

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

INCANTESIMI (M)

MALEDIRE L'ACQUA

Necromanzia [Male]

Livello: Chr 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Ampolla d'acqua toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

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

Componente materiale: 2,5 kg di polvere d'argento (del valore di 25 mo).

MANI BRUCIANTI

Invocazione [Fuoco]

Livello: Fuoco 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 4,5 m

Area: Esplosione a forma di cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

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

MANO IN AIUTO

Invocazione

Livello: Chr 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 7,5 km

Effetto: Mano fantasma

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea l'immagine fantasma di una mano, che può essere inviata alla ricerca di una creatura nel raggio di 7,5 km. La mano richiama quella persona e la riconduce fino all'incantatore, se la persona è disposta a seguirla.

Quando l'incantesimo viene lanciato, la mano appare davanti all'incantatore. Egli deve quindi specificare una persona (o una creatura) descrivendola fisicamente, menzionando la razza, il sesso e l'aspetto, ma non fattori ambigui come il livello, l'allineamento o la classe. Quando la descrizione è completa, la mano parte alla ricerca del soggetto che corrisponde alla descrizione. La quantità di tempo che impiega nel trovarlo dipende dalla sua lontananza.

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

Una volta che la mano ha trovato il soggetto, gli fa cenno di seguirla. Se la creatura accetta, la mano punta in direzione dell'incantatore, indicando la strada percorribile più diretta. La mano procede 3 metri davanti al soggetto, muovendosi a una velocità di 72 metri per round. Una volta condotto il soggetto all'incantatore, la mano scompare.

Il soggetto non è costretto a seguire la mano o ad agire in alcun modo particolare nei confronti dell'incantatore. Se sceglie di non seguirla, la mano continua a invitarlo per il resto della durata dell'incantesimo e poi scompare. Se l'incantesimo ha termine mentre il soggetto è in cammino per venire presso l'incantatore, la mano scompare; spetterà al soggetto riuscire a trovarlo e a raggiungerlo con i suoi mezzi.

Se più di un soggetto nel raggio di 7,5 km corrisponde alla descrizione fornita, la mano si dirige verso quello più vicino. Se quella creatura si rifiuta di seguire la mano, la mano non va in cerca di un altro soggetto.

Se alla fine delle quattro ore di ricerca non è stato trovato alcun soggetto corrispondente alla descrizione entro 7,5 km, la mano fa ritorno, fa un gesto a palmo aperto (per indicare che non è stata trovata nessuna creatura) e scompare.

La mano fantasma non ha forma fisica. È invisibile a chiunque tranne all'incantatore e ai potenziali soggetti. Non può entrare in combattimento né eseguire alcuna altra impresa se non trovare il soggetto e condurlo all'incantatore. La mano non passa attraverso oggetti solidi, ma può infilarsi in fessure e piccole aperture. La mano non può viaggiare a più di 7,5 km dal punto in cui è comparsa quando è stato lanciato l'incantesimo.

MANO INTERPOSTA

Invocazione [Forza]

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Mano di 3 m

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

La mano interposta crea una mano magica Grande che compare tra l'incantatore e un suo avversario. Questa mano fluttuante senza corpo si sposta in modo da rimanere sempre tra i due, indipendentemente da dove si muove l'incantatore o dai tentativi dell'avversario di aggirarla, offrendo così una copertura (+4 CA) all'incantatore contro quell'avversario. Nulla può ingannare la mano, che continua a spostarsi davanti al nemico incurante dell'oscurità, dell'invisibilità, della metamorfosi o di qualsiasi altro tentativo di nascondersi o mascherarsi. La mano, tuttavia, non insegue l'avversario.

Una mano interposta è lunga 3 metri ed è quasi altrettanto larga a dita aperte. Ha tanti punti ferita quanti ne ha l'incantatore in piena salute e ha CA 20 (-1 taglia, +11 naturale). Subisce danni come una creatura normale, ma gran parte degli effetti magici che non provocano danni non hanno effetto su di essa. La mano non provoca mai attacchi di opportunità da parte degli avversari. Non è in grado di spingere attraverso un *muro di forza* o di entrare in un *campo anti-magia*, ma subisce tutti gli effetti di un *muro prismatico* o di una *sfera prismatica*. La mano effettua tiri salvezza come quelli del suo incantatore. *Disintegrazione* o un *dissolvi magie* effettuato con successo la distruggono.

Qualsiasi creatura che pesi fino a 1.000 kg e che tenti di farsi strada spingendo oltre la mano viene rallentata a metà della sua normale velocità. La mano non riesce a rallentare la velocità di una creatura che pesa più di 1.000 kg, ma continua comunque a influenzare i suoi attacchi.

Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento.

Focus: Un guanto morbido.

MANO MAGICA

Trasmutazione

Livello: Brd 0, Mag/Str 0

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 oggetto non magico incustodito che pesa fino a 2,5 kg

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

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

MANO POSSENTE

Invocazione [Forza]

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S, F

Funziona come *mano interposta*, ma in questo caso la mano insegue e spinge via l'avversario che le è stato indicato. Questo attacco va considerato come una spinta con un bonus di +14 alla prova di Forza (+8 per Forza 27, +4 per essere di taglia Grande e +2 per la carica, che ottiene sempre). La mano si muove sempre assieme al nemico e lo spinge via fino alla massima distanza consentita; non ha limiti di velocità. Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento.

