

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

INCANTESIMI (PQ)

PAGINA SEGRETA

Trasmutazione

Livello: Brd 3, Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Pagina toccata, fino a 0,27 m² di dimensione

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Pagina segreta modifica il reale contenuto di una pagina in modo che sembri qualcosa di completamente differente. Sulla *pagina segreta* possono essere lanciati sia *rune esplosive* che *sigillo del serpente*.

Un semplice incantesimo *comprensione dei linguaggi* non è sufficiente a rivelare il contenuto della *pagina segreta*. L'incantatore può svelare il vero contenuto pronunciando una parola magica. Egli è quindi in grado di consultare la pagina in questione per poi farla tornare a suo piacimento nella forma di *pagina segreta*. Può anche rimuovere l'incantesimo ripetendo due volte la parola magica. Un incantesimo *individuazione del magico* lanciato su di essa individua una debole aura di magia sulla pagina, senza rivelare il suo vero contenuto. *Visione del vero* rivela la presenza di materiale scritto nascosto, ma non è in grado di svelare la natura e il contenuto a meno che non venga lanciato in combinazione con *comprensione dei linguaggi*. *Pagina segreta* può essere dissolto e gli scritti nascosti possono essere distrutti tramite l'uso dell'incantesimo *cancellare*.

Componente materiale: Polvere di scaglie di aringa ed essenza di fuoco fatuo.

PALLA DI FUOCO

Invocazione [Fuoco]

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Propagazione del raggio di 6 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un incantesimo *palla di fuoco* genera una sfera infuocata che esplode con un sordo boato e infligge 1d6 danni da fuoco per ogni livello dell'incantatore (massimo 10d6) su tutte le creature presenti nell'area. Anche gli oggetti incustoditi subiscono questi danni. L'esplosione genera pochissima pressione.

L'incantatore punta il dito per indicare il raggio di azione (la distanza e l'altezza) in cui la palla di fuoco deve esplodere. Una perla scintillante delle dimensioni di una biglia parte dal dito indice e, a meno che non si scontri con un corpo o con una barriera solida prima di aver raggiunto il punto d'impatto, cresce fino a diventare una palla di fuoco in quel punto. (Un impatto prematuro dà luogo a una detonazione prematura). Se l'incantatore tenta di far passare la sfera attraverso un passaggio stretto come una feritoia per frecce, deve "colpire" il passaggio con un attacco di contatto a distanza, altrimenti la sfera si scontra con la barriera ed esplode prematuramente.

La *palla di fuoco* incendia eventuali materiali combustibili e danneggia gli oggetti presenti nell'area. Può fondere quei metalli a basso punto di fusione come il piombo, l'oro, il rame, l'argento o il bronzo. Se i danni causati a una barriera interposta hanno l'effetto di distruggerla o di frammentarla, la *palla di fuoco* può propagarsi oltre, se l'area lo permette, altrimenti si ferma contro la barriera come l'effetto di qualsiasi altro incantesimo.

Componente materiale: Una pallina di guano di pipistrello e di zolfo.

PALLA DI FUOCO RITARDATA

Invocazione [Fuoco]

Livello: Mag/Str 7

Durata: Fino a 5 round; vedi testo

Funziona come una *palla di fuoco* normale, ma è più potente e può esplodere fino a 5 round dopo il momento in cui è stato lanciata. L'esplosione di fiamme si propaga con un boato e infligge un numero di danni da fuoco pari a 1d6 per ogni livello dell'incantatore (massimo 20d6).

La sfera rilucente creata dall'incantesimo può esplodere immediatamente se l'incantatore lo desidera, oppure può scegliere di ritardare lo scoppio fino a 5 round più tardi. È l'incantatore a scegliere l'ammontare del ritardo nel momento in cui completa l'incantesimo, e il ritardo, una volta stabilito, non può essere cambiato, a meno che qualcuno non tocchi la sfera; (vedi sotto). Se l'incantatore sceglie di ritardare, la sfera rimane là dove si trova fino al momento di esplodere e una creatura potrebbe raccoglierla e tirarla come un'arma da lancio (incremento di gittata di 3 metri). Se una creatura maneggia e muove la sfera entro 1 round dalla sua detonazione, c'è una probabilità del 25% che la sfera esploda mentre la creatura la sta maneggiando.

PARASSITI GIGANTI

Trasmutazione

Livello: Chr 4, Drd 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersagli: Fino a tre parassiti, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di trasformare tre millepiedi di taglia normale, due ragni di taglia normale o un singolo scorpione di taglia normale in creature più grosse. È possibile trasformare soltanto un tipo di parassita (quindi lo stesso incantesimo non può influenzare sia un ragno che un millepiedi), e tutte le creature devono crescere della stessa taglia. La taglia che i parassiti possono raggiungere dipende dal livello dell'incantatore; consultare la tabella sottostante.

I parassiti giganti creati da questo incantesimo non tentano di ferire l'incantatore, ma il suo controllo sulle creature è comunque limitato a comandi molto semplici ("Attacca", "Difendi", "Fermati", e così via). Ordini come attaccare un certo tipo di creatura nel momento in cui si presenta, o fare la guardia per uno specifico scopo sono troppo complessi perché i parassiti li possano capire. A meno che non venga loro ordinato diversamente, i parassiti giganti attaccano chiunque o qualsiasi cosa sia loro vicina.

Si può estendere gli effetti di questo incantesimo ad altri tipi di insetti, aracnidi o parassiti, come formiche, api, scarabei, mantidi religiose e vespe, se lo desidera.

Parassiti giganti

Livello dell'incantatore	Taglia dei parassiti
9° o inferiore	Media
10°-13°	Grande
14°-17°	Enorme
18°-19°	Mastodontica
20° o superiore	Colossale

PARLARE CON GLI ANIMALI

Divinazione

Livello: Brd 3, Drd 1, Rgr 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore è in grado di comprendere il linguaggio degli animali e di comunicare con loro. Può fare loro domande e ricevere risposte, anche se l'incantesimo non li rende amichevoli o necessariamente più disposti a collaborare rispetto al normale. Inoltre, gli animali più svegli e intelligenti tendono ad essere concisi ed evasivi, mentre quelli più stupidi a dire cose insensate. Se l'animale è amichevole nei confronti dell'incantatore, potrebbe fare alcuni favori o svolgere qualche servizio per suo conto.

PARLARE CON I MORTI

Necromanzia [Dipendente dal linguaggio]

Livello: Chr 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: 3 m

Bersaglio: Una creatura morta

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di ridonare una qualche sembianza di vita e di intelligenza a un cadavere, permettendogli così di rispondere ad alcune domande postegli. Può porre fino a una domanda per ogni due livelli dell'incantatore.

Eventuali domande rimaste senza risposta una volta che l'incantesimo finisce vanno sprecate, e le conoscenze del cadavere si limitano a quelle che possedeva in vita, inclusa la lingua che parlava (se parlava). Le risposte sono solitamente brevi, criptiche e ripetute più volte. Se l'allineamento della creatura è differente da quello dell'incantatore, il cadavere può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere all'incantesimo come se fosse vivo.

