm scaturiscono dal palmo della mano dell'incantatore e puntano in linea retta verso i punti da lui designati. Le meteore lasciano dietro di sé una scia di scintille infuocate. Se l'incantatore tenta di dirigere una sfera verso una creatura specifica, deve compiere un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio con la meteora. Qualunque creatura colpita da una queste sfere subisce 2d6 danni contundenti (senza tiro salvezza) e non riceve alcun tiro salvezza contro i danni da fuoco della sfera (vedi sotto). Se una sfera intesa per un bersaglio lo manca, esplode semplicemente al più vicino angolo dello spazio del bersaglio. L'incantatore può dirigere più di una meteora contro lo stesso bersaglio. Se le sfere arrivano a destinazione, ognuna esplode in una propagazione del raggio di 12 metri, infliggendo 6d6 danni da fuoco ad ogni creatura presente nell'area. Se una creatura si trova all'interno dell'area di più di una sfera, deve effettuare un tiro salvezza diverso contro ognuna (la resistenza al fuoco si applica individualmente ai danni di ogni sfera).

## Sfera prismatica



V 1 azione standard	⚡ 3 m	⌚ 10 min./livello (I)	TS: Vedi testo	Ri: Vedi testo
---------------------	-------	-----------------------	----------------	----------------

Funziona come Muro prismatico, ad eccezione che l'incantatore evoca un globo immobile e opaco di luce dai colori cangianti che lo circonda proteggendolo da ogni tipo di attacco. La sfera brilla di tutti i colori dello spettro visivo. L'effetto di cecità causato dalla sfera su tutte le creature con meno di 8 DV dura 2d4 x 10 minuti. L'incantatore può uscire ed entrare nella sfera liberamente, e rimanervi vicino senza alcuna conseguenza. Tuttavia, quando è al suo interno essa blocca qualunque cosa tenti di attraversarla (inclusi gli incantesimi). Le altre creature che tentano di attaccare o di attraversarla subiscono invece gli effetti di ognuno dei colori della sfera, uno alla volta. Normalmente è visibile solo la metà superiore della sfera, visto che l'altra metà si trova al di sotto del livello del terreno su cui l'incantatore poggia i piedi. I colori della sfera hanno gli stessi effetti dei colori di un muro prismatico. *Sfera prismatica* può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

Colore	Ordine	Effetto del colore	Negato da
Rosso	1°	Ferma armi a distanza non magiche. Infligge 20 danni da fuoco (Riflessi dimezza).	Cono di freddo
Arancione	2°	Ferma armi a distanza magiche. Infligge 40 danni da acido (Riflessi dimezza).	Folata di vento
Giallo	3°	Ferma gas, veleni e pietrificazione. Infligge 80 danni da elettricità (Riflessi dimezza).	Disintegrazione
Verde	4°	Ferma armi a soffio. Veleno (uccide); Tempra parziale per subire invece 1d6 danni alla Cos).	Passapareti
Blu	5°	Ferma divinazioni e attacchi mentali. Trasforma in pietra (Tempra nega).	Dardo incantato
Indaco	6°	Ferma tutti gli incantesimi. Tiro salvezza sulla Volontà per non subire demenza (come per l'incantesimo demenza).	Luce diurna
Viola	7°	Campo di energia che manda le creature su un altro piano (Volontà nega) <sup>1</sup> .	Dissolvi magie

1 L'effetto viola rende gli effetti speciali degli altri sei colori superflui, ma sono stati ugualmente inclusi visto che certi oggetti magici possono creare effetti prismatici un colore alla volta, e che la resistenza agli incantesimi potrebbe rendere alcuni colori inefficaci (vedi sopra).

## Trasformazione



V, 1 azione standard	⚡ Personale	⌚ Incantatore	⌚ 10 min./livello (I)	MC: Un bozzolo vuoto	focus: Un diadema di giada del valore di almeno 1500 mo, che deve essere posto sulla propria testa al momento del lancio dell'incantesimo. (Il focus si fonde nella nuova forma quando l'incantatore si trasforma)
----------------------	-------------	---------------	-----------------------	----------------------	--

Funziona come metamorfosi, con la differenza che questo incantesimo permette all'incantatore di assumere la forma di una qualunque creatura che non sia unica (appartenente a qualsiasi tipo), e di qualsiasi taglia (da Minuscola a Colossale). La forma assunta non può avere un numero di Dadi Vita superiore al livello dell'incantatore (fino a un massimo di 25 DV). A differenza di metamorfosi, questo incantesimo permette di assumere forme incorporee o gassose. L'incantatore ottiene tutte le capacità straordinarie e soprannaturali della nuova forma (sia gli attacchi che le qualità), ma perde le proprie capacità soprannaturali. Inoltre, guadagna anche il tipo della nuova forma (ad esempio drago o bestia magica) al posto del suo. La nuova forma assunta non lo disorienta. Eventuali parti del corpo o pezzi di equipaggiamento che vengono separati dall'incantatore non ritornano alla loro forma originale. L'incantatore può trasformarsi in qualunque cosa con cui abbia un minimo di familiarità. Può cambiare forma una volta per round come azione gratuita. La *trasformazione* avviene immediatamente prima dell'azione regolare oppure immediatamente dopo, ma non durante l'azione. Ad esempio, l'incantatore è nel bel mezzo di un combattimento e si trasforma in un fuoco fatuo. Una volta che questa forma non gli è più di alcuna utilità, può assumere quella di un golem di pietra e andarsene. Se viene inseguito, può trasformarsi in una pulce e nascondersi su un cavallo fino al momento in cui salta via. Da quel momento, può diventare un drago, una formica o qualunque altra cosa con cui abbia una certa familiarità. Se utilizza questo incantesimo per creare un camuffamento, l'incantatore ottiene un bonus di +10 alla prova di Camuffare.