Nessuna creatura, per quanto forte, può riuscire a spingere la mano via dal suo cammino poichè la mano si riposizionerebbe istantaneamente tra la creatura e l'incantatore, ma può riuscire a spingere la mano indietro verso l'incantatore, se supera con successo una spinta opposta contro la mano.

Focus: Un guanto rigido fatto di pelle o di tessuto pesante.

MANO SPETTRALE

Necromanzia

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Una mano spettrale

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Si materializza una mano spettrale e luminescente creata dalla stessa forza vitale dell'incantatore, in grado di spostarsi nella direzione desiderata, permettendogli di trasmettere incantesimi di basso livello con raggio di azione a contatto a una certa distanza. Lanciando l'incantesimo, l'incantatore perde 1d4 punti ferita che gli vengono restituiti quando l'incantesimo termina (anche se viene dissolto), ma non se la mano viene distrutta (questi punti ferita possono essere curati normalmente). Per tutta la durata dell'incantesimo, qualsiasi incantesimo a contatto a distanza di 4° livello o inferiore che l'incantatore lancia può essere trasmesso dalla mano spettrale. L'incantesimo fornisce all'incantatore un bonus di +2 al tiro per colpire di contatto in mischia, e attaccare con la mano conta normalmente come un attacco. La mano colpisce sempre dalla direzione dell'incantatore. La mano non può attaccare ai fianchi come una creatura normale. Dopo che la mano ha trasmesso l'incantesimo, o se si allontana oltre il raggio di azione, se esce dalla visuale dell'incantatore, la mano torna al suo fianco fluttuando nell'aria.

La mano è incorporea e non può quindi essere danneggiata dalle armi normali. Possiede eludere migliorato (danni dimezzati con un tiro salvezza sui Riflessi fallito e nessun danno nel caso abbia successo), i bonus ai tiri salvezza dell'incantatore e una CA di almeno 22. Il modificatore di Intelligenza dell'incantatore è applicato alla CA della mano, come se fosse il suo modificatore di Destrezza. La mano possiede da 1 a 4 punti ferita, lo stesso numero che è stato sottratto all'incantatore nel momento in cui è stata creata.

MANO STRINGENTE

Invocazione [Forza]

Livello: Forza 7, Mag/Str 7

Componenti: V, S, F/FD

Funziona come *mano interposta*, ma la mano è in grado di lottare con un nemico indicato dall'incantatore. La mano stringente effettua un attacco di lotta per round. Il suo bonus di attacco di contatto è pari al livello dell'incantatore + il suo modificatore di Intelligenza, Saggezza o Carisma (rispettivamente per un mago, un chierico o uno stregone), + 10 per il punteggio di Forza della mano (31), -1 per essere di taglia Grande. La stessa cifra vale anche per il suo bonus di lottare, con la differenza che la taglia Grande gli fornisce +4 invece che -1. La mano blocca ma non ferisce le creature con cui lotta. Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento.

La *mano stringente* può anche spingere un avversario come la *mano possente*, ma con un bonus di +16 alla prova di Forza (+10 per la Forza 31, +4 per essere di taglia Grande e un bonus di +2 per la carica, che ottiene sempre), oppure interporli come la *mano interposta*.

I chierici che fanno uso di questo incantesimo gli danno il nome della propria divinità.

Focus arcano: Un guanto di pelle.

MANO STRITOLATRICE

Invocazione [Forza]

Livello: Forza 9, Mag/Str 9

Componenti: V, S, M, F/FD

Funziona come *mano interposta*, ma la mano può interporsi, spingere o schiacciare un nemico a scelta.

La *mano stritolatrice* può lottare con un avversario come la *mano stringente*. Il suo bonus di lottare è pari al livello dell'incantatore + il suo modificatore di Intelligenza, Saggezza o Carisma (rispettivamente per un mago, un chierico o uno stregone), + 12 per il punteggio di Forza della mano (35), +4 per essere di taglia Grande. La mano infligge 2d6+12 danni (danni letali) ad ogni prova di lotta effettuata con successo contro un avversario.

La *mano stritolatrice* può anche interporsi come la *mano interposta* oppure può spingere un avversario come la *mano possente*, ma con un bonus di +18.

Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento.

I chierici che fanno uso di questo incantesimo gli danno il nome della propria divinità.

Componente materiale arcana: Un guscio d'uovo.

Focus arcano: Un guanto di pelle di serpente.

MANTELLO DEL CAOS

Abiurazione [Caotico]

Livello: Caos 8, Chr 8

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 6 m

Bersaglio: 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 flusso casuale di colori circonda i soggetti, proteggendoli dagli attacchi, conferendo loro resistenza agli incantesimi lanciati da creature legali e rendendo confuse le creature legali che li colpiscono. Questa abiurazione ha quattro effetti.