Se il cadavere è già stato sottoposto all'incantesimo *parlare con i morti* nel corso della settimana precedente, l'incantesimo fallisce. L'incantatore può lanciare questo incantesimo su un cadavere, non importa da quanto tempo sia morto, ma che deve essere per la maggior parte intatto per poter rispondere. Un corpo danneggiato può comunque essere in grado di dare risposte parziali o parzialmente vere, ma deve avere a disposizione almeno una bocca per parlare.

Questo incantesimo non consente di contattare veramente la persona morta (la cui anima se ne è ormai andata). Esso si basa invece sulle conoscenze residue all'interno del cadavere. Il corpo, parzialmente animato, possiede ancora una vaga impronta dell'anima che un tempo lo abitava e può quindi avere a disposizione tutte le conoscenze che la creatura aveva in vita. Il cadavere, comunque, non può apprendere nuove informazioni. A tutti gli effetti, non ricorda nemmeno che gli siano state poste delle domande.

Non è possibile parlare tramite *parlare con i morti* a una creatura che sia stata trasformata in un non morto.

PARLARE CON I VEGETALI

Divinazione

Livello: Brd 4, Drd 3, Rgr 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore è in grado di comprendere il linguaggio dei vegetali e di comunicare con loro, incluse le normali piante e le creature di natura vegetale. Può porre domande e ricevere risposte dai vegetali. Le percezioni di un vegetale riguardo all'ambiente circostante sono limitate, e non è quindi in grado di fare descrizioni dettagliate (né di riconoscere) le creature o di rispondere a domande riguardo a eventi che hanno avuto luogo al di là delle sue immediate vicinanze.

Questo incantesimo non rende le creature vegetali più amichevoli o disposte a collaborare rispetto al normale. Inoltre, i vegetali più intelligenti tendono ad essere concisi ed evasivi nelle loro risposte, mentre quelli più stupidi a dire cose insensate. Se la creatura vegetale è amichevole, potrebbe fare alcuni favori o svolgere qualche servizio per conto dell'incantatore.

PAROLA DEL CAOS

Invocazione [Caotico, Sonoro]

Livello: Caos 7, Chr 7

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 12 m

Area: Creature non caotiche entro una propagazione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Qualsiasi creatura non caotica entro l'area di effetto dell'incantesimo che senta la parola del caos subisce i seguenti effetti. Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Non è concesso alcun tiro salvezza contro questi effetti.

Assordata: La creatura viene assordata per 1d4 round.

Stordita: La creatura viene stordita per 1 round.

Confusa: La creatura è confusa, come per l'incantesimo confusione, per 1d10 minuti. Questo è un ammaliamento e un effetto di influenza mentale.

Uccisa: Le creature viventi muoiono e i non morti vengono distrutti.

DV

Pari al livello dell'incantatore

Fino al livello dell'incantatore -1

Fino al livello dell'incantatore -5

Fino al livello dell'incantatore -10

Effetto

Assordata

Stordita, assordata

Confusa, stordita, assordata

Uccisa, confusa, stordita, assordata

Inoltre, se l'incantatore è sul suo piano natio, le creature extraplanari di allineamento non caotico all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza. Le creature così esiliate non possono tornare per almeno 24 ore. L'effetto di esilio consente un tiro salvezza sulla Volontà (con una penalità di -4) per negarlo.

Le creature i cui DV superino il livello dell'incantatore non sono influenzate dalla *parola del caos*.

PAROLA DEL POTERE, ACCECARE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Guerra 7, Mag/Str 7

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Una creatura con 200 punti ferita o meno

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

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

Punti ferita

50 o meno

51-100

101-200

Durata

Permanente

1d4+1 minuti

1d4+1 round

PAROLA DEL POTERE, STORDIRE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Guerra 8, Mag/Str 8

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura con 150 punti ferita o meno

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore pronuncia una singola parola del potere che fa sì che una creatura a sua scelta rimanga stordita, che la creatura sia in grado o meno di sentire la parola. La durata di questo incantesimo dipende dal totale di punti ferita della creatura che ne subisce l'effetto. Qualsiasi creatura che disponga di 151 punti ferita o più non viene influenzata dalla parola del potere, stordire.

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

PAROLA DEL POTERE, UCCIDERE

Ammaliamento (Compulsione) [Morte, Influenza mentale]

Livello: Guerra 9, Mag/Str 9

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio o Area: Una creatura con 100 punti ferita o meno

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

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

PAROLA DEL RITIRO

Evocazione [Teletrasporto]

Livello: Chr 6, Drd 8

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Illimitato

Bersaglio: Incantatore e oggetti toccati o creature consenzienti

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza agli incantesimi: No o Sì (innocuo, oggetto)

La *parola del ritiro* teletrasporta istantaneamente l'incantatore al suo santuario nel momento in cui viene pronunciata. L'incantatore deve designare il santuario nel momento in cui prepara l'incantesimo, che deve essere un luogo molto familiare. Il punto di arrivo effettivo è un'area designata non più grande di 3 metri per 3 metri. Può essere trasportato a qualsiasi distanza all'interno di un piano, ma non è possibile viaggiare tra i piani. Oltre all'incantatore, anche gli oggetti che porta con sé vengono trasportati, purché l'incantatore non superi il suo carico massimo. È possibile anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente per ogni tre livelli dell'incantatore. Una creatura Grande conta come due creature Medie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi e così via. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e almeno una delle creature deve essere in contatto con l'incantatore. Se si supera questo limite, l'incantesimo fallisce.

Una creatura non consenziente non può essere teletrasportata con parola del ritiro. Allo stesso modo, un tiro salvezza sulla Volontà (o la resistenza agli incantesimi) di una creatura può impedire agli oggetti in suo possesso di essere teletrasportati. Gli oggetti non magici incustoditi non hanno diritto ad alcun tiro salvezza.

PAROLA SACRA

Invocazione [Bene, Sonoro]

Livello: Bene 7, Chr 7

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 12 m

Area: Creature non buone entro una propagazione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Qualsiasi creatura non buona entro l'area di effetto dell'incantesimo che senta la parola sacra subisce i seguenti effetti nocivi.

DV

Pari al livello dell'incantatore

Fino al livello dell'incantatore -1

Fino al livello dell'incantatore -5

Fino al livello dell'incantatore -10

Effetto

Assordata

Accecata, assordata

Paralizzata, accecata, assordata

Uccisa, paralizzata, accecata, assordata

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Non è concesso alcun tiro salvezza contro questi effetti.

Assordata: La creatura viene assordata per 1d4 round.

Accecata: La creatura viene accecata per 2d4 round.

Paralizzata: La creatura viene paralizzata e resta indifesa per 1d10 minuti.

Uccisa: Le creature viventi muoiono e i non morti vengono distrutti.

Inoltre, se l'incantatore è sul suo piano natio, le creature extraplanari di allineamento non buono all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza. Le creature così esiliate non possono tornare per almeno 24 ore.

L'effetto di esilio consente un tiro salvezza sulla Volontà (con una penalità di -4) per negarlo.

Le creature i cui DV superino il livello dell'incantatore non sono influenzate dalla *parola sacra*.

PASSAPARETI

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Effetto: Apertura di 1,5 m x 2,4 m, profonda 3 m più 1,5 m per ogni tre livelli aggiuntivi

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

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

Componente materiale: Un pizzico di semi di sesamo.

