

Paladino livello 1

Arma magica

□□□□□□□□□□□□□□□□

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

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

Benedire l'acqua [Bene]

□□□□□□□□□□□□□□□□

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

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

Benedire un'arma

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S	1 azione standard	☞ Contatto	👁️ Arma toccata	⌚ 1 minuto per livello	Rl: No
------	-------------------	------------	-----------------	------------------------	--------

Questa trasformazione rende i colpi di un'arma estremamente accurati contro i nemici malvagi. L'arma viene considerata come se fosse dotata di un bonus di potenziamento +1 allo scopo di superare la riduzione del danno delle creature malvagie o di colpire le creature malvagie incorporee (anche se l'incantesimo non conferisce un reale bonus di potenziamento). L'arma inoltre diventa buona, che significa che può superare la riduzione del danno di certe creature, in particolare gli esterni malvagi. (Questo effetto annulla e sopprime qualsiasi altro allineamento che porrebbe avere l'arma). Frecce o quadrelli individuali possono essere trasformati, ma le armi da tiro soggette all'effetto (come gli archi) non sono in grado di conferire un tale beneficio ad ogni proiettile lanciato. Inoltre, tutti i tiri per colpi critici contro nemici malvagi hanno successo automaticamente, in modo tale che ogni minaccia è un colpo critico. Quest'ultimo effetto non si applica a quelle armi che hanno già un effetto magico relativo ai colpi critici, come un'arma affilata o una spada vortal.

Benedizione [Influenza Mentale]

□□□□□□□□□□□□□□□□

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

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

Contrastare elementi

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S	1 azione standard	☞ Contatto	👁️ Creatura toccata	⌚ 24 ore	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: 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.

Creare acqua [Acqua]

□□□□□□□□□□□□□□□□

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

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

Cura ferite leggere

□□□□□□□□□□□□□□□□

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

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

Favore divino

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, DF	1 azione standard	☞ Personale	👁️ Incantatore	⌚ 1 minuto
----------	-------------------	-------------	----------------	------------

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

Individuazione dei non morti

V, S, M/DF	1 azione standard	↻ 18 m	Emanazione conica	⌚ Concentrazione, fino a 1 minuto/livello (I)	Rl: No	MC: Un po di terra da una tomba
---------------	----------------------	-----------	----------------------	--	-----------	------------------------------------

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

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

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

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

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

Individuazione del veleno

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

L'incantatore è in grado di determinare se una creatura, un oggetto o u n'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.

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. E 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.

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.

Resistenza

V, S, M/DF	1 azione standard	↻ Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ 1 minuto	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: 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.

Ristorare inferiore

V, S	3 round	👉 Contatto	👁️ Creatura toccata	🕒 Instantanea	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
------	---------	------------	---------------------	---------------	----------------------------	------------------

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

Virtù

V, S, DF	1 azione standard	👉 Contatto	👁️ Creatura toccata	🕒 1 min.	TS: Tempra nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)
----------	-------------------	------------	---------------------	----------	---------------------------	------------------

Il soggetto ottiene 1 punto ferita temporaneo.

Paladino livello 2

Allineamento imperscrutabile

V, S	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura o un oggetto	⌚ 24 ore	TS: Volontà nega (oggetto)	Rl: Si (oggetto)
---------	----------------------	---	-----------------------------	----------	----------------------------	------------------

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

Forza del toro

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

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

Resistere all'energia

V, S, DF	1 azione standard	↗ Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ 10 min./livello	TS: Tempra nega (innocuo)	Rl: 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 al 11° livello. L'incantesimo protegge allo stesso modo anche l'equipaggiamento del soggetto. Resistere all'energia assorbe solo i danni. Il soggetto potrebbe comunque subire effetti collaterali nocivi, come annegare nell'acido (dal momento che i danni da annegamento derivano dalla mancanza di ossigeno) o essere intrappolato nel ghiaccio. Nota: Resistere all'energia sostituisce (senza sommarsi) protezione dall'energia. Se un personaggio è sotto l'effetto di protezione dall'energia e di *resistere all'energia*, è l'incantesimo protezione dall'energia ad assorbire finché non si esaurisce il suo potere.

Rimuovi paralisi

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

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

Ritarda veleno

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

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

Saggezza del gufo

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




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

Scudo su altri

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



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

Splendore dell'aquila

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

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

Zona di verità [Influenza Mentale]

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

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

Paladino livello 3

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)	Rl: 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).



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)	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
------------	-------------------	------------	---	-------------------	----------------------------	--------------------	--

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)	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
------------	-------------------	--	---	---	----------------------------	--------------------	--

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.