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

Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi della legge e incantesimi lanciati da creature legali.

Terzo, l'abiurazione blocca eventuali possessioni e influenze mentali, proprio come protezione dalla legge.

Infine, se una creatura legale riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, l'attaccante rimane confuso per 1 round. (Un tiro salvezza sulla Volontà nega l'effetto, come in *confusione*, però contro la CD di mantello del caos).

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

MARTELLO DEL CAOS

Invocazione [Caotico]

Livello: Caos 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Esplosione del raggio di 6 m

Durata: Istantanea (1d6 round); vedi testo

Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore scatena un flusso di potere caotico per punire i suoi nemici. Il potere si manifesta sotto forma di un'esplosione multicolore di energia pulsante e turbinante. Solo le creature legali e neutrali (non quelle caotiche) subiscono gli effetti di questo incantesimo.

L'incantatore infligge 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8) alle creature legali (o 1d6 danni per livello dell'incantatore, massimo 10d6, agli esterni legali) e le rallenta per 1d6 round (come per l'incantesimo *lentezza*). Un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo dimezza i danni e nega l'effetto di lentezza.

L'incantesimo infligge solo danni dimezzati alle creature che non sono né legali né caotiche, le quali non sono nemmeno soggette a *lentezza*. Possono dimezzare ulteriormente i danni (riducendoli a un quarto) se superano un tiro salvezza sulla Volontà.

MESSAGGIO

Trasmutazione [Dipendente dal linguaggio]

Livello: Brd 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura per livello

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

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

Nota: Per pronunciare un messaggio, l'incantatore deve muovere le labbra e sussurrare, eventualmente concedendo a eventuali osservatori l'opportunità di leggere le labbra.

Focus: Un pezzetto di filo di rame.

METAMORFOSI

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente consenziente toccata

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Funziona come alterare se stesso, ma l'incantatore trasforma il soggetto consenziente in un'altra forma di creatura vivente. La nuova forma può essere dello stesso tipo del soggetto o di uno dei seguenti tipi: aberrazione, animale, bestia magica, drago, folletto, gigante, melma, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale. La forma assunta non può avere più Dadi Vita del livello dell'incantatore (o dei DV del soggetto, quale dei due sia inferiore), fino a un massimo di 15 DV al 15° livello. L'incantatore non può far assumere al soggetto una forma con una taglia inferiore a Piccolissima, né può fargli assumere una forma incorporea o gassosa. Il tipo e sottotipo di creatura del soggetto (se esistono) cambiano per adattarsi alla nuova forma.

Una volta trasformato, il soggetto riguadagna punti ferita come se avesse riposato per una notte (anche se questa guarigione non ripristina danni temporanei alle caratteristiche e non fornisce altri benefici del riposo; e ritrasformarsi nella forma originale non guarisce ulteriormente la creatura). Se viene uccisa, il soggetto torna alla sua forma originale, anche se è ancora morto.

La creatura trasformata acquisisce i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione della nuova forma, ma mantiene i suoi punteggi di Intelligenza, Saggiozza e Carisma. Inoltre, acquisisce tutti gli attacchi speciali straordinari posseduti dalla forma ma non acquisisce le qualità speciali straordinarie possedute dalla nuova forma né le capacità soprannaturali o magiche.

Le creature incorporee o gassose sono immuni a questo incantesimo e una creatura con il sottotipo mutaforma può ritornare alla sua forma naturale come azione standard.

Componente materiale: Un bozzolo vuoto.

METAMORFOSI FUNESTA

Tramustazione

Livello: Drd 5, Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Tempra nega, Volontà parziale; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Muti il soggetto in un animale di taglia Piccola o inferiore di non più di 1 DV. Il soggetto assume tutte le statistiche e le capacità speciali di un membro medio della nuova forma al posto delle proprie con le seguenti eccezioni:

- Il bersaglio mantiene il suo allineamento (e la personalità, entro i limiti dei punteggi di caratteristica della nuova forma).
- Se il bersaglio possiede il sottotipo mutaforma, mantiene quel sottotipo.
- Il bersaglio mantiene i suoi punti ferita.
- Il bersaglio viene considerato come se avesse i suoi normali Dadi Vita ai fini di determinare gli basati sui DV, sebbene usi il bonus di attacco base, i bonus ai tiri salvezza base e tutte le altre statistiche derivate dai Dadi Vita della nuova forma.
- Il bersaglio mantiene anche la capacità di comprendere (ma non di parlare) i linguaggi che comprendeva nella sua forma originale. Può scrivere nei linguaggi che comprende, ma solo se la forma è in grado di scrivere in qualche modo.

Entro queste eccezioni, le statistiche di gioco del bersaglio vengono rimpiazzate da quelle della nuova forma. Il bersaglio perde tutte le capacità speciali che possiede nella sua forma normale, compresi i privilegi di classe.

Tutti gli oggetti indossati o trasportati dal soggetto cadono a terra ai suoi piedi, anche se potrebbero indossati o trasportati dalla nuova forma.

Se la nuova forma dovesse dimostrarsi letale per la creatura, il soggetto ottiene un bonus di +4 al tiro salvezza.