PASSARE SENZA TRACCE

Trasmutazione

Livello: Drd 1, Rgr 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura per livello toccata

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto o i soggetti possono muoversi su ogni tipo di terreno (fango, neve, polvere ecc.) senza lasciare alcuna impronta od odore. È impossibile seguire le tracce del bersaglio senza l'uso di mezzi magici.

PASSO VELOCE

Trasmutazione

Livello: Drd 1, Rgr 1, Viaggio 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello (I)

Questo incantesimo aumenta la velocità base sul terreno di 3 metri. (Questa modifica è considerata un bonus di potenziamento). Non ha alcun effetto su altre modalità di movimento come scavare, scalare, volare o nuotare.

Componente materiale: Un pizzico di terra.

PAURA

Necromanzia [Paura, Influenza mentale]

Livello: Brd 3, Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Area: Esplosione a forma di cono

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

Tiro salvezza: Volontà parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un cono invisibile di terrore getta le creature viventi in preda al panico, a meno che non superino un tiro salvezza sulla Volontà. Se impossibilitate a fuggire, le creature in preda al panico diventano tremanti. Se il tiro salvezza sulla Volontà viene superato, la creatura rimane scossa per 1 round.

Componente materiale: Il cuore di un pollo o una piuma bianca.

PELLE CORIACEA

Trasmutazione

Livello: Drd 2, Rgr 2, Vegetale 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Pelle coriacea rende la pelle di una creatura dura come corteccia. Questo effetto fornisce un bonus di potenziamento +2 al bonus di armatura naturale già esistente della creatura. Tale bonus aumenta di 1 per ogni tre livelli dell'incantatore oltre il 3°, fino a un massimo di +5 al 12° livello dell'incantatore.

Il bonus di potenziamento conferito da pelle coriacea si somma al bonus di armatura naturale del bersaglio, ma non ad altri bonus di potenziamento all'armatura naturale. Una creatura priva di armatura naturale dispone di un bonus effettivo di armatura naturale pari a +0, e anche molti personaggi che indossano solo abiti normali hanno un bonus di armatura naturale pari a +0.

PELLE DI PIETRA

Abiurazione

Livello: Drd 5, Forza 6, Mag/Str 4, Terra 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 10 minuti per livello o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

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

Componente materiale: Granito e polvere di diamante del valore di 250 mo sparsi sulla pelle del soggetto.

PERMANENZA

Universale

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S, PE

Tempo di lancio: 2 round

Raggio di azione: Vedi testo

Bersaglio, Effetto o **Area:** Vedi testo

Durata: Permanente; (vedi testo)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo rende certi altri incantesimi permanenti. A seconda dell'incantesimo, l'incantatore deve essere almeno di un certo livello e spendere un certo numero di PE.

L'incantatore può rendere permanenti i seguenti incantesimi per quanto riguarda lui stesso.

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

L'incantatore lancia l'incantesimo desiderato e, immediatamente dopo, *permanenza*. Non può lanciare questi incantesimi su altre creature. Questa applicazione di *permanenza* può essere dissolta solo da un incantatore di livello più alto del livello che l'incantatore aveva quando lo ha lanciato.

Oltre che su se stessi, *permanenza* può essere usato per rendere i seguenti incantesimi permanenti su un'altra creatura o su un oggetto (come più appropriato).

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

¹ Lega solo due creature ad ogni lancio di permanenza.

Inoltre, i seguenti incantesimi possono essere lanciati solo su oggetti o aree, quindi resi permanenti.

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

Gli incantesimi lanciati su altre creature, oggetti o locazioni (non su se stessi) sono vulnerabili a *dissolvi magie* in modo normale.

Si può permettere di rendere altri incantesimi permanenti. Fare ricerche su questa possibile applicazione di un eventuale incantesimo costa lo stesso tempo e denaro delle ricerche indipendenti sull'incantesimo selezionato. Se si è già determinato che non è possibile l'applicazione, le ricerche falliscono automaticamente. Da notare che l'incantatore non sa mai cosa sia possibile fare, se non dal successo o dal fallimento delle proprie ricerche.

Costo in PE: Vedi le tabelle qui sopra.

PIAGA DEGLI INSETTI

Evocazione (Convocazione)

Livello: Chr 5, Drd 5

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 round completo

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

Effetto: Uno sciame di locuste per ogni tre livelli, ognuno dei quali deve essere adiacente ad almeno un altro sciame.

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca uno sciame di locuste (uno per ogni tre livelli, fino a un massimo di sei sciami al 18° livello). Gli sciami devono essere evocati in modo che ognuno di essi sia adiacente ad almeno un altro (in pratica, gli sciami devono coprire un'area contigua). È possibile evocare uno sciame di locuste in modo che compaiano su un'area condivisa da altre creature. Gli sciami rimangono stazionari dopo essere stati evocati, e non inseguiranno quelle creature che si danno alla fuga.

PIAGA STRISCIANTE

Evocazione (Convocazione)

Livello: Drd 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli) per 30 m (vedi testo)

Effetto: Uno sciame di millepiedi per ogni due livelli.

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Quando l'incantatore formula un incantesimo *piaga strisciante*, richiama a sé una massa di sciami di millepiedi (uno sciame per ogni due livelli dell'incantatore fino a un massimo di dieci sciami al 20° livello), che non sono tenuti a comparire necessariamente l'uno accanto all'altro.

L'incantatore può evocare gli sciami di millepiedi in modo che occupino aree già occupate da altre creature. Lo sciame rimane stazionario, e attacca qualsiasi creatura presente nell'area, a meno che l'incantatore non impartisca alla piaga strisciante l'ordine di muoversi (un'azione standard). Come azione standard, l'incantatore può ordinare a un numero qualsiasi di sciami di dirigersi verso una qualsiasi preda entro 30 metri da sé. L'incantatore non può ordinare agli sciami di allontanarsi a più di 30 metri da sé, e se l'incantatore si allontana a più di 30 metri da uno sciame, quello sciame rimane stazionario, attaccando qualsiasi creatura all'interno della sua area (l'incantatore potrà impartire altri ordini se torna entro 30 metri da quello sciame).

PIETRA IN CARNE

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura pietrificata o un cilindro di pietra del diametro da 30 a 90 cm e lungo fino a 3 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega (oggetto); (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo riporta una creatura pietrificata al suo stato normale, ridonandole la vita e i suoi beni. La creatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per sopravvivere al processo. Qualsiasi creatura pietrificata, indipendentemente dalla taglia, può essere riportata al suo stato normale.

L'incantesimo è anche in grado di trasformare una massa di pietra in una sostanza carnosa. Questa carne è inerte e priva di forza vitale, a meno che non vi fossero già forze vitali o magiche al suo interno. È possibile avere effetto su un oggetto non più grande di un cilindro con diametro da 30 a 90 cm e lungo fino a 3 metri, o un cilindro di queste dimensioni all'interno di una massa più grande di pietra.

Componente materiale: Un pizzico di terra e una goccia di sangue.

