

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

## INCANTESIMI (E)

### ELUCUBRAZIONE

Trasmutazione

**Livello:** Mag 6

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** Istantanea

L'incantatore ricorda istantaneamente qualsiasi incantesimo fino al 5° livello che ha utilizzato nelle ultime 24 ore. L'incantesimo deve essere stato effettivamente lanciato durante questo lasso di tempo. L'incantesimo ricordato rimane nella sua mente come se lo avesse preparato normalmente. Se l'incantesimo richiamato alla memoria richiede componenti materiali, l'incantatore deve fornirli. Non è in grado di lanciarlo fino a quando non disporrà delle componenti necessarie.

### EPURARE INVISIBILITÀ

Invocazione

**Livello:** Chr 3

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 1 minuto per livello (I)

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

### EROISMO

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

**Livello:** Brd 2, Mag/Str 3

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 10 minuti per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

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

### EROISMO SUPERIORE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

**Livello:** Brd 5, Mag/Str 6

**Durata:** 1 minuto per livello

Funziona come *eroismo*, ma la creatura ottiene un bonus morale di +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità, immunità agli effetti della paura, e punti ferita temporanei pari al livello dell'incantatore (massimo 20).

### ESIGERE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

**Livello:** Mag/Str 8

**Tiro salvezza:** Volontà parziale

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

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

Il messaggio di esigere alla creatura deve essere di venticinque parole o meno, compresa la suggestione. La creatura può anche dare una breve risposta immediatamente.

*Componente materiale:* Un frammento di filo di rame e una piccola parte del soggetto (un capello, un pezzo d'unghia o qualcosa di simile).

## ESILIO

Abiurazione

**Livello:** Chr 6, Mag/Str 7

**Componenti:** V, S, F

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersagli:** Una o più creature extraplanari, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantesimo *esilio* è una versione più potente dell'incantesimo *congedo*. Permette di spingere le creature extraplanari fuori dal piano d'origine dell'incantatore. È possibile esiliare fino a 2 Dadi Vita di creature per livello dell'incantatore. Si possono migliorare le probabilità di riuscita dell'incantesimo mostrando almeno un oggetto o una sostanza che il bersaglio odia, teme o avversa per qualsiasi motivo. Per ogni oggetto o sostanza simile, si ottiene un bonus di +1 alla propria prova di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi del soggetto (se presente) e la CD del tiro salvezza aumenta di 2.

Alcuni oggetti rari potrebbero funzionare due volte meglio di un oggetto normale (fornendo ognuno un bonus di +2 alla prova di livello dell'incantatore contro la resistenza agli incantesimi e aumentando di 4 la CD del tiro salvezza).

**Focus arcano:** Qualsiasi oggetto che sia sgradito al soggetto (facoltativo, vedi sopra).

## ESPIAZIONE

Abiurazione

**Livello:** Chr 5, Drd 5

**Componenti:** V, S, M, F, FD, PE

**Tempo di lancio:** 1 ora

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura vivente toccata

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Questo incantesimo rimuove il peso di atti malvagi o colpevoli che grava sull'anima del soggetto. La creatura in cerca di espiazione deve essere sinceramente pentita e desiderosa di porre rimedio al suo errore. Se la creatura in cerca di espiazione ha commesso l'atto malvagio involontariamente o sotto qualche forma di coercizione, *espiazione* funziona normalmente e senza alcun costo per l'incantatore. Tuttavia, nel caso di una creatura che vuole espriare per crimini deliberati o commessi in piena consapevolezza delle conseguenze, l'incantatore deve intercedere per lei presso la propria divinità (al costo di 500 PE per l'incantatore) al fine di purificare la sua anima. Naturalmente molti incantatori prima assegnano al soggetto una cerca (vedi *costrizione/cerca*) o una penitenza simile per determinare la vera natura del suo pentimento prima di lanciare su di lui *espiazione*.

*Espiazione* può essere lanciato per uno degli scopi seguenti, a seconda della versione selezionata:

**Invertire il cambio di allineamento magico:** Se a una creatura è stato invertito l'allineamento tramite mezzi magici, *espiazione* riporta l'allineamento al suo status originario senza alcun costo in punti esperienza.