Se il soggetto rimane nella nuova forma per 24 ore consecutive, deve tentare un tiro salvezza di Volontà. Se il tiro salvezza fallisce, perderà la sua capacità di comprendere i linguaggi, oltre che a tutti i ricordi della sua forma precedente, mentre i Dadi Vita e i punti ferita muteranno per corrispondere ad una creatura media della sua nuova forma. Queste capacità e statistiche ritorneranno al valore normale una volta che l'incantesimo avrà avuto termine.

Le creature incorporee o gassose sono immuni a questo incantesimo, mentre le creature con il sottotipo mutaforma possono ritornare alla loro forma naturale con un'azione standard (che pone fine all'effetto dell'incantesimo).

METAMORFOSI DI UN OGGETTO

Trasmutazione

Livello: Inganno 8, Mag/Str 8

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: Una creatura o un oggetto non magico fino a 2,7 m³

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Tempra nega (oggetto); vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

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

Il soggetto trasformato è:	Aumento del fattore durata¹
Dello stesso regno (animale, vegetale, minerale)	+5
Della stessa specie (mammiferi, funghi, metalli ecc.)	+2
Della stessa taglia	+2
Relazione stretta (Albero - ramoscello, pelle di lupo - lupo ecc.)	+2
Medesima Intelligenza o inferiore	+2

1 Aggiungere tutto ciò che si applica. Controllare il totale nella tabella successiva.

Fattore

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

A differenza di *metamorfosi*, *metamorfosi di un oggetto* garantisce alla creatura il punteggio di Intelligenza della sua nuova forma. Se la forma originale non aveva un punteggio di Saggezza o Carisma, guadagna questi punteggi come appropriato alla nuova forma.

I danni subiti nella nuova forma possono risultare nel ferimento o nella morte della creatura trasformata. Come regola generale, la nuova forma subisce danni quando viene cambiata per mezzo di forze fisiche, anche se l'interpretazione delle varie situazioni è discrezionale.

Un oggetto non magico non può essere reso magico da questo incantesimo. Gli oggetti magici non subiscono alcun effetto da questo incantesimo.

Questo incantesimo non può creare materiale di grande valore intrinseco come rame, argento, gemme, seta, oro, platino, mithral e adamantio. Inoltre, non può riprodurre le proprietà speciali del ferro freddo per superare la riduzione del danno di certe creature.

Questo incantesimo può anche essere usato per duplicare gli effetti di *carne in pietra*, *metamorfosi*, *metamorfosi funesta*, *pietra in carne*, *trasmutare metallo in legno*, *trasmutare fango in roccia* o *trasmutare roccia in fango*.

Componente materiale arcana: Mercurio, gomma arabica e fumo.

MIRACOLO

Invocazione

Livello: Chr 9, Fortuna 9

Componenti: V, S, PE; vedi testo

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vedi testo

Bersaglio, Effetto o Area: Vedi testo

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

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

Un *miracolo* può fare una delle seguenti cose:

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

Se il *miracolo* ha uno degli effetti sopra citati, lanciarlo non comporta costi in punti esperienza.

Diversamente, un chierico può fare una richiesta molto potente. Lanciare un miracolo così potente costa al chierico 5.000 PE a causa delle potenti energie divine coinvolte. Esempi di miracoli particolarmente potenti potrebbero includere i seguenti:

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

In ogni caso, una richiesta che va contro la natura (o l'allineamento) della divinità viene rifiutata.

Un incantesimo duplicato consente normalmente tiri salvezza e resistenza agli incantesimi, ma la CD dei tiri è quella di un incantesimo di 9° livello. Quando un miracolo duplica un incantesimo con un costo in PE, l'incantatore deve pagare quel costo. Quando duplica un incantesimo con una componente materiale con un costo superiore alle 100 mo, deve procurare quella componente.

Costo in PE: 5.000 PE (solo per alcuni usi dell'incantesimo miracolo, vedi sopra).

MIRAGGIO ARCANO

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 5, Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Area: Un cubo con spigolo di 6 m per livello (F)

Durata: Concentrazione + 1 ora per livello (I)

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

MODELLARE SUONO

Trasmutazione

Livello: Brd 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: Una creatura o un oggetto per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore può modificare i suoni emessi dagli oggetti o dalle creature. È in grado di creare suoni dove non ce ne sono, soffocare altri suoni, o trasformare i suoni radicalmente. Tutte le creature e gli oggetti che ne subiscono l'effetto devono essere trasformati nello stesso modo. Una volta che la trasformazione è compiuta, non è possibile cambiarla.

L'incantatore può cambiare la natura dei suoni ma non creare parole con cui non è familiare.

Un incantatore la cui voce venga radicalmente modificata non è in grado di lanciare incantesimi con componente verbale.

MODIFICARE MEMORIA

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round; vedi testo

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

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore entra nella mente di un soggetto e modifica fino a 5 minuti della sua memoria in uno dei modi seguenti.