PIETRA MAGICA

Trasmutazione

Livello: Chr 1, Drd 1, Terra 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Fino a tre sassi toccati

Durata: 30 minuti o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Con questo incantesimo l'incantatore trasmuta fino a tre sassi non più grandi di proiettili da fionda in modo che acquistino più forza nel colpire il bersaglio una volta lanciati o scagliati con la fionda. Se lanciati hanno un incremento di gittata di 6 metri. Se scagliati con una fionda, bisogna considerarli come proiettili normali (incremento di gittata di 15 metri). Questo incantesimo dà loro un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. La creatura che usa le pietre deve compiere un normale attacco a distanza per utilizzare le pietre. Ogni pietra che colpisce infligge 1d6+1 danni (incluso il bonus di potenziamento dell'incantesimo), o 2d6+2 contro i non morti.

PIETRE PARLANTI

Divinazione

Livello: Drd 6

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore guadagna la capacità di parlare con le pietre, le quali riferiscono chi o cosa le abbia toccate, oltre a rivelare cosa sia coperto o nascosto dietro o sotto di loro. Se viene loro richiesto, le pietre fanno descrizioni complete e accurate. Da notare che la prospettiva, la capacità di percezione, e le conoscenze di una pietra potrebbero impedirle di fornire i dettagli desiderati. L'incantatore è in grado di parlare con le pietre naturali o con quelle lavorate.

PIROTECNICA

Trasmutazione

Livello: Brd 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una sorgente di fuoco, fino a un cubo con spigolo di 6 m

Durata: 1d4+1 round oppure 1d4+1 round dopo che le creature hanno lasciato la nube di fumo; vedi testo

Tiro salvezza: Volontà o Tempra nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì o No (vedi testo)

Pirotecnica trasforma un fuoco in una scarica accecante di fuochi d'artificio o in una nube di fumo soffocante, a seconda della versione dell'incantesimo scelta dall'incantatore.

Fuochi d'artificio: I fuochi d'artificio sono lampeggianti scoppi momentanei e infuocati di abbaglianti luci aeree colorate. Questo effetto acceca tutte le creature a meno di 36 metri dalla sua fonte per 1d4+1 round (Volontà nega). Queste creature devono essere in linea di visuale con l'esplosione per subirne l'effetto. La resistenza agli incantesimi può evitare l'acceccamento.

Nube di fumo: Un flusso di fumo in continuo movimento scaturisce dal punto desiderato andando a formare una nube soffocante. La nube si propaga per 6 metri in ogni direzione e dura 1 round per livello dell'incantatore. Ogni tipo di vista, inclusa la scurovisione, è inefficace all'interno o attraverso la nube. Tutte le creature all'interno subiscono una penalità di -4 ai punteggi di Forza e Destrezza (Tempra nega). Questi effetti durano per altri 1d4+1 round dopo che la nuvola si è dissolta o dopo che il personaggio lascia l'area della nube. La resistenza agli incantesimi non si applica.

Componente materiale: L'incantesimo sfrutta una sorgente di fuoco, che viene immediatamente spenta. Un fuoco talmente grande da superare le dimensioni di un cubo con spigolo di 6 metri viene spento solo parzialmente. I fuochi magici non vengono spenti, anche se una creatura basata sul fuoco usata come sorgente subisce 1 danno per livello dell'incantatore.

POLVERE LUCCICANTE

Evocazione (Creazione)

Livello: Brd 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Creature e oggetti entro una propagazione del raggio di 3 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (solo accecamento)

Resistenza agli incantesimi: No

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

Componente materiale: Pietra di mica.

PORTA DIMENSIONALE

Evocazione (Teletrasporto)

Livello: Brd 4, Mag/Str 4, Viaggio 4

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Incantatore e oggetti toccati oppure altre creature toccate consenzienti

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno e Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: No e Sì (oggetto)

L'incantatore si trasferisce immediatamente dalla sua attuale posizione a qualsiasi altro luogo entro il raggio di azione. Arriva sempre con precisione nel punto desiderato, sia semplicemente visualizzando l'area che limitandosi ad affermare la direzione, tipo "270 metri più in basso", o "direzione nord ovest, angolazione 45 gradi, 360 metri". Dopo aver utilizzato questo incantesimo non può effettuare altre azioni fino al suo turno seguente. Può portare con sé oggetti fintanto che il loro peso non superi il suo carico massimo. È possibile anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente per ogni tre livelli dell'incantatore. Una creatura Grande conta come due creature Medie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi e così via. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e almeno una delle creature deve essere in contatto con l'incantatore.

Se l'incantatore arriva in un posto che è già occupato da un corpo solido, sia lui che le creature che viaggiano con lui subiscono 1d6 danni e vengono spinti verso uno spazio libero casuale o su una superficie adeguata entro 30 metri dalla locazione indicata. Se non esiste alcuno spazio libero entro 30 metri, sia l'incantatore che le creature che viaggiano con lui subiscono 2d6 danni aggiuntivi e vengono spinti verso uno spazio libero entro 300 metri. Se non esiste alcuno spazio libero entro 300 metri, sia l'incantatore che le creature che viaggiano con lui subiscono 4d6 danni aggiuntivi e l'incantesimo fallisce e basta.

PORTA IN FASE

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 7, Viaggio 8

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Apertura eterea di 1,5 m x 2,4 m, profonda 3 m + 1,5 metri per ogni tre livelli

Durata: 1 utilizzo per ogni 2 livelli

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo è in grado di creare un passaggio etereo attraverso pareti di legno, di calcina o di pietra, ma non attraverso altri materiali. La *porta in fase* è invisibile e inaccessibile per qualsiasi creatura tranne l'incantatore, e solo lui può usare il passaggio. Entrando nella porta in fase l'incantatore scompare e ne riappare quando esce. A sua discrezione è per lui possibile portare con sé un'altra creatura (di taglia Media o inferiore) attraverso la porta. Ai fini dell'incantesimo questo conta come due utilizzi della porta. La porta non consente al suono, alla luce o agli effetti magici di passarvi attraverso, e l'incantatore non può vedere attraverso di essa senza attraversarla. Per questo motivo, l'incantesimo è in grado di fornire una rapida via di fuga, anche se certe creature, come i ragni-fase, sono in grado di inseguirlo senza alcun problema. Le *gemme della visione del vero* e magie simili sono in grado di rivelare la presenza di una *porta in fase* ma non di permettere di attraversarla.

Una *porta in fase* è soggetta a *dissolvi magie*. Se qualcuno si trova all'interno del passaggio quando la porta viene dissolta, quest'ultimo viene espulso senza alcun danno fuori dal passaggio proprio come per gli effetti dell'incantesimo *passapareti*.

L'incantatore può permettere ad altre creature di usare la porta in fase definendo alcune condizioni di attivazione della porta. Tali condizioni possono essere semplici o complesse, a sua discrezione. Possono essere basate sul nome di una creatura, sulla sua identità o sull'allineamento, o altrimenti su azioni o particolarità osservabili. Non possono dipendere invece da fattori intangibili come il livello, la classe, i Dadi Vita o i punti ferita.

Una porta in fase può essere resa *permanente* con l'incantesimo *permanenza*.

PORTALE

Evocazione (Creazione o Richiamo)

Livello: Chr 9, Mag/Str 9

Componenti: V, S, PE; vedi testo

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Vedi testo

Durata: Istantanea o concentrazione (fino a 1 round per livello); vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Lanciare un incantesimo *portale* sortisce due effetti. Come prima cosa crea una connessione interdimensionale tra il piano di esistenza dell'incantatore e il piano desiderato, permettendo il passaggio da un piano all'altro in entrambe le direzioni.

