

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

INCANTESIMI (A)

AIUTO

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Bene 2, Chr 2, Fortuna 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

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

ALLARME

Abiurazione

Livello: Brd 1, Mag/Str 1, Rgr 1

Componenti: V, S, F/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Emanazione del raggio di 6 m centrato su un punto nello spazio

Durata: 2 ore per livello (1)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: 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.

Focus arcano: Una minuscola campana e un sottile filo d'argento.

ALLEATO PLANARE

Evocazione (Richiamo) [vedi testo di alleato planare inferiore]

Livello: Chr 6

Effetto: Uno o due elementali o esterni richiamati, per un totale di non più di 12 DV, che non possono comparire a più di 9 m l'uno dall'altro

Questo incantesimo funziona come *alleato planare inferiore*, solo che è possibile richiamare una singola creatura con un massimo di 12 DV, o due creature dello stesso tipo il cui totale in DV non superi 12. Le creature, come gruppo, accettano di aiutare l'incantatore e chiedono in cambio una ricompensa.

Costo in PE: 250 PE.

ALLEATO PLANARE INFERIORE

Evocazione (Richiamo) [vedi testo]

Livello: Chr 4

Componenti: V, S, FD, PE

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Un elementale o un esterno richiamato fino a 6 DV

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore chiede alla propria divinità di inviare al suo cospetto un elementale o un esterno (fino a 6 DV) a scelta della divinità. Se non venera alcuna divinità in particolare, la sua richiesta verrà esaudita da una creatura che condivide il suo allineamento a livello filosofico. Se l'incantatore è a conoscenza del nome di una creatura specifica, può richiedere la sua presenza nominandola durante l'incantesimo (anche se potrebbe comunque ottenere un'altra creatura).

È possibile chiedere alla creatura di compiere una missione per l'incantatore in cambio di una ricompensa. Le missioni possono variare da qualcosa di semplice (trasportaci in volo attraverso il crepaccio, aiutaci a combattere in questo scontro) a qualcosa di più complesso (spia i nostri nemici, proteggici nella nostra incursione nel dungeon). L'incantatore deve essere in grado di comunicare con la creatura richiamata per poter negoziare i suoi servizi.

La creatura richiamata richiede un pagamento per i suoi servizi. Questo pagamento può avvenire sotto diverse forme, dal donare oro od oggetti magici ad un tempio alleato, ad un regalo consegnato direttamente alla creatura, a qualche altra azione da parte dell'incantatore che rispecchi l'allineamento e gli scopi della creatura. Indipendentemente dalla sua natura, questo pagamento deve essere fatto prima che la creatura acconsenta a compiere qualunque servizio. Stringere questo patto richiede almeno 1 round, per cui qualunque azione la creatura debba compiere avrà luogo nel round successivo al suo arrivo.

Una missione per cui impiega fino a 1 minuto per livello dell'incantatore richiede un pagamento di 100 mo per ogni DV della creatura richiamata. Nel caso di una missione per cui impiega fino a 1 ora per livello dell'incantatore, la creatura richiede un pagamento di 500 mo per DV. Una missione a lungo termine, una per cui impiega fino a un giorno per livello dell'incantatore, richiede un pagamento di 1.000 mo per DV.

Una missione non pericolosa richiede solo metà del pagamento indicato, mentre una missione particolarmente pericolosa potrebbe richiedere un regalo più grande. Ben poche creature accetteranno una missione che sembra suicida (da non dimenticare che una creatura richiamata in realtà muore quando viene uccisa, a differenza di una creatura convocata). Tuttavia, se la missione è fortemente allineata con l'etica della creatura, potrebbe dimezzare o addirittura rinunciare al pagamento.

Al termine della sua missione, o quando finisce la durata concordata, la creatura ritorna al suo piano di origine (dopo aver fatto rapporto all'incantatore, se appropriato e possibile).

Nota: Quando si usa un incantesimo per richiamare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, l'incantesimo diventa del tipo corrispondente.

Costo in PE: 100 PE.

ALLEATO PLANARE SUPERIORE

Evocazione (Richiamo) [vedi testo di alleato planare inferiore]

Livello: Chr 8

Effetto: Fino a tre elementali o esterni richiamati, per un totale di non più di 18 DV, che non possono comparire a più di 9 m l'uno dall'altro

Questo incantesimo funziona come *alleato planare inferiore*, solo che è possibile richiamare una singola creatura con un massimo di 18 DV, o fino a tre creature dello stesso tipo il cui totale in DV non superi 18. Le creature, come gruppo, accettano di aiutare l'incantatore e chiedono in cambio una ricompensa.