**Ripristinare la classe:** Un paladino che abbia perso i suoi privilegi di classe per aver commesso un atto malvagio può recuperare il suo status di paladino mediante questo incantesimo.

**Ripristinare i poteri magici dei chierici o dei druidi:** Un chierico o un druido che abbia perso la sua capacità di lanciare incantesimi per essere incorso nell'ira della sua divinità può recuperare i propri poteri cercando *espiazione* presso un altro chierico della stessa divinità o un altro druido. Se la trasgressione è stata intenzionale, il chierico che lancia l'incantesimo perde 500 PE per la sua intercessione. Se invece non era intenzionale, non perde alcun PE.

**Redenzione o tentazione:** È possibile lanciare questo incantesimo su una creatura di allineamento opposto per offrirgli l'opportunità di cambiare allineamento e adottarne uno equivalente a quello dell'incantatore. Il potenziale soggetto deve essere presente per tutto il tempo di lancio dell'incantesimo. Una volta completato, spetta comunque a lui scegliere liberamente se mantenere il suo allineamento originale o accettare l'offerta e diventare dell'allineamento dell'incantatore. Nessuna violenza, coercizione o influenza magica possono costringere il soggetto ad accettare l'opportunità offerta, se egli non desidera abbandonare il suo vecchio allineamento. Quest'uso dell'incantesimo non funziona sugli esterni o su qualsiasi altra creatura impossibilitata a cambiare naturalmente il proprio allineamento.

Sebbene la descrizione dell'incantesimo faccia riferimento ad atti malvagi, *espiazione* può essere usato anche su qualsiasi creatura che abbia compiuto atti contro il proprio allineamento, sia che questi atti siano malvagi, buoni, caotici o legali.

**Nota:** Normalmente cambiare l'allineamento è una scelta che spetta al giocatore (per i PG). Quest'uso di *espiazione* offre semplicemente un modo credibile a un personaggio per cambiare il suo allineamento in maniera drastica, improvvisa e definitiva.

**Componente materiale:** Incenso che brucia.

**Focus:** Oltre al proprio simbolo sacro o al normale focus divino, è necessario un rosario da preghiera (o un altro strumento di preghiera) del valore di almeno 500 mo.

**Costo in PE:** Se lanciato a beneficio di creature la cui colpa è il risultato di atti deliberati, l'incantesimo costa all'incantatore 500 PE ad ogni lancio (vedi sopra).

## ESPLOSIONE SOLARE

Invocazione [Luce]

**Livello:** Drd 8, Mag/Str 8, Sole 8

**Componenti:** V, S, M/FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Lungo (120 m + 12 m per livello)

**Area:** Esplosione del raggio di 24 m

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Riflessi parziale; vedi testo

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Esplosione solare crea un globo di luce accecante e incandescente, che esplosione silenziosamente a partire dal punto scelto. Tutte le creature all'interno del globo vengono accecate e subiscono 6d6 danni. Una creatura per cui la luce del sole è nociva o innaturale subisce danni raddoppiati. Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo nega la cecità e dimezza i danni.

I non morti all'interno del globo subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 25d6), o danni dimezzati se superano un tiro salvezza sui Riflessi. Inoltre, l'esplosione è in grado di distruggere le creature non morte specificatamente vulnerabili alla luce intensa, in caso di fallimento del proprio tiro salvezza.

La luce ultravioletta generata da questo incantesimo è anche in grado di infliggere danni a funghi, muffe, melme, fanghiglie, allo stesso modo delle creature non morte.

*Esplosione solare* dissolve qualsiasi incantesimo di oscurità di 9° livello e inferiore all'interno della sua area.

*Componente materiale arcana:* Un pezzo di pietra del sole e una fiamma libera.