Permette, inoltre, di richiamare un particolare individuo o tipo di creatura attraverso il portale. Il portale in sé è un disco ovale o circolare del diametro variabile da 1,5 a 6 metri (a scelta dell'incantatore), orientato nella direzione in cui desidera quando lo materializza (solitamente verticale e rivolto verso l'incantatore). Viene a formarsi una finestra dimensionale a due sensi sul piano nominato, e chiunque o qualunque cosa che lo attraversi viene immediatamente spinto dall'altra parte.

Il portale ha una faccia frontale e una posteriore. Le creature che lo attraversano entrando dal verso frontale vengono trasportate sull'altro piano, le creature che attraversano il portale da dietro invece no.

Viaggio planare: Come metodo di viaggio planare, il portale funziona in maniera molto simile all'incantesimo spostamento planare, con la differenza che il portale si apre nel punto preciso desiderato dall'incantatore (un effetto di creazione). Da notare che le divinità o gli altri esseri che dominano un reame planare possono impedire a un portale di aprirsi in loro presenza o in presenza dei loro emissari, se non lo desiderano. I viaggiatori non hanno bisogno di tenersi per mano con l'incantatore: chiunque scelga di oltrepassare il portale viene trasportato. Un portale non può essere aperto su un altro punto dello stesso piano; l'incantesimo funziona solo per il viaggio interplanare.

Un astuto incantatore potrebbe riempire un corridoio con l'apertura di un portale per assorbire praticamente qualsiasi attacco o forza che stia venendo verso di lui, deviandola su un altro piano. Che gli abitanti del piano in questione gradiscano questa tattica, poi, è tutta un'altra questione.

È possibile tenere un portale aperto solo per breve tempo (non più di 1 round per livello dell'incantatore) e per farlo bisogna rimanere concentrati, altrimenti la connessione interplanare viene interrotta.

Richiamare creature: Il secondo effetto dell'incantesimo portale consiste nel richiamare una creatura extraplanare in aiuto (un effetto di richiamo). Pronunciando il nome di un particolare essere o di una particolare specie nel momento in cui l'incantatore lancia l'incantesimo, può far sì che il portale si apra nelle vicinanze immediate della creatura desiderata e la trascini oltre il portale, che essa lo voglia o meno. Le divinità e gli esseri unici non sono costretti ad attraversare il portale, anche se potrebbero farlo di loro spontanea volontà. Questo uso dell'incantesimo tiene il portale aperto solo quel poco che basta per trasportare la creatura richiamata. Questo particolare uso dell'incantesimo richiede un costo in PE (vedi sotto).

Se l'incantatore sceglie di richiamare un tipo di essere invece che una singola creatura, può far arrivare una creatura qualsiasi appartenente a quella specie (con qualunque numero di DV) o più creature. Se l'incantatore richiama più creature, è possibile controllarle fintanto che il totale dei loro DV non supera il livello dell'incantatore. Nel caso di una creatura singola, è in grado di controllarla fin quando i suoi DV non superano il doppio del livello dell'incantatore. Una singola creatura con un numero di DV superiore al doppio del livello dell'incantatore non può essere controllata. Le divinità e gli esseri unici non possono essere controllati in nessun caso. Un essere non controllato agisce come crede, il che rende il richiamo di tali creature molto pericoloso. Un essere non controllato può fare ritorno al suo piano natio in qualsiasi momento.

L'incantatore può ordinare a una creatura controllata di eseguire per lui un compito. Il servizio richiesto può essere di due categorie: impresa immediata e servizio contrattuale. Combattere per lui in una singola battaglia o eseguire una qualsiasi azione che possa essere condotta a termine entro 1 round per livello dell'incantatore conta come impresa immediata; non è necessario stringere alcun patto od offrire alcuna ricompensa per ottenere l'aiuto della creatura, che scompare alla fine dell'incantesimo.

Se l'incantatore sceglie di ottenere una forma di servizio più lunga o complessa, deve offrire qualcosa in cambio per il servizio. Il servizio richiesto e il favore o la ricompensa promessa devono essere ragionevolmente equilibrati; vedi l'incantesimo *alleato planare* inferiore per ulteriori dettagli sulle ricompense adeguate. (Purtroppo alcune creature pretendono di essere pagate in "bestiame" piuttosto che in denaro, il che potrebbe complicare la questione). Non appena completato il servizio, la creatura viene trasportata nelle vicinanze dell'incantatore che deve immediatamente consegnarle quanto promesso. Una volta fatto questo, la creatura viene liberata e fa ritorno al suo piano di provenienza.

Non mantenere alla lettera la parola data farà sì che l'incantatore diventi asservito alla creatura o a colui che la comanda, nel migliore dei casi. Nel peggiore dei casi la creatura o quelli della sua specie lo attaccheranno.

Nota: Quando l'incantatore usa questo incantesimo per evocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, l'incantesimo diventa del tipo corrispondente alla creatura evocata.

Costo in PE: 1.000 PE (soltanto per la funzione richiamare creature).

POTENZIATORE MNEMONICO

Trasmutazione

Livello: Mag 4

Componenti: V, S, M, F

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Istantanea

L'incantatore può preparare o ricordare incantesimi addizionali. In ogni caso, gli incantesimi preparati o ricordati svaniscono dopo 24 ore (se non vengono lanciati). Scegliere una di queste due versioni al momento di lanciare l'incantesimo.

Preparare: L'incantatore prepara fino a tre livelli di incantesimi addizionali. Ai fini di questo incantesimo, un trucchetto conta come mezzo livello. Si preparano e si lanciano questi incantesimi in modo normale.

Ricordare: L'incantatore ricorda qualunque incantesimo fino al 3° livello che sia stato lanciato fino a 1 round prima del lancio del potenziatore mnemonico. In questo modo riporta alla memoria l'incantesimo lanciato precedentemente.

Componente materiale: Un pezzo di spago e inchiostro fatto di nero di seppia e sangue di drago nero.

Focus: Una placca d'avorio del valore di almeno 50 mo.

POTERE DIVINO

Invocazione

Livello: Chr 4, Guerra 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

Facendo appello al potere divino del suo protettore, l'incantatore infonde in se stesso forza e bravura al momento di combattere. Ottiene i bonus di attacco base di un guerriero del suo livello di personaggio totale (potrebbe quindi ottenere degli attacchi aggiuntivi), un bonus di potenziamento +6 alla Forza e 1 punto ferita temporaneo per ogni livello dell'incantatore.

PREGHIERA

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Chr 3, Pal 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 12 m

Area: Tutti gli alleati e i nemici entro un'esplosione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

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

PRESAGIO

Divinazione

Livello: Chr 2

Componenti: V, S, M, F

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Istantanea

Un *presagio* rivela se una particolare azione porterà risultati buoni o cattivi nell'immediato futuro.