Costo in PE: 500 PE.

ALLINEAMENTO IMPERSCRUTABILE

Abiurazione

Livello: Brd 1, Chr 2, Pal 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura o un oggetto

Durata: 24 ore

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Un incantesimo allineamento imperscrutabile occultata l'allineamento di una creatura o di un oggetto a tutte le forme di divinazione.

ALLINEARE ARMA

Trasmutazione [vedi testo]

Livello: Chr 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma toccata o cinquanta proiettili (che devono essere in contatto tra di loro al momento del lancio dell'incantesimo)

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Allineare arma rende un'arma buona, malvagia, legale o caotica a scelta dell'incantatore. Un'arma allineata può ignorare la riduzione del danno di certe creature, generalmente esterni di allineamento opposto. Questo incantesimo è inefficace sulle armi che hanno già un allineamento.

Non si può lanciare l'incantesimo su un'arma naturale.

Quando si rende un'arma buona, malvagia, legale o caotica, l'incantesimo è rispettivamente buono, malvagio, legale o caotico.

ALLUCINAZIONE MORTALE

Illusione (Allucinazione) [Paura, Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce con l'illusione), poi Tempra parziale; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

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'allucinazione 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.

ALTERARE SE STESSO

Trasmutazione

Livello: Brd 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello (I)

L'incantatore assume la forma di una creatura dello stesso tipo della sua forma normale. 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. Inoltre, conserva tutti gli attacchi e le qualità speciali straordinarie derivanti dai livelli di classe, ma perde tutti quelli della sua forma normale che non derivano dai livelli di classe.

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, bonus di armatura naturale, armi naturali, bonus di abilità razziali, talenti bonus razziali e qualsiasi qualità fisica evidente. 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 nessuna 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.

AMMORBIDIRE TERRA E PIETRA

Trasmutazione [Terra]

Livello: Drd 2, Terra 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Un quadrato con lato di 3 m per livello; vedi testo

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Quando viene lanciato questo incantesimo, la terra e la pietra non lavorata nell'area di effetto diventa più friabile. Il terreno umido diventa fango, la terra asciutta diventa argilla smossa o sabbia, mentre la pietra diventa morbida argilla facile da modellare o da scheggiare. L'incantatore è in grado di influenzare un'area quadrata con lato di 3 metri fino a una profondità che può variare da 30 cm a 120 cm, a seconda della compattezza o resistenza del terreno in quel punto. Terreni magici, incantati o lavorati non possono essere influenzati. Le creature di terra o di pietra non sono influenzate.

Le creature presenti in mezzo al fango devono superare un tiro salvezza sui Riflessi o essere intrappolate per 1d2 round, incapaci di muoversi, attaccare o lanciare incantesimi. Le creature che superano i propri tiri salvezza possono muoversi attraverso il fango a metà della loro normale velocità, senza poter correre né caricare.

La terra smossa non crea problemi quanto il fango, ma la velocità di movimento di tutte le creature nell'area di effetto è ridotta alla metà, e su una tale superficie non è possibile correre né caricare.

La roccia trasformata in argilla non è in grado di impedire i movimenti, ma permette ai personaggi di tagliare, dare forma alla roccia o di scavare per raggiungere aree in cui non sarebbero stati in grado di arrivare normalmente.

Anche se *ammorbidire terra* e pietra non è in grado di influenzare la roccia lavorata, le superfici verticali come la parete di un crepaccio o il tetto di una caverna possono essere colpite dall'incantesimo. In genere questo provoca un piccolo crollo o una frana del materiale più friabile posto sulla superficie delle pareti.

È possibile infliggere un moderato ammontare di danni strutturali a una struttura artificiale rendendo più friabile il terreno sottostante, a causa dell'assessamento. Tuttavia, la maggior parte delle strutture solide verranno solamente danneggiate da questo incantesimo, non distrutte.

ANALIZZARE DWEOMER

Divinazione

Livello: Brd 6, Mag/Str 6

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un oggetto o una creatura per livello dell'incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

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.

Focus: Una piccola lente di rubino o di zaffiro inserita in un cerchio d'oro. La gemma deve valere almeno 1.500 mo.

ANATEMA

Ammaliamento (Compulsione) [Paura, Influenza mentale]

Livello: Chr 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 15 m

Area: Tutti i nemici entro 15 m

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

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

Anatema contrasta e dissolve *benedizione*.

ANCORA DIMENSIONALE

Abiurazione

Livello: Chr 4, Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Raggio

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (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.