- Elimina dalla sua memoria qualsiasi traccia di un avvenimento a cui il soggetto ha assistito di persona. Questo incantesimo non può negare *charme*, *costrizione/cerca*, *suggestione* o altri incantesimi simili.
- Permette al soggetto di ricordare perfettamente un evento a cui ha assistito veramente.
- Cambia i dettagli di un evento a cui il soggetto ha assistito veramente.
- Impianta nella mente del soggetto ricordi di un avvenimento a cui non ha mai assistito.

Per lanciare questo incantesimo, l'incantatore impiega 1 round. Se il soggetto fallisce il suo tiro salvezza, l'incantatore può procedere con l'incantesimo passando fino a 5 minuti (un lasso di tempo pari a quanto tempo ha intenzione di modificare nella sua memoria) visualizzando i ricordi che desidera alterare nel soggetto. Se la sua concentrazione viene disturbata o se il soggetto finisce fuori dal raggio di azione prima che la visualizzazione sia stata portata a termine, l'incantesimo è perduto.

Una modifica della memoria non influenza necessariamente le azioni del soggetto, specialmente se in contraddizione con le sue inclinazioni naturali. Un ricordo modificato in modo illogico viene liquidato come un brutto sogno o un ricordo frutto di una sbornia. Alcuni modi più utili di usare modificare memoria includono impiantare ricordi di incontri amichevoli con l'incantatore (che potrebbero influenzare il soggetto ad agire favorevolmente nei suoi confronti), cambiare dettagli di ordini ricevuti da un superiore o fargli dimenticare di avere mai visto l'incantatore o il suo gruppo. Un ricordo modificato potrebbe essere troppo assurdo perché possa influenzare seriamente il soggetto.

MOMENTO DI PRESCIENZA

Divinazione

Livello: Fortuna 8, Mag/Str 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello o finché non viene scaricato

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

Non si può attivare su di sé più di un momento di prescienza alla volta.

MOVIMENTI DEL RAGNO

Trasmutazione

Livello: Drd 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

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)

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

Componente materiale: Una goccia di catrame e un ragno vivo, che devono essere ingoiati dal soggetto.

MUOVERE IL TERRENO

Trasmutazione [Terra]

Livello: Drd 6, Mag/Str 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: Vedi testo

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

Bersaglio: Terreno smosso in un'area quadrata con lato di 225 m e una profondità fino a 3 m (F)

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Muovere il terreno è in grado di smuovere cumuli di terra (argilla, terriccio, sabbia), far crollare argini, muovere collinette, spostare dune di sabbia ecc. In ogni caso, però, non è in grado di spostare o far crollare formazioni di roccia. Le dimensioni dell'area soggetta all'incantesimo determinano il tempo di lancio. Per ogni quadrato con il lato di 45 metri (fino a 3 metri di profondità) sono necessari 10 minuti di tempo di lancio. Per la superficie massima, 225 metri x 225 metri, l'incantatore impiega 4 ore e 10 minuti per spostarla.

Questo incantesimo non infrange la superficie del terreno con violenza. La copre invece di creste e avvallamenti, mentre il terreno reagisce con la fluidità di un ghiacciaio fino a ottenere il risultato desiderato. Gli alberi, le strutture, le formazioni rocciose e così via non ne subiscono l'effetto, se non per i cambiamenti di elevazione e di morfologia del terreno.

Questo incantesimo non può essere usato per scavare tunnel, e solitamente è troppo lento per intrappolare o seppellire creature. Viene solitamente usato per scavare o riempire fossati o per modificare le caratteristiche del terreno prima di una battaglia.

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature di terra.

Componente materiale: Un miscuglio di vari tipi di terreno (argilla, terriccio e sabbia) in un sacchetto, e una lama di ferro.

MURO DI FERRO

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Muro di ferro la cui area è fino a un quadrato con lato di 1,5 m per livello; vedi testo

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di creare una parete di ferro verticale che sorge dal nulla. La parete può essere usata per chiudere un passaggio o un varco, in quanto la barriera di ferro può inserirsi in qualsiasi materiale non vivente circostante, se la sua area lo consente. La parete non può essere evocata in modo da occupare lo stesso spazio di una creatura o di un altro oggetto. La superficie della parete deve essere sempre piatta, ma si possono adattare i suoi contorni in modo che aderiscano allo spazio circostante disponibile.

Il muro di ferro è spesso 2,5 cm per ogni quattro livelli dell'incantatore. È possibile raddoppiare l'area di estensione del muro dimezzando il suo spessore. Ogni quadrato con il lato di 1,5 metri del muro ha 30 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore e durezza 10. Se una sezione del muro raggiunge 0 punti ferita, quella sezione viene infranta. Se una creatura tenta di aprire un varco nel muro con un singolo attacco, la CD della sua prova di Forza è $25 + 2$ per ogni 2,5 cm di spessore.