La probabilità di base di ricevere una risposta soddisfacente è del 70% + 1% per ogni livello dell'incantatore, fino a un massimo del 90%; si effettua il tiro in segreto. Si determina se la domanda è talmente diretta da ottenere un successo automatico o talmente vaga da non poter ottenere nemmeno una possibilità di successo. Se presagio ha successo si ottiene uno dei seguenti risultati:

- Ventura (se l'azione probabilmente sortirà dei buoni risultati).
- Sventura (per risultati sfavorevoli).
- Ventura e sventura (per entrambi).
- Niente (per azioni che non hanno nulla di particolarmente buono o malvagio).

Se l'incantesimo fallisce, l'incantatore ottiene comunque il risultato "niente". Il chierico che ottiene questo risultato non ha modo di sapere se questo accade perché presagio è fallito o meno.

Il presagio è in grado di vedere solo circa mezz'ora nel futuro; qualsiasi cosa che potrebbe accadere dopo quel lasso di tempo non è contemplato dall'incantesimo, quindi le conseguenze a lungo termine potrebbero comunque rimanere ignote. Tutti i presagi lanciati dalla stessa persona sullo stesso argomento sortiranno sempre lo stesso risultato del primo presagio.

Componente materiale: Incenso del valore di almeno 25 mo.

Focus: Una serie di ossa dipinte, bastoncini od oggetti simili del valore di almeno 25 mo.

PRESTIDIGITAZIONE

Universale

Livello: Brd 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 m

Bersaglio, Effetto o **Area:** Vedi testo

Durata: 1 ora

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

I giochi di prestigio sono trucchi minori che gli incantatori novizi apprendono per fare pratica. Una volta lanciato, l'incantesimo *prestidigitazione* rende capaci di mettere in atto semplici effetti magici per un'ora.

Questi effetti sono minori e hanno molte limitazioni. Questi giochi di prestigio possono sollevare lentamente 0,5 kg di materiale. Possono colorare, ripulire o sporcare oggetti in un cubo con spigolo di 30 cm ogni round. Possono raffreddare, riscaldare o insaporire 0,5 kg di materiale non vivente. Non possono infliggere danni o interrompere la concentrazione di un incantatore. Prestidigitazione può creare piccoli oggetti, che sembrano però rozzi e artificiali. I materiali creati tramite prestidigitazione sono estremamente fragili, e non possono essere usati come attrezzi, armi o componenti di incantesimi. Infine, questo incantesimo non può duplicare alcun effetto magico. Qualunque modifica reale ad un oggetto (a parte spostarlo, pulirlo o sporcarlo) dura solo per 1 ora.

I personaggi di solito usano questo incantesimo per impressionare la gente comune, divertire i bambini e portare un po' di allegria in vite altrimenti squallide. I trucchi più comuni che è possibile realizzare con prestidigitazione includono tintinnii di musica eterea dal nulla, far rifiorire piante appassite, creare sfere luminescenti che danzano sul palmo della mano, generare soffi di vento per spegnere candele, dare sapore a cibo insipido e creare piccoli turbini d'aria per spazzare via la polvere da sotto i tappeti.

PREVISIONE

Divinazione

Livello: Conoscenza 9, Drd 9, Mag/Str 9

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale o contatto

Bersaglio: Vedi testo

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No o Sì (innocuo)

Questo incantesimo conferisce un potente sesto senso all'incantatore o a un'altra persona. Una volta lanciato l'incantesimo, si ricevono avvertimenti istantanei dei pericoli imminenti che potrebbero incombere sul soggetto dell'incantesimo. Quindi se il soggetto dell'incantesimo è l'incantatore, questi verrà avvertito in anticipo se un ladro sta per tentare un attacco furtivo, o se una creatura sta per aggredirlo da una direzione improvvisa, o se un aggressore sta puntando contro di lui un incantesimo o un'arma a distanza. Non è mai sorpreso o colto alla sprovvista. Inoltre, l'incantesimo gli fornisce un'idea generale dell'azione da intraprendere per meglio proteggersi (chinarsi, saltare a destra, chiudere gli occhi e così via) e gli fornisce un bonus cognitivo di +2 alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Questo bonus di precognizione va perduto se gli capita di perdere il bonus di Destrezza alla CA.

Quando è un'altra creatura ad essere l'oggetto dell'incantesimo, gli avvertimenti che l'incantatore riceve riguardano quella creatura. Deve comunicare ciò che percepisce all'altra creatura affinché gli avvertimenti siano utili, e se l'avvertimento non viene trasmesso in tempo la creatura potrebbe trovarsi impreparata. Urlare un avvertimento, tirare via una persona e comunicare telepaticamente (grazie a un apposito incantesimo) sono tutte azioni che possono essere effettuate prima che il pericolo si abbatta sul soggetto dell'incantesimo, purché si agisca immediatamente. Il soggetto tuttavia non guadagna il bonus cognitivo alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi.

Componente materiale arcana: Una piuma di colibrì.

PRODURRE FIAMMA

Invocazione [Fuoco]

Livello: Drd 1, Fuoco 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Fiamma nel palmo della mano dell'incantatore

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Appaiono delle fiamme sul palmo della mano dell'incantatore. La fiamma non ferisce l'incantatore e non danneggia il suo equipaggiamento.

Oltre a fornire illuminazione, le fiamme possono essere scagliate o usate per toccare un avversario. L'incantatore può colpire i nemici con un attacco di contatto in mischia, infliggendo 1d6 danni +1 danno da fuoco per ogni livello dell'incantatore (massimo +5). In alternativa, può scagliare le fiamme fino a 36 metri di distanza come un'arma da lancio. Per fare ciò deve compiere un attacco di contatto a distanza (senza penalità per la gittata) infliggendo all'avversario gli stessi danni che con un attacco in mischia. Non appena lancia le fiamme, altre ne appaiono nella mano. Ogni attacco così effettuato riduce la durata dell'incantesimo di un minuto. Se un attacco riduce la durata rimanente dell'incantesimo a 0 minuti o meno, l'incantesimo ha termine una volta condotto quest'ultimo attacco.

Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

PROFANARE

Invocazione [Male]

Livello: Chr 5, Drd 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 24 ore

Raggio di azione: Contatto

Area: Emanazione del raggio di 12 m dal punto toccato

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

Profanare rende sacrilego un luogo, un edificio o una struttura in particolare. Questo produce tre effetti importanti.

Primo, il luogo o la struttura viene protetto dall'effetto di cerchio magico contro il bene.

Secondo, tutte le prove per scacciare i non morti subiscono una penalità di -4 e le prove per comandare i non morti ottengono un bonus profano di +4. La resistenza agli incantesimi non si applica a questo effetto. (Questo effetto non si applica alla versione da druido dell'incantesimo.)

Infine, l'incantatore può scegliere di collocare l'effetto di un singolo incantesimo sul luogo soggetto a *profanare*. L'effetto di questo incantesimo dura un anno e funziona in tutta l'area sconsecrata del sito, indipendentemente dalla sua normale durata e area o effetto. Egli può decidere se l'effetto si applica a tutte le creature, solo alle creature che condividono la propria fede o il proprio allineamento, o solo alle creature che osservano fedi e allineamenti diversi. Alla fine dell'anno l'effetto scelto si esaurisce, ma può essere rinnovato o cambiato lanciando di nuovo *profanare*.