## ESTASIARE

Ammaliamento (Charme) [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale, Sonoro]

**Livello:** Brd 2, Chr 2

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 round

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

**Bersaglio:** Qualsiasi numero di creature

**Durata:** Fino a 1 ora

**Tiro salvezza:** Volontà nega; vedi testo

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Se l'incantatore conquista l'attenzione di un gruppo di creature, può utilizzare questo incantesimo per tenerle soggiogate. Per lanciare l'incantesimo, deve parlare o cantare senza essere interrotto per 1 round completo, dopodiché coloro che sono sotto l'effetto dell'incantesimo concederanno la loro attenzione totale, ignorando tutto ciò che le circonda. Queste creature vengono considerate di atteggiamento amichevole mentre sono sotto l'effetto dell'incantesimo. Coloro che appartengono a una razza o a una religione ostile hanno un bonus di +4 al loro tiro salvezza.

Le creature con 4 o più DV o con punteggio di Saggezza di 16 o più rimangono consapevoli di ciò che le circonda e conservano un atteggiamento indifferente. Se assistono ad azioni che considerano sbagliate, hanno diritto a un nuovo tiro salvezza.

L'ammaliamento dura fino a quando l'incantatore parla o canta, fino a un massimo di 1 ora. Coloro che sono soggetti a estasiare non eseguono azioni fintanto che l'incantatore parla o canta, e per 1d3 round dopo che ha terminato, discutendo di ciò che ha appena detto o della sua esecuzione musicale. Coloro che entrano nell'area durante la rappresentazione devono a loro volta superare un tiro salvezza o rimanere estasiati. La rappresentazione ha fine (ma il ritardo di 1d3 round si applica comunque), se l'incantatore perde la concentrazione, o se fa qualsiasi cosa che non sia parlare o cantare.

Se le creature non estasiare sono maldisposte od ostili nei confronti dell'incantatore, possono tentare una prova di Carisma collettiva per far finire l'incantesimo, deridendo e importunando l'incantatore. Per questa prova, utilizzare il bonus di Carisma della creatura con il Carisma più alto nel gruppo; altri possono effettuare prove di Carisma per assisterlo (come descritto nel paragrafo "Collaborazione"). Se i rimostranti superano il tiro contrapposto di Carisma, l'incantesimo viene interrotto. Ad ogni uso dell'incantesimo è concessa solo una sfida di questo tipo.

Se un qualsiasi membro del pubblico viene attaccato o sottoposto a un atto apertamente ostile, l'incantesimo termina e le creature precedentemente estasiare diventano immediatamente maldisposte nei confronti dell'incantatore oppure ostili nel caso di quanti hanno 4 o più DV o un punteggio di Saggezza pari a 16 o superiore.

## ESTINGUERE FUOCO

Trasmutazione

**Livello:** Drd 3

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Area o Bersaglio:** Un cubo con spigolo di 6 m per livello (F) o un oggetto magico basato sul fuoco

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno o Volontà nega (oggetto)

**Resistenza agli incantesimi:** No o Sì (oggetto)

Estinguere fuoco viene normalmente utilizzato per spegnere incendi nelle foreste e altri tipi di fuochi su vasta scala. Spegne tutti i fuochi non magici all'interno della sua area. Inoltre, dissolve eventuali incantesimi basati sul fuoco, ma l'incantatore deve superare una prova di dissoluzione (1d20 +1 per livello dell'incantatore, massimo +15) contro ogni incantesimo per dissolverlo. La CD per dissolvere questi incantesimi è di 11 + il livello dell'incantatore che ha lanciato l'incantesimo di fuoco.

Le creature elementali (fuoco) che si trovano all'interno dell'area di questo incantesimo subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6, senza tiro salvezza).

In alternativa, è possibile usare l'incantesimo su un singolo oggetto magico che crei o controlli le fiamme. L'oggetto perde tutte le sue proprietà magiche basate sul fuoco per 1d4 ore, a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà. (Gli artefatti sono immuni a questo effetto).

## ESTREMITÀ AFFILATA

Trasmutazione

**Livello:** Mag/Str 3

**Componenti:** V, S

**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 fra loro al momento del lancio

**Durata:** 10 minuti per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo, oggetto)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo, oggetto)

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

Effetti multipli che aumentano l'intervallo di minaccia di un'arma non si sommano. Non è possibile lanciare questo incantesimo su un'arma naturale.