ANIMALE MESSAGGERO

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 2, Drd 2, Rgr 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un animale Minuscolo

Durata: 1 giorno per livello

Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore costringe un animale Minuscolo a raggiungere un luogo stabilito. L'uso più comune di questo incantesimo consiste nel far portare all'animale un messaggio ai propri alleati. L'animale non può essere addomesticato o addestrato da nessun altro, incluse le creature come i famigli e i compagni animali.

Usando del cibo gradito all'animale, l'incantatore lo attira verso di sé. La creatura si farà avanti e aspetterà gli ordini. L'incantatore può imprimere mentalmente nell'animale un certo posto conosciuto o un paesaggio riconoscibile. Le indicazioni devono essere semplici, in quanto l'animale seguirà quelle che gli vengono date e non si metterà alla ricerca del luogo da solo. L'incantatore può attaccare all'animale un biglietto o un piccolo oggetto. L'animale parte per la destinazione indicata, e una volta raggiunta vi rimane fino a quando l'effetto dell'incantesimo non svanisce, dopodiché riprende le sue normali attività.

Durante questo periodo di attesa, il messaggero consente agli altri di avvicinarsi e di rimuovere il messaggio o l'oggetto trasportato. A meno che il destinatario non si aspetti di ricevere il messaggio attraverso un uccello o un altro piccolo animale, la creatura potrebbe tranquillamente venire ignorata. Il destinatario del messaggio non ottiene alcuna capacità speciale per comunicare con l'animale o per leggere il messaggio accluso.

Componente materiale: Un pezzetto di cibo gradito all'animale.

ANIMARE CORDE

Trasmutazione

Livello: Brd 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una corda od oggetto similare, lunga fino a 15 m + 1,5 m per livello; vedi testo

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può animare un oggetto non vivente di natura assimilabile a una corda, come spago, gomina, 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.

ANIMARE MORTI

Necromanzia [Male]

Livello: Chr 3, Mag/Str 4, Morte 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersagli: Uno o più cadaveri toccati

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: 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).

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.

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.

Componente materiale: 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.

ANIMARE OGGETTI

Trasmutazione

Livello: Brd 6, Caos 6, Chr 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersagli: Un oggetto Piccolo per livello dell'incantatore; vedi testo

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore infonde negli oggetti inanimati la mobilità e la parvenza della vita. Ogni oggetto così animato poi attacca immediatamente qualsiasi cosa o persona indicati dall'incantatore. L'oggetto animato può essere fatto di qualsiasi materiale non magico: legno, metallo, pietra, tessuto, pelle, ceramica, vetro ecc. L'incantatore può animare un oggetto Piccolo o inferiore o un numero equivalente di oggetti più grandi per livello dell'incantatore. Un oggetto Medio conta come due oggetti Piccoli o inferiori, un oggetto Grande come quattro, un oggetto Enorme come otto, un oggetto Mastodontico come sedici e un oggetto Colossale come trentadue. L'incantatore può cambiare il bersaglio o i bersagli designati come azione di movimento, come se stesse dirigendo un incantesimo attivo.

L'incantesimo non può animare oggetti trasportati o indossati da una creatura.

Animare oggetti può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

ANIMARE VEGETALI

Trasmutazione

Livello: Drd 7, Vegetale 7

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un vegetale Grande per ogni tre livelli dell'incantatore o tutti i vegetali nel raggio di azione; vedi testo

Durata: 1 round per livello o 1 ora per livello; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantesimo infonde nei vegetali inanimati la mobilità e una parvenza di vita. I vegetali così animati attaccano chiunque o qualsiasi cosa all'inizio venga loro indicato dall'incantatore come se fossero oggetti animati della categoria di taglia appropriata. Si può animare un vegetale Grande o più piccolo, o un numero equivalente di vegetali più grandi, per ogni tre livelli dell'incantatore. Un vegetale Enorme conta come due vegetali Grandi o inferiori, un vegetale Mastodontico come quattro, e uno Colossale come otto. L'incantatore può cambiare il bersaglio o i bersagli designati come azione di movimento, come se stesse dirigendo un incantesimo attivo.

Si possono utilizzare le statistiche degli oggetti animati, ma i vegetali più piccoli della taglia Grande sono privi della durezza.

Animare vegetali non può influenzare le creature vegetali, né il materiale vegetale non vivo.