Gli effetti di incantesimi che possono essere legati a *profanare* includono *aiuto*, *anatema*, *ancora dimensionale*, *benedizione*, *contrastare elementi*, *dissolvi magie*, *epurare invisibilità*, *incuti paura*, *individuazione del bene*, *individuazione del magico*, *interdizione alla morte*, *libertà di movimento*, *linguaggi*, *luce diurna*, *oscurità*, *oscurità profonda*, *protezione dall'energia*, *resistere all'energia*, *rimuovi paura*, *rivela bugie*, *silenzio* e *zona di verità*. La resistenza agli incantesimi e i tiri salvezza possono ancora essere applicati ai rispettivi effetti (vedi la descrizione di ogni singolo incantesimo per i dettagli).

Un'area può ricevere un solo incantesimo *profanare* (e il suo effetto magico associato) alla volta.

Profanare contrasta ma non dissolve santificare.

Componente materiale: Erbe, oli e incenso del valore di almeno 1.000 mo, più 1.000 mo per livello dell'incantesimo da includere nell'area da *profanare*.

PROIBIZIONE

Abiurazione

Livello: Chr 6

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 6 round

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

Area: Cubo con spigolo di 18 m per livello (F)

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Proibizione impedisce alle creature il cui allineamento è diverso da quello dell'incantatore di entrare nell'area. Questo include anche tutti gli incantesimi di teletrasporto, *spostamento planare*, ogni forma di viaggio astrale, viaggio etero e gli incantesimi di evocazione. Tali effetti falliscono automaticamente.

Inoltre, l'incantesimo infligge danni alle creature che tentano di entrare nell'area e il cui allineamento è diverso da quello dell'incantatore. L'effetto su coloro che entrano nell'area dipende da come il loro allineamento si relaziona al suo (vedi sotto). Se una creatura si trova già all'interno dell'area nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato, non subisce alcun danno, a meno che non esca dall'area e non provi a rientrarvi, nel qual caso ne subisce gli effetti normalmente.

Allineamento identico: Nessun effetto. La creatura è in grado di entrare liberamente (ma non attraverso viaggi planari).

Allineamento diverso rispetto a legge/caos o a bene/male: La creatura subisce 6d6 danni. Un tiro salvezza sulla Volontà riuscito dimezza i danni, e si applica la resistenza agli incantesimi.

Allineamento diverso rispetto sia a legge/caos che a bene/male: La creatura subisce 12d6 danni. Un tiro salvezza sulla Volontà riuscito dimezza i danni, e si applica la resistenza agli incantesimi.

A opzione dell'incantatore, questa abiurazione può comprendere una parola d'ordine, nel qual caso le creature di allineamento diverso possono evitare i danni pronunciando la parola d'ordine quando entrano nell'area. L'incantatore deve specificare questa opzione (e la parola d'ordine) al momento del lancio.

Dissolvi magie non dissolve un effetto di *proibizione* a meno che il livello di colui che dissolve non sia almeno pari a quello dell'incantatore che ha lanciato *proibizione*.

È impossibile sovrapporre più effetti di *proibizione*. In tal caso, l'effetto più recente si sostituisce a quello più vecchio.

Componente materiale: Un'aspersione di acquasanta e incensi rari del valore di almeno 1.500 mo, più 1.500 mo per ogni cubo con spigolo di 18 metri. Se viene stabilita una parola di comando, è necessario bruciare incensi rari aggiuntivi del valore di almeno altre 1.000 mo, più 1.000 mo per ogni cubo con spigolo di 18 metri.

PROIEZIONE ASTRALE

Necromanzia

Livello: Chr 9, Mag/Str 9, Viaggio 9

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 30 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Incantatore più una creatura aggiuntiva toccata per ogni due livelli

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo, liberando lo spirito dal corpo fisico, permette di proiettare un corpo astrale su un altro piano. L'incantatore può portare le forme astrali di altre creature con sé, purché queste siano legate in circolo all'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo. Coloro che viaggiano con l'incantatore dipendono da lui in tutto e devono accompagnarlo tutto il tempo. Se nel corso del viaggio accade qualcosa all'incantatore, i suoi compagni rimangono senza guida là dove si trovano.

Proiettando il suo ego astrale nel Piano Astrale, l'incantatore lascia il suo corpo fisico sul Piano Materiale in uno stato di animazione sospesa. L'incantesimo proietta una copia astrale di sé, di tutto ciò che indossa e degli oggetti che porta nel Piano Astrale. Dal momento che il Piano Astrale tocca altri piani, egli può viaggiare anche attraverso questi se lo desidera. In questo caso lascia il Piano Astrale, con l'effetto di creare un nuovo corpo fisico (completo di equipaggiamento) sul piano di esistenza nel quale è deciso a entrare.

Sia che si trovi sul Piano Astrale che su un altro, il proprio corpo astrale è sempre collegato al corpo materiale da un cordone argentato. Se il cordone viene reciso, l'incantatore viene ucciso sia materialmente che astralmente. Fortunatamente esistono ben poche cose in grado di recidere un cordone argentato. Quando si forma un secondo corpo su un diverso piano di esistenza, il cordone argentato incorporato diventa invisibile e rimane attaccato al nuovo corpo. Se il secondo corpo o la forma astrale vengono uccisi, il cordone fa semplicemente ritorno al corpo in attesa nel Piano Materiale, riscuotendolo dal suo stato di animazione sospesa. Anche se le proiezioni astrali sono in grado di funzionare sul Piano Astrale, le loro azioni possono influenzare solo altre creature esistenti sul piano astrale. È necessario un corpo fisico per potersi materializzare su altri piani.

L'incantatore e i suoi compagni possono viaggiare attraverso il Piano Astrale a tempo indeterminato. I loro corpi rimangono in attesa in uno stato di animazione sospesa finché non decidono di farvi ritorno con i loro spiriti. L'incantesimo dura fino a quando l'incantatore decide di farlo durare o finché non viene interrotto da fonti esterne come un dissolvi magie lanciato sulla forma fisica o su quella astrale, o dalla distruzione del corpo nel Piano Materiale (che uccide all'istante l'incantatore).

Componente materiale: Una pietra di giacinto del valore di almeno 1.000 mo più un lingotto d'argento del valore di 5 mo per ogni persona che l'incantatore desidera portare.

PROTEZIONE DAL BENE

Abiurazione [Male]

Livello: Chr 1, Mag/Str 1, Male 1

Funziona come *protezione dal male*, ma i bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi di creature buone, e le creature buone evocate non possono toccare il soggetto.

PROTEZIONE DAL CAOS

Abiurazione [Legale]

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

Funziona come *protezione dal male*, ma i bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi di creature caotiche, e le creature caotiche evocate non possono toccare il soggetto.

PROTEZIONE DALLA LEGGE

Abiurazione [Caotico]

Livello: Caos 1, Chr 1, Mag/Str 1

Funziona come *protezione dal male*, ma i bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi di creature legali, e le creature legali evocate non possono toccare il bersaglio.

PROTEZIONE DAL MALE

Abiurazione [Bene]

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

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No; vedi testo

L'incantesimo protegge una creatura dagli attacchi di creature malvagie, dal controllo mentale e dalle creature evocate. Crea una barriera magica attorno al bersaglio, alla distanza di 30 cm. La barriera si sposta con lui e ha tre effetti principali.