## EVOCA ALLEATO NATURALE I

Evocazione (Convocazione)

**Livello:** Drd 1, Rgr 1

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 round

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

**Effetto:** Una creatura evocata

**Durata:** 1 round per livello (I)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

Questo incantesimo evoca una creatura naturale. La creatura appare nel punto designato dall'incantatore e agisce immediatamente, nel turno dell'incantatore. Attacca gli avversari dell'incantatore sempre al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore può comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere altre azioni.

Una creatura evocata non può convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, né può utilizzare alcun teletrasporto o capacità di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle.

Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 1° livello nella Tabella "Evoca alleato naturale". L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Tutte le creature nella tabella sono neutrali, se non specificato diversamente.

## EVOCA ALLEATO NATURALE II

Evocazione (Convocazione)

**Livello:** Drd 2, Rgr 2

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

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 2° livello, oppure 1d3 creature di 1° livello dello stesso tipo.

### EVOCA ALLEATO NATURALE III

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]

**Livello:** Drd 3, Rgr 3

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

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 3° livello, 1d3 creature di 2° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di 1° livello dello stesso tipo.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.

### EVOCA ALLEATO NATURALE IV

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]

**Livello:** Animale 4, Drd 4, Rgr 4

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

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 4° livello, 1d3 creature di 3° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di livello inferiore dello stesso tipo.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.

### EVOCA ALLEATO NATURALE V

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]

**Livello:** Drd 5

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

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 5° livello, 1d3 creature di 4° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di livello inferiore dello stesso tipo.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.

### EVOCA ALLEATO NATURALE VI

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]

**Livello:** Drd 6

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

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 6° livello, 1d3 creature di 5° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di livello inferiore dello stesso tipo.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.

### EVOCA ALLEATO NATURALE VII

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]

**Livello:** Drd 7

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

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 7° livello, 1d3 creature di 6° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di livello inferiore dello stesso tipo.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.

### EVOCA ALLEATO NATURALE VIII

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]

**Livello:** Animale 8, Drd 8

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

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 8° livello, 1d3 creature di 7° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di livello inferiore dello stesso tipo.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.

### EVOCA ALLEATO NATURALE IX

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]

**Livello:** Drd 9

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

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 9° livello, 1d3 creature di 8° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di livello inferiore dello stesso tipo.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.

## **Evoca alleato naturale**

### **1° livello**

Aquila (animale)  
Focena<sup>1</sup> (animale)  
Gufo (animale)  
Lupo (animale)  
Piovra<sup>1</sup> (animale)  
Scimmia (animale)  
Topo crudele  
Serpente, vipera Piccola (animale)

### **2° livello**

Coccodrillo (animale)  
Elementale Piccolo (qualsiasi)  
Ghiottone (animale)  
Ippogrifo  
Orso nero (animale)  
Pipistrello crudele  
Seppia<sup>1</sup> (animale)  
Serpente, vipera Media (animale)  
Squalo Medio<sup>1</sup> (animale)  
Tasso crudele

### **3° livello**

Aquila gigante [NB]  
Donnola crudele  
Gorilla (animale)  
Gufo gigante [NB]  
Leone  
Lupo crudele  
Satiro [CN; senza flauto]  
Serpente strangolatore (animale)  
Serpente, vipera Grande (animale)  
Squalo Grande<sup>1</sup> (animale)  
Thoqqua

### **4° livello**

Cinghiale crudele  
Coccodrillo gigante (animale)  
Deinonico (dinosauo)  
Elementale Medio (qualsiasi)  
Falcofreccia giovane  
Gatto del mare<sup>1</sup>  
Ghiottone crudele  
Gorilla crudele  
Orso bruno (animale)  
Salamandra di fiamme [NM]  
Serpente, vipera Enorme (animale)  
Squalo Enorme<sup>1</sup> (animale)  
Tigre (animale)  
Tojanida giovane<sup>1</sup>  
Unicorno [CB]  
Xorn minore