Intralcicare: In alternativa, l'incantatore può infondere in tutti i vegetali presenti nel raggio di azione un certo grado di mobilità che permette loro di attorcigliarsi attorno alle creature che si trovano nell'area. Quest'uso dell'incantesimo duplica l'effetto di un incantesimo intralcicare. La resistenza agli incantesimi non impedisce alle creature di essere intralciate. L'effetto dura un'ora per livello dell'incantatore.

ANTI-INDIVIDUAZIONE

Abiurazione

Livello: Inganno 3, Mag/Str 3, Rgr 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura od oggetto toccato

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

La creatura o l'oggetto protetto da questo incantesimo diventa difficilmente individuabile mediante incantesimi di divinazione come *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *localizza oggetto* e gli incantesimi di individuazione. *Anti-individuazione* è anche in grado di evitare l'individuazione da parte di oggetti magici. 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.

Componente materiale: Un pizzico di polvere di diamante del valore di 50 mo.

ANTIPATIA

Ammalimento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Drd 9, Mag/Str 8

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 ora

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una locazione (fino a un cubo con spigolo di 3 m per livello) o un oggetto

Durata: 2 ore per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

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. Il sottotipo di una creatura non è sufficientemente specifico. Analogamente, anche l'allineamento specifico deve essere nominato.

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*.

Componente materiale arcana: Una pallottola di sale di allume bagnata nell'aceto.

APRIRE/CHIUDERE

Trasmutazione

Livello: Brd 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Oggetto che pesa fino a 15 kg o portale da aprire o chiudere

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

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, l'incantesimo fallisce. Inoltre, l'incantesimo può aprire o chiudere solo oggetti che pesino 15 kg o meno. Di conseguenza, porte, forzieri e oggetti simili creati per creature enormi sono oltre la portata dell'incantesimo.

Focus: Una chiave di ottone.

ARMA DISTRUTTIVA

Trasmutazione

Livello: Chr 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un'arma da mischia

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto); vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

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

ARMA MAGICA

Trasmutazione

Livello: Chr 1, Guerra 1, Mag/Str 1, Pal 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (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 (invece, vedi *zanna magica*). Il colpo senz'armi di un monaco è considerato un'arma, e quindi può essere potenziato da questo incantesimo.

ARMA MAGICA SUPERIORE

Trasmutazione

Livello: Chr 4, Mag/Str 3, Pal 3

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un'arma o cinquanta proiettili (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

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).

Componente materiale: Polvere di calce e carbone.

ARMA SPIRITUALE

Invocazione [Forza]

Livello: Chr 2, Guerra 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Arma magica di forza

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un'arma composta da pura forza magica viene creata dal nulla e attacca gli avversari a distanza, a seconda di come viene diretta dall'incantatore, infliggendo 1d8 danni di forza per colpo, +1 danno per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo +5 al 15° livello). Essa assume la forma di un'arma preferita dalla divinità dell'incantatore oppure di qualche suo significato spirituale o simbolico (vedi sotto) e possiede lo stesso intervallo di minaccia e moltiplicatore dei colpi critici di un'arma reale della stessa forma. Colpisce l'avversario designato dall'incantatore, cominciando con un attacco nello stesso round in cui l'incantesimo viene lanciato e proseguendo nei round successivi nel turno dell'incantatore. Utilizza i bonus di attacco base dell'incantatore (possibilmente permettendole attacchi multipli nei round successivi) più il modificatore di Saggezza dell'incantatore come suo bonus di attacco. Colpisce come un incantesimo, non come un'arma, quindi può anche danneggiare creature che hanno riduzione del danno. Essendo un effetto di forza, può colpire le creature incorporee senza la normale probabilità di mancare il bersaglio associata alla incorporeità. L'arma colpisce sempre dalla direzione dell'incantatore. Non ottiene alcun bonus di fiancheggiamento, né può consentire che un combattente ne ottenga. I talenti dell'incantatore o le azioni di combattimento non influenzano l'arma. Se l'arma si sposta oltre il raggio di azione dell'incantesimo, se sparisce dalla vista dell'incantatore o se non viene più diretta da lui, tornerà al suo fianco dove rimane sospesa in aria.

Ogni round dopo il primo, l'incantatore può utilizzare un'azione di movimento per cambiare la direzione dell'arma verso un nuovo bersaglio. Altrimenti, essa continua ad attaccare il bersaglio del round precedente. Nel round in cui cambia il bersaglio, l'arma effettua un solo attacco. Nei round successivi l'arma può attaccare il nuovo bersaglio con attacchi multipli, ammesso che le siano consentiti dal bonus di attacco base dell'incantatore. Anche se l'arma spirituale è un'arma a distanza, si deve usare il raggio di azione dell'incantesimo e non il normale incremento di gittata dell'arma, e cambiare il bersaglio rimane un'azione di movimento.