Se l'incantatore lo desidera, il muro può comparire verticalmente e appoggiato a una superficie piatta, ma non attaccato ad essa, in modo che sia possibile spingerlo e fare in modo che cada addosso alle creature dall'altra parte. Se nessuno spinge il muro, tuttavia, c'è una probabilità del 50% che la barriera cada nella direzione opposta. Le creature possono spingere il muro in una direzione precisa, invece che farlo cadere a caso. Una creatura deve superare una prova di Forza con CD 40 per riuscire a spingerlo con successo. Le creature che vogliono sfuggire alla caduta e che abbiano lo spazio per farlo devono superare un tiro salvezza sui Riflessi. Le creature di taglia Grande o inferiore che falliscono il tiro subiscono 10d6 danni; il muro non può schiacciare creature di taglia Enorme o superiore.

Come un normale muro di ferro, la barriera è soggetta agli effetti della ruggine, dell'usura e di ogni altro agente naturale.

Componente materiale: Un frammento di una lamina di ferro e polvere d'oro del valore di 50 mo (0,5 kg di polvere d'oro).

MURO DI FORZA

Invocazione [Forza]

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Muro la cui area è fino a un quadrato con lato di 3 m per livello

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Un incantesimo muro di forza crea una parete invisibile di forza. La parete non è in grado di muoversi, ma è immune agli attacchi di ogni tipo ed è totalmente invulnerabile a gran parte degli incantesimi, compreso dissolvi magie. Tuttavia, *disintegrazione* lo distrugge immediatamente, come anche una *verga della cancellazione*, una *sfera annientatrice* o un incantesimo *disgiunzione*. Gli incantesimi e le armi a soffio non sono in grado di oltrepassare il muro in nessuna direzione, anche se *porta dimensionale*, *teletrasporto* e altri effetti simili possono condurre oltre la barriera. Il muro blocca sia le creature materiali che quelle eteree (anche se le creature eteree sono in grado di aggirare la parete fluttuando sotto o sopra di essa, attraversando pavimenti e soffitti materiali). Gli attacchi con lo sguardo funzionano anche attraverso il muro di forza.

L'incantatore può plasmare la parete in un piano liscio verticale la cui area sia fino a un quadrato con il lato di 3 metri per livello. Il muro di forza deve essere continuo e integro al momento della sua creazione. Se la sua superficie viene spezzata da qualche oggetto o qualche creatura, l'incantesimo fallisce.

Muro di forza può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale: Un pizzico di polvere ottenuta da una gemma trasparente.

MURO DI FUOCO

Invocazione [Fuoco]

Livello: Drd 5, Fuoco 4, Mag/Str 4

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Un velo di fiamme opache lungo fino a 6 m per livello oppure un anello di fuoco con un raggio fino a 1,5 m per ogni due livelli; entrambe le forme dell'altezza di 6 m

Durata: Concentrazione + 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Una barriera immobile di fiamme violacee crepitanti si materializza sul posto. Un lato della barriera, scelto dall'incantatore, emana ondate di calore che infliggono 2d4 danni da fuoco alle creature entro 3 metri e 1d4 danni a quelle tra i 3 metri e i 6 metri. Il muro infligge questi danni quando appare e nel turno dell'incantatore ad ogni round a tutte le creature nell'area. Inoltre, il muro infligge 2d6 danni +1 danno da fuoco per livello dell'incantatore (massimo +20) a qualsiasi creatura che lo attraversa. Alle creature non morte il muro infligge danni raddoppiati.

Se l'incantatore invoca il muro in modo che compaia in un punto dove sono presenti delle creature, ogni creatura subisce i danni come se stesse tentando di attraversarlo.

Se un segmento di 1,5 metri del muro subisce 20 o più danni da freddo in 1 round, quel segmento scompare. (Non si devono dividere i danni da freddo per 4, come si fa normalmente con gli oggetti.)

Muro di fuoco può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*. Un *muro di fuoco* permanente che viene estinto a causa dei danni da freddo diventa inattivo per 10 minuti, poi si riforma normalmente.

Componente materiale arcana: Un pezzetto di fosforo.

MURO DI GHIACCIO

Invocazione [Freddo]

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Un piano di ghiaccio ancorato, fino a un quadrato con lato di 3 m per livello o una semisfera di ghiaccio con un raggio fino a 90 cm + 30 cm per livello

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Riflessi nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea un piano ancorato o una semisfera di ghiaccio, in base alla versione scelta dall'incantatore. Un *muro di ghiaccio* non può formarsi in un'area che sia già occupata da oggetti fisici o da creature, e la sua superficie deve essere liscia e integra al momento della creazione. Qualsiasi creatura adiacente al muro nel momento in cui viene creato può tentare un tiro salvezza sui Riflessi per distruggere il muro mentre si forma. Un tiro salvezza riuscito indica che l'incantesimo fallisce automaticamente. Il fuoco è in grado di fondere un *muro di ghiaccio* e infligge danni pieni al muro (invece di essere dimezzati, come nel caso di danni da fuoco sugli oggetti). Fondere improvvisamente il *muro di ghiaccio* genera un'enorme nuvola di vapore che dura 10 minuti.

Piano di ghiaccio: Appare una solida lastra di ghiaccio compatto dello spessore di 2,5 cm per livello dell'incantatore. Il muro copre fino a un quadrato con un lato di 3 metri per livello dell'incantatore. Può essere orientato in qualsiasi modo, purché sia ancorato. Un muro verticale ha solo bisogno di essere ancorato a terra, mentre uno orizzontale o inclinato invece deve essere ancorato a qualcosa alle sue due estremità.