Primo, il bersaglio ottiene un bonus di deviazione +2 alla CA e un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza. Entrambi questi bonus si applicano contro gli attacchi compiuti da creature malvagie.

Secondo, la barriera blocca qualunque tentativo di possedere la creatura protetta o di esercitare un controllo mentale su di essa (compresi gli effetti di ammaliamento [charme] e ammaliamento [compulsione], nonché gli effetti che conferiscono all'incantatore un controllo continuato sul soggetto, come ad esempio dominare persone). La protezione non impedisce la dominazione stessa da parte dell'incantatore, ma impedisce all'incantatore di controllare mentalmente la creatura protetta. Se l'effetto di protezione dal male termina prima dell'effetto della dominazione, allora l'incantatore sarebbe in grado di comandare mentalmente la creatura controllata. Allo stesso modo, la barriera respinge una forza vitale che tenta di possedere un corpo, ma non ne espelle una che vi si trovi da prima del lancio dell'incantesimo. Questo secondo effetto funziona a prescindere dall'allineamento.

Terzo, l'incantesimo impedisce qualunque contatto fisico con creature evocate. Questo provoca il fallimento degli attacchi da armi naturali di queste creature, e le fa ritirare se questi attacchi richiedono di toccare la creatura protetta. Le creature buone evocate sono immuni a questo effetto. La protezione dal contatto con creature evocate termina se la creatura protetta compie un attacco o tenta di forzare la barriera contro le creature bloccate. La resistenza agli incantesimi può permettere a una creatura di superare questa protezione e toccare la creatura protetta.

Componente materiale arcana: Polvere d'argento con cui tracciare un cerchio del diametro di 90 cm sul pavimento (o a terra) attorno alla creatura da proteggere.

PROTEZIONE DALL'ENERGIA

Abiurazione

Livello: Chr 3, Drd 3, Fortuna 3, Mag/Str 3, Protezione 3, Rgr 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 10 minuti per livello o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Protezione dall'energia conferisce immunità temporanea al tipo di energia specificato al momento di lanciare l'incantesimo (acido, freddo, elettricità, fuoco o sonora). Quando l'incantesimo assorbe 12 danni da energia per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 120 danni al 10° livello), è scaricato.

Nota: *Protezione dall'energia* si sovrappone (senza sommarsi) a *resistere all'energia*. Se un personaggio è protetto da *protezione dall'energia* e da *resistere all'energia*, è l'incantesimo di protezione ad assorbire i danni fino a che non si è esaurito.

PROTEZIONE DALLE FRECCHE

Abiurazione

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 ora per livello o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

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

Focus: Un pezzo di guscio di tartaruga o testuggine.

PROTEZIONE DAGLI INCANTESIMI

Abiurazione

Livello: Mag/Str 8, Magia 8

Componenti: V, S, M, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Fino a una creatura toccata per ogni quattro livelli

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

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

Componente materiale: Un diamante del valore di almeno 500 mo che deve essere ridotto in polvere e la sua polvere sparsa sul bersaglio dell'incantesimo.

Focus: Un diamante del valore di 1.000 mo per ogni creatura soggetta alla protezione. Ognuno dei soggetti deve portare con sé una di queste gemme per tutta la durata dell'incantesimo. Se perde la gemma, l'incantesimo smette di avere effetto su di lui.

PUGNO SERRATO

Invocazione [Forza]

Livello: Forza 8, Mag/Str 8

Componenti: V, S, F/FD

Funziona come la *mano interposta*, ma la mano è in grado di fraporsi, spingere o colpire un avversario selezionato dall'incantatore. La mano fluttuante può muoversi fino a 18 metri e attaccare nello stesso round. Dal momento che viene comandata dall'incantatore, la sua capacità di notare o attaccare creature nascoste o invisibili non è superiore a quella dell'incantatore.

La mano attacca una volta per round e il suo bonus di attacco è pari al livello dell'incantatore + il suo modificatore di Intelligenza, Sagezza o Carisma (rispettivamente per un mago, un chierico o uno stregone), +11 per la Forza della mano (33), -1 per essere di taglia Grande. Il danno che la mano infligge è di 1d8+11 ad ogni attacco, e ogni creatura colpita deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (contro la CD del tiro salvezza di questo incantesimo) oppure rimanere stordita per 1 round. Dirigere l'incantesimo verso un nuovo bersaglio conta come azione di movimento.

Il pugno serrato può anche interpersi come fa una *mano interposta*, ma con un bonus di +15 alla prova di Forza.

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

Focus arcano: Un guanto di pelle.

PUNIZIONE SACRA

Invocazione [Bene]

Livello: Bene 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 (1 round); vedi testo

Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il potere divino invocato permette di punire i nemici. Solo le creature malvagie o neutrali subiscono gli effetti di questo incantesimo, mentre quelle buone ne ignorano gli effetti.

L'incantesimo infligge 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8) alle creature malvagie (o 1d6 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 10d6, a un esterno malvagio) e le acceca per 1 round. Un tiro salvezza sui Volontà effettuato con successo dimezza i danni e nega la cecità.

L'incantesimo infligge solo danni dimezzati alle creature che non sono né buone né malvagie, le quali non rimangono neanche accecate. Quest'ultime possono inoltre dimezzare i danni (portandoli complessivamente a un quarto del tiro del dado) se superano un tiro salvezza sulla Volontà.

PURIFICARE CIBO E BEVANDE

Trasmutazione

Livello: Chr 0, Drd 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 m

Bersaglio: 27 dm³ per livello di acqua e cibo contaminati

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questo incantesimo purifica e rende commestibili il cibo e l'acqua avariati, marci, velenosi o contaminati in qualche modo. L'incantesimo non previene un eventuale deterioramento naturale in seguito. L'acqua sacrilega e simili cibi o bevande particolari vengono alterati da purificare cibo e bevande, ma l'incantesimo non ha alcun effetto su creature di qualunque tipo, né sulle pozioni magiche.

Nota: 3,7 litri d'acqua pesano circa 4 kg. 27 dm³ d'acqua contengono circa 30 litri e pesano circa 30 kg.

QUERCIAVIVA

Trasmutazione

Livello: Drd 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: L'albero toccato

Durata: 1 giorno per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo trasforma una quercia in un protettore o guardiano. Può essere lanciato solo su un albero alla volta; *querciaviva* non può essere lanciato su una quercia finché continua ad essere attivo su un'altra. L'albero sul quale l'incantesimo viene lanciato deve essere entro 3 metri dalla dimora dell'incantatore, da un posto a lui sacro, o entro 90 metri da qualcosa che desidera difendere o proteggere.

Querciaviva deve essere lanciato su una quercia Enorme in piena salute. Una frase di attivazione con fino a una parola per livello dell'incantatore viene posta sulla quercia bersaglio. L'incantesimo *querciaviva* dà vita all'albero trasformandolo in un treant. Si possono modificare le statistiche del treant adattandole ad un albero più piccolo, nel caso in cui *querciaviva* venga lanciato su una quercia di dimensioni ridotte.

Se *querciaviva* viene dissolto, l'albero mette radici immediatamente, ovunque si trovi. Se lasciato libero, prima di mettere radici cerca di tornare al suo luogo di origine.