Un'arma spirituale non può essere colpita né danneggiata da attacchi fisici, ma dissolvi magie, disintegrazione, una sfera annientatrice o una verga della cancellazione possono influenzarla. La CA di un'arma spirituale contro attacchi di contatto è pari a 12 (10 + bonus di taglia per un oggetto Minuscolo).

Se una creatura attaccata ha resistenza agli incantesimi, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro quella resistenza agli incantesimi la prima volta in cui l'arma spirituale colpisce la creatura. Se riesce a resistere all'arma, l'incantesimo viene dissolto. Altrimenti, l'arma avrà i suoi normali effetti su quella creatura per tutta la durata dell'incantesimo.

Spesso le armi utilizzate dagli incantatori sono repliche di forza delle armi personali delle divinità, in molti casi dotate di nomi specifici. Un chierico senza divinità ottiene un'arma in base al suo allineamento. Un chierico neutrale senza divinità può crearne una appartenente a qualsiasi allineamento, ammesso che almeno in generale stia agendo in accordo con l'allineamento in questione. Le armi di ogni allineamento sono le seguenti:

Bene: Martello da guerra, "Il Martello della Giustizia"

Caos: Ascia da battaglia, "La Lama del Cambiamento"

Legge: Spada lunga, "La Spada della Verità"

Male: Mazzafrusto leggero, "Il Flagello delle Anime"

ARMATURA MAGICA

Evocazione (Creazione) [Forza]

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No

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.

Focus: Un pezzo di cuoio conciato.

ASTUZIA DELLA VOLPE

Trasmutazione

Livello: Brd 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

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.

Componente materiale arcana: Qualche pelo di volpe oppure un pizzico del suo sterco.

ASTUZIA DELLA VOLPE DI MASSA

Trasmutazione

Livello: Brd 6, Mag/Str 6

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli)

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

Funziona come *astuzia della volpe*, ma ha effetto su più creature.

AURA MAGICA

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 1, Magia 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto toccato pesante fino a 2,5 kg per livello

Durata: 1 giorno per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

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* 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, l'*aura magica* 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.

AURA SACRA

Abiurazione [Bene]

Livello: Bene 8, Chr 8

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 6 m

Bersagli: Una creatura per livello entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Una brillante radianza divina avvolge i soggetti dell'incantesimo, proteggendoli da attacchi, conferendo loro resistenza agli incantesimi lanciati dalle creature malvagie e accecando queste ultime se riescono a colpire i soggetti. Questa abiurazione ha quattro effetti:

Primo, le creature protette ottengono un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di protezione dal male, questo beneficio viene applicato a tutti gli attacchi, non solo a quelli condotti da creature malvagie.

Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi del male e incantesimi lanciati da creature malvagie.

Terzo, l'abiurazione blocca eventuali possessioni e influenze mentali, proprio come *protezione dal male*.

Infine, se una creatura malvagia riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, l'attaccante viene accecato (un tiro salvezza sulla Tempra nega l'effetto, come per *cecità/sordità*, però contro la CD del tiro salvezza di *aura sacra*).

Focus: Un minuscolo reliquiario contenente una reliquia sacra di qualche tipo, come un pezzo di tessuto dalla veste di un santo o un frammento di pergamena da un testo sacro. Il reliquiario costa almeno 500 mo.

AURA SACRILEGA

Abiurazione [Male]

Livello: Chr 8, Male 8

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 6 m

Bersagli: Una creatura per livello entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Un'oscurità inquietante avvolge i soggetti dell'incantesimo, proteggendoli da attacchi, conferendo loro resistenza agli incantesimi lanciati dalle creature buone e indebolendo queste ultime se riescono a colpire i soggetti. Questa abiurazione ha quattro effetti:

Primo, le creature protette ottengono un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di protezione dal bene, questo beneficio viene applicato a tutti gli attacchi, non solo a quelli condotti da creature buone.

Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi del bene e incantesimi lanciati da creature buone.

Terzo, l'abiurazione blocca eventuali possessioni e influenze mentali, proprio come *protezione dal bene*.

Infine, se una creatura buona riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, l'attaccante subisce 1d6 danni temporanei alla Forza (un tiro salvezza sulla Tempra nega questo effetto).

Focus: Un minuscolo reliquiario contenente una reliquia sacra di qualche tipo, come un frammento di pergamena da un testo sacrilego. Il reliquiario costa almeno 500 mo.