**5° livello**

Balena, orca<sup>1</sup> (animale)  
Elasmosauro<sup>1</sup> (animale)  
Elementale Grande (qualsiasi)  
Falcofreccia adulto  
Grifone  
Janni (genio)  
Leone crudele  
Nixie (spiritello)  
Orso polare (animale)  
Rinoceronte (animale)  
Satiro [CN; con flauto]  
Serpente strangolatore gigante (animale)  
Tojanida adulto<sup>1</sup>

**6° livello**

Balena fanone<sup>1</sup>  
Elefante (animale)  
Elementale Enorme (qualsiasi)  
Girallon  
Megaraptor (dinosauro)  
Orso crudele  
Piovra gigante<sup>1</sup> (animale)  
Pixie\* (spiritello) [NB; senza frecce speciali]  
Salamandra comune [NM]  
Xorn medio  
\*Non può lanciare danza irresistibile

**7° livello**

Balena, capodoglio<sup>1</sup> (animale)  
Cacciatore invisibile  
Djinni (genio) [NB]  
Elementale maggiore (qualsiasi)  
Falcofreccia anziano  
Pixie\* (spiritello) [NB; con frecce del sonno]  
Seppia gigante<sup>1</sup> (animale)  
Tigre crudele  
Tirannosauro (dinosauro)  
Triceratopo (dinosauro)  
Xorn anziano  
\*Non può lanciare danza irresistibile

**8° livello**

Roc  
Salamandra nobile [NM]  
Squalo crudele<sup>1</sup>  
Tojanida anziano<sup>1</sup>

**9° livello**

Elementale anziano  
Grig (spiritello) [NB; con violino]  
Pixie\* (spiritello) [NB; con frecce del sonno e di perdita di memoria]  
Unicorno celestiale, corsiere  
\*Può lanciare danza irresistibile.

#### EVUCA MOSTRI I

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]

**Livello:** Brd 1, Chr 1, Mag/Str 1

**Componenti:** V, S, F/FD

**Tempo di lancio:** 1 round

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

**Effetto:** Una creatura evocata

**Durata:** 1 round per livello (I)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

Questo incantesimo evoca una creatura extraplanare (generalmente un esterno, un elementale o una bestia magica originaria di un altro piano), che appare nel punto designato dall'incantatore e agisce immediatamente, nel corso del turno dell'incantatore. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione.

Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 1° livello nella Tabella "Evoca mostri". L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo.

Un mostro evocato non può convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, né può utilizzare alcun teletrasporto o capacità di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.

*Focus arcano:* Una borsa minuscola e una piccola candela (non necessariamente accesa).

#### EVUCA MOSTRI II

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di evoca mostri I]

**Livello:** Brd 2, Chr 2, Mag/Str 2

**Effetto:** Una o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 2° livello, o 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 1° livello.

#### EVUCA MOSTRI III

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di evoca mostri I]

**Livello:** Brd 3, Chr 3, Mag/Str 3

**Effetto:** Una o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 3° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 2° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo dall'elenco di 1° livello.

#### EVUCA MOSTRI IV

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di evoca mostri I]

**Livello:** Brd 4, Chr 4, Mag/Str 4

**Effetto:** Una o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 4° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 3° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore.

#### EVUCA MOSTRI V

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di evoca mostri I]

**Livello:** Brd 5, Chr 5, Mag/Str 5

**Effetto:** Una o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 5° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 4° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore.

#### EVUCA MOSTRI VI

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di evoca mostri I]

**Livello:** Brd 6, Chr 6, Mag/Str 6

**Effetto:** Una o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 6° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 5° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore.

#### EVUCA MOSTRI VII

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di evoca mostri I]

**Livello:** Chr 7, Mag/Str 7

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 7° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 6° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore.

## EVUCA MOSTRI VIII

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di evoca mostri I]

**Livello:** Chr 8, Mag/Str 8

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 8° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 7° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore.

## EVUCA MOSTRI IX

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di evoca mostri I]

**Livello:** Bene 9, Caos 9, Chr 9, Legge 9, Mag/Str 9, Male 9

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 9° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 8° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore.