Cura ferite moderate

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

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

Dissolvi magie

V, I azione S standard + 3 m per livello)	↗ 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. E possibile utilizzare *dissolvi 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 *dissolvi 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 *dissolvi magie* sia potuto entrare in azione. Di conseguenza, l'incantatore non può utilizzare *dissolvi 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 *dissolvi 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, Mialea, al 5° livello, lancia *dissolvi 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 di7° livello. Mialea effettua una prova di dissoluzione (1d20 + 5 con CD 18) tre volte, ciascuna perl'effetto. di armatura magica, forza del toro e velocità. Se supera una delle prove, il corrispondenteincantesimo viene dissolto (la resistenza agli incantesimi del drow non lo aiuta in questo caso); sefallisce, 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 soppresse 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 *dissolvi 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 *dissolvi 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 *dissolvi magie*. Effettuare infine una prova di dissoluzione per ogni incantesimo attivo la cui area si sovrapponga a quella di *dissolvi 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 *dissolvi 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 *dissolvi magie* non funzioni. L'incantatore deve superare una prova di dissoluzione per contrastare l'incantesimo dell'altro incantatore.

Guarire cavalcatura

V, S I azione standard	↗ Contatto	🌀 Cavalcatura toccata dall'incantatore	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Sì (innocuo)
------------------------	------------	--	---------------	----------------------------	------------------

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

Luce diurna [Luce]

V, S I azione standard	↗ Contatto	🌀 Oggetto toccato	⌚ 10 min./livello (I)	RI: 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.

Preghiera

[Influenza Mentale]

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

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

Rimuovi cecità/sordità

V, S	1 azione standard	🏹 Contatto	👁️ Creatura toccata	🕒 Instantanea	TS: Tempra nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)
------	-------------------	------------	---------------------	---------------	---------------------------	------------------

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

Rimuovi maledizione

V, S	1 azione standard	🏹 Contatto	👁️ Creature or item touched	🕒 Instantanea	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: 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.

Rivela bugie

V, S, DF	1 azione standard	🏹 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁️ Una creatura per livello, che non possono trovarsi a piu di 9 m l'una dall'altra	🕒 Concentrazione, fino a 1 round/livello	TS: Volontà nega	Rl: No
----------	-------------------	---	---	--	------------------	--------

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

Paladino livello 4

Cura ferite gravi

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

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

Dissolvi il caos [Legale]

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

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

Dissolvi il male [Bene]

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

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

Interdizione alla morte

V, S, DF	1 azione standard	↗ Contatto	👤 Creatura vivente toccata	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)
----------	-------------------	---------------	----------------------------	------------------------	----------------------------	------------------




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

Neutralizza veleno

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

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

Ristorare

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

Funziona come *ristorare* inferiore, ma dissolve anche livelli negativi, restituendo un livello di esperienza a una creatura a cui sia stato risucchiato. Il livello risucchiato è ripristinato solo se il tempo passato da quando è stato perso è uguale o minore a un giorno per livello dell'incantatore. Quindi, se un personaggio di 10° livello è stato colpito da un wight e portato al 9° livello, *ristorare* lo porta esattamente al minimo di punti esperienza necessari per ripristinare il 10° livello (45. 000 PE), fornendogli un Dado Vita addizionale e funzioni di livello appropriate. Ristorare cura tutti i danni temporanei alle caratteristiche, e restituisce tutti i punti risucchiati permanentemente da un singolo punteggio di caratteristica (scelto dall'incantatore nel caso in cui ve ne sia più di uno). Inoltre, elimina qualsiasi traccia di affaticamento o esaurimento sofferti dal soggetto. Ristorare non ripristina livelli o punti di costituzione persi in caso di morte.

Sigillo di giustizia

V, S, DF	10 minuti		 Creatura toccata	 Permanente; vedi testo	RI: Si
----------	-----------	---	--	--	--------




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

Spada sacra [Bene]

V, S	1 azione standard		 Arma da mischia toccata	 1 round per livello	RI: No
------	-------------------	---	---	---	--------

Questo incantesimo permette di incanalare un flusso di potere sacro nella propria, spada o in qualsiasi altra arma da mischia scelta. L'arma funziona come un'arma sacra +5 (bonus di potenziamento +5 ai tiri per colpire e per i danni, 2d6 danni extra contro gli avversari malvagi). Inoltre, emana un effetto di cerchio magico contro il male (come l'omonimo incantesimo). Se il cerchio magico ha termine, la spada ne crea uno nuovo al turno dell'incantatore come azione gratuita. L'incantesimo viene cancellato automaticamente dopo 1 round se l'arma lascia la mano dell'incantatore per qualsiasi motivo. Non si può impugnare più di una *spada sacra* alla volta. Se l'incantesimo viene lanciato su un'arma magica, i poteri dell'incantesimo hanno la precedenza su quelli di cui l'arma è normalmente dotata, sospendendo i suoi normali poteri e bonus di potenziamento per la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo non è cumulabile con benedire un'arma o qualsiasi altro incantesimo che potrebbe modificare l'arma in qualsiasi modo. Questo incantesimo non ha effetto sugli artefatti. Nota: Il bonus di attacco di un'arma perfetta non si somma a un bonus di potenziamento agli attacchi.

Spezzare incantamento

V, 1	 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni	 Fino a una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di		TS: Vedi	RI:
S minuto	2 livelli)	9 m l'una dall'altra	Instantanea	testo	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*).