Il muro è principalmente difensivo per natura ed è usato per impedire ai nemici l'inseguimento o per scopi simili. Ogni quadrato di muro con il lato di 3 metri ha 3 punti ferita per 2,5 cm di spessore. Le creature sono in grado di colpire il muro automaticamente. Una sezione di muro i cui punti ferita scendono a 0 viene infranta. Se una creatura tenta di aprire un varco nel muro con un singolo attacco, la CD per la prova di Forza è di 15 + il livello dell'incantatore.

Anche quando si riesce ad aprire un varco nel muro, rimane un velo di aria ghiacciata che infligge a tutte le creature che lo attraversano (compresa la creatura che ha aperto il varco) 1d6 danni da freddo +1 danno per livello dell'incantatore (senza tiro salvezza).

Semisfera: Il muro prende la forma di una semisfera il cui raggio massimo è di 90 cm + 30 cm per livello dell'incantatore. Quindi, un incantatore di 7° livello è in grado di creare una semisfera avente un raggio di 3 metri. Aprire un varco nella semisfera è difficile quanto nel piano di ghiaccio, ma non infligge danni a quanti attraversano il varco.

Componente materiale: Un frammento di quarzo o di una simile roccia cristallina.

MURO ILLUSORIO

Illusione (Finzione)

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Immagine di 30 cm x 3 m x 3 m

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)

Resistenza agli incantesimi: No

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

MURO DI PIETRA

Evocazione (Creazione) [Terra]

Livello: Chr 5, Drd 6, Mag/Str 5, Terra 5

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Muro di pietra la cui area è fino a un quadrato con lato di 1,5 m per livello (F)

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea un muro di roccia che si fonde alle superfici rocciose circostanti. Viene solitamente usato per chiudere passaggi, portali, varchi e per impedire l'accesso ai nemici. Il muro di pietra è spesso 2,5 cm per ogni quattro livelli dell'incantatore e ampio fino a un quadrato con lato di 1,5 metri per livello. L'incantatore può raddoppiare la sua estensione dimezzandone lo spessore. Il muro non può essere evocato in modo da occupare lo stesso spazio di una creatura o di un altro oggetto.

A differenza di un *muro di ferro*, è possibile creare un *muro di pietra* in qualsiasi forma l'incantatore desideri. Il muro creato non ha bisogno di essere verticale, né di poggiare su nessun fondamento solido; deve tuttavia fondersi ed essere solidamente sostenuto da altre rocce già esistenti. Può essere usato, ad esempio, per creare un ponte o una rampa attraverso un baratro. Per questo scopo, se l'arco da coprire è più ampio di 6 metri, il muro deve avere forma arcuata ed essere sostenuto da speroni rocciosi, nel qual caso l'area dell'incantesimo necessita di essere dimezzata. Il muro può essere plasmato rozzamente in modo che disponga di spalti o merli, ma questo diminuisce ulteriormente l'area disponibile.

Come ogni altro muro di pietra, anche questo può essere distrutto da disintegrazione o da altri mezzi normali come la demolizione e lo sfondamento. Ogni quadrato del muro con lato di 1,5 metri ha 15 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore e durezza 8. Se una sezione del muro raggiunge 0 punti ferita viene infranta. Se una creatura tenta di aprire un varco nel muro con un singolo attacco, la CD per la sua prova di Forza è di 20 + 2 per ogni 2,5 cm di spessore.

È possibile, anche se difficile, intrappolare avversari mobili entro o sotto un muro di pietra, purché il muro venga plasmato in modo da bloccare eventuali creature. Le creature possono evitare l'imprigionamento superando un tiro salvezza sui Riflessi.

Componente materiale arcana: Un piccolo blocco di granito.

MURO PRISMATICO

Abiurazione

Livello: Mag/Str 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Muro largo 120 cm per livello, alto 60 cm per livello

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

Muro prismatico crea una parete verticale e opaca: una superficie di luce splendente e multicolore che protegge da qualsiasi forma di attacco. Il muro risplende dei sette colori fondamentali, ognuno dei quali ha un potere e uno scopo distinti. Il muro è immobile e l'incantatore può attraversarlo e rimanergli accanto senza danni. Tuttavia, qualsiasi altra creatura con meno di 8 DV che si trovi entro 6 metri dal muro viene accecata dalla brillantezza dei colori per 2d4 round, se guarda nella sua direzione.

Le massime proporzioni del muro sono 120 cm in larghezza per livello dell'incantatore e 60 cm in altezza per livello dell'incantatore. Un incantesimo *muro prismatico* che viene lanciato per materializzarlo in un'area dove c'è già una creatura presente viene spezzato, sprecando l'incantesimo.

Ogni colore del muro ha un effetto speciale. La tabella corrispondente mostra i sette colori nell'ordine in cui appaiono, il loro effetto sulle creature che tentano di attaccare l'incantatore o di attraversare il muro, e la magia necessaria a negare ogni colore.