### Evoca mostri

#### 1° livello

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

#### 2° livello

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

#### 3° livello

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

**4° livello**

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

**5° livello**

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

**6° livello**

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

**7° livello**

Avoral (guardinal)	NB
Babau (demone)	CM
Balena fanone celestiale <sup>1</sup>	NB
Cacciatore invisibile	N
Diavolo d'ossa	LM
Djinni (genio)	CB
Elefante celestiale	LB
Elementale Enorme (qualsiasi)	N
Girallon immondo	CM
Megaraptor immondo	LM
Piovra gigante immonda <sup>1</sup>	CM
Scorpione mostruoso immondo Enorme	NM

### 8° livello

Balena, capodoglio celestiale <sup>1</sup>	NB
Elementale maggiore (qualsiasi)	N
Gatto infernale	LM
Lillend	CB
Millepiedi mostruoso immondo Colossale	NM
Orso crudele celestiale	LB
Ragno mostruoso immondo Mastodontico	CM
Seppia gigante immonda <sup>1</sup>	LM
Tigre crudele immonda	CM
Tirannosauro immondo	CM
Triceratopo celestiale	NB
Vrock (demone)	CM

### 9° livello

Bebilith (demone)	CM
Couatl	LB
Diavolo uncinato	LM
Elementale anziano (qualsiasi)	N
Hezrou (demone)	CM
Leonal (guardinal)	NB
Ragno mostruoso immondo Colossale	CM
Roc celestiale	CB
Scorpione mostruoso immondo Mastodontico	NM
Squalo crudele immondo <sup>1</sup>	NM
Strega notturna	NM

1 Può essere evocato solo in un ambiente acquatico o molto umido.

### EVOCA SCIAME

Evocazione (Convocazione)

**Livello:** Brd 2, Drd 2, Mag/Str 2

**Componenti:** V, S, M/FD

**Tempo di lancio:** 1 round

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

**Effetto:** Uno sciame di pipistrelli, topi o ragni

**Durata:** Concentrazione + 2 round

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

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

*Componente materiale arcana:* Un quadrato di stoffa rossa.

### EVOCA STRUMENTO

Evocazione (Convocazione)

**Livello:** Brd 0

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 round

**Raggio di azione:** 0 m

**Effetto:** Uno strumento musicale portatile evocato

**Durata:** 1 minuto per livello (I)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

Quest'incantesimo evoca uno strumento musicale portatile a scelta dell'incantatore. Lo strumento compare tra le mani o ai piedi dell'incantatore (a sua scelta). Questo strumento è tipico per il suo tipo. Viene evocato solo uno strumento per ogni lancio dell'incantesimo, che suonerà solo per l'incantatore. Non si può evocare uno strumento troppo grande per essere tenuto con due mani.

## EVOCAZIONI ISTANTANEE

Evocazione (Convocazione)

**Livello:** Mag/Str 7

**Componenti:** V, S, M

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Vedi testo

**Bersaglio:** Un oggetto pesante fino a 5 kg, la cui dimensione più lunga sia di 180 cm o meno

**Durata:** Permanente finché non viene scaricato

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore è in grado di richiamare un oggetto non vivente da praticamente qualsiasi locazione direttamente nelle sue mani.

Prima di tutto, deve mettere il suo sigillo arcano sull'oggetto. Successivamente può lanciare questo incantesimo, che iscrive magicamente e in modo invisibile il nome dell'oggetto su uno zaffiro del valore di almeno 1.000 mo. Dopodiché l'incantatore può evocare l'oggetto pronunciando una parola speciale (decisa nel momento in cui ha lanciato l'incantesimo) e frantumando la gemma. L'oggetto appare immediatamente nella sua mano. Solo l'incantatore può usare la gemma in questo modo.

Se l'oggetto è in possesso di un'altra creatura, l'incantesimo non funziona, ma l'incantatore scopre chi possiede l'oggetto e dove si trova approssimativamente al momento dell'evocazione.

L'iscrizione sulla gemma è invisibile e non può essere letta da nessuno all'infuori dell'incantatore, a meno che non venga utilizzato lettura del magico.

L'oggetto può essere evocato da un altro piano, ma solo se nessuna creatura l'ha ancora reclamato per sé.

*Componente materiale:* Uno zaffiro del valore di almeno 1.000 mo.