Il muro può essere distrutto, colore dopo colore, in ordine consecutivo, da vari effetti magici; tuttavia, il primo colore deve essere già stato annullato prima che il secondo possa subirne l'effetto, e così via. Una *verga della cancellazione* o un incantesimo *disgiunzione* sono sufficienti a distruggere un *muro prismatico*, ma al contrario un *campo anti-magia* non riesce a penetrarlo. *Dissolvi magie* e *dissolvi magie superiore* non possono dissolvere il muro né niente che si trovi oltre. La resistenza agli incantesimi è efficace contro un *muro prismatico*, ma la prova di livello dell'incantatore deve essere ripetuta per ogni colore presente.

Muro prismatico può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Muro prismatico

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

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

MURO DI SPINE

Evocazione (Creazione)

Livello: Drd 5, Vegetale 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Muro di arbusti spinosi, fino a un cubo con spigolo di 3 m per livello (F)

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantesimo *muro di spine* crea una barriera di arbusti intrecciati molto flessibili e resistenti, dotati di spine acuminata lunghe quanto un dito di un umano. Se una creatura viene spinta nel muro o tenta di attraversarlo subisce danni taglienti per ogni round di movimento pari a 25 meno la CA della creatura. I bonus di Destrezza e i bonus di schivare alla CA non devono essere conteggiati in questo calcolo (le creature con una CA pari o superiore a 25, senza considerare i bonus di Destrezza e di schivare, non subiscono alcun danno dal contatto con il muro).

L'incantatore può creare un muro spesso fino a 1,5 metri, il che permette di dargli una qualsiasi forma composta da un numero di blocchi di 3 x 3 x 1,5 metri pari al doppio del livello dell'incantatore. Anche se questo non comporta nessun effetto sui danni inflitti dalle spine, le creature che tentano di aprire un varco nel muro impiegano molto meno tempo ad aprirsi una via attraverso la barriera.

Una creatura che tenta di attraversarlo lentamente deve superare una prova di Forza come azione di round completo. Per ogni 5 punti con cui la prova supera 20, la creatura si muove di 1,5 metri (fino a una distanza massima pari alla sua normale velocità sul terreno). Ad esempio, una creatura che ha ottenuto 25 nella sua prova di Forza può muoversi di 1,5 metri in un round. Naturalmente questi tentativi di movimento infliggono i danni delle spine nella maniera descritta sopra. Una creatura intrappolata nel groviglio di spine può decidere di rimanere immobile per non subire ulteriori danni.

Qualsiasi creatura che si trovi nell'area dell'incantesimo quando il muro viene evocato subisce i relativi danni come se avesse tentato di entrarvi e vi fosse rimasta intrappolata. Per scappare, deve aprirsi la strada spingendo o attendere che l'incantesimo termini. Le creature dotate della capacità di attraversare aree intricate senza subire danni possono oltrepassare un muro di spine alla loro normale velocità senza subire alcun danno.

È possibile aprire un varco in un *muro di spine* usando con cautela armi appuntite. Falciare gli arbusti spinosi crea un passaggio sicuro profondo 30 cm per ogni 10 minuti di lavoro. Il fuoco normale non ha effetto sulla barriera, mentre il fuoco magico brucia tutta la barriera nel giro di 10 minuti.

Nonostante il suo aspetto, un *muro di spine* non è in realtà un vegetale vivo, e quindi non subisce gli incantesimi che hanno effetto sui vegetali.

MURO DI VENTO

Invocazione [Aria]

Livello: Aria 2, Chr 3, Drd 3, Mag/Str 3, Rgr 2

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Muro lungo fino a 3 m per livello e alto 1,5 m per livello (F)

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Si forma una cortina di vento verticale e invisibile, spesso 60 cm e di considerevole forza. È un'esplosione roboante abbastanza forte da spazzare via qualsiasi uccello più piccolo di un'aquila o da strappare via fogli di carta e materiali simili dalle mani di un individuo colto di sorpresa. (Un tiro salvezza sui Riflessi permette al soggetto di mantenere la presa sull'oggetto). Le creature volanti di taglia Minuscola e Piccola non sono in grado di attraversare la barriera. Oggetti sciolti e lembi di vestiti volano in alto quando vengono investiti da un muro di vento. Frecce e quadrelli vengono deviati verso l'alto e mancano il bersaglio, mentre qualsiasi altra arma a distanza normale che attraversa il muro ha una probabilità del 30% di mancare il bersaglio. (Un grosso macigno scagliato da un gigante, una macchina da assedio da tiro e altre grosse armi a distanza non ne subiscono l'effetto). I gas, molte delle armi a soffio gassose e le creature in forma gassosa non possono attraversare la barriera (la barriera tuttavia non può nulla contro le creature incorporee).

Il muro deve essere verticale, ma l'incantatore può dargli forma in qualsiasi percorso continuo lungo il terreno a piacimento. È possibile creare una barriera cilindrica o quadrata per proteggere un punto specifico da ogni lato.

Componente materiale arcana: Un piccolo ventaglio e una piuma di provenienza esotica.