

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

INCANTESIMI (S)

SAGGEZZA DEL GUFO

Trasmutazione

Livello: Chr 2, Drd 2, Mag/Str 2, Pal 2, Rgr 2

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

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

Componente materiale arcana: Qualche piuma di gufo oppure un pizzico del suo sterco.

SAGGEZZA DEL GUFO DI MASSA

Trasmutazione

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

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

Bersaglio: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra. Funziona come *saggezza del gufo*, ma influenza molteplici creature.

SALTARE

Trasmutazione

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

Componenti: V, S, M

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: Sì

Il bersaglio ottiene un bonus di potenziamento +10 alle prove di Saltare. Il bonus di potenziamento aumenta a +20 al 5° livello dell'incantatore, e a +30 (il massimo) al 9° livello dell'incantatore.

Componente materiale: Una zampa posteriore di cavalletta, che viene spezzata al momento del lancio dell'incantesimo.

SANTIFICARE

Invocazione [Bene]

Livello: Chr 5, Drd 5

Componenti: V, S, M, FD

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

Santificare rende sacro un luogo, un edificio o una struttura in particolare. Questo produce quattro effetti importanti.

Primo, il luogo o la struttura viene protetto da un effetto di *cerchio magico contro il male*.

Secondo, tutte le prove di Carisma per scacciare i non morti ottengono un bonus sacro di +4 e le prove di Carisma per comandare i non morti subiscono una penalità di -4. La resistenza agli incantesimi non si applica a questo effetto. (Quest'ultima annotazione non si applica alla versione druidica dell'incantesimo).

Terzo, qualsiasi cadavere seppellito in un luogo soggetto a santificare non può essere trasformato in un non morto.

Infine, è possibile scegliere di collocare l'effetto di un singolo incantesimo sul luogo protetto da *santificare*. L'effetto di questo incantesimo dura un anno e funziona in tutta l'area, indipendentemente dalla sua normale durata o area di effetto. L'incantatore può decidere se avrà effetto su tutte le creature, solo sulle creature che condividono la propria fede o il proprio allineamento, o solo sulle creature che aderiscono a fedi o allineamenti diversi. Alla fine dell'anno l'effetto scelto si esaurisce, ma può essere rinnovato o cambiato lanciando di nuovo *santificare*.

Gli effetti di incantesimi che possono essere legati a *santificare* includono *aiuto*, *anatema*, *ancora dimensionale*, *benedizione*, *contrastare elementi*, *dissolvi magie*, *epurare invisibilità*, *incuti paura*, *individuazione del magico*, *individuazione del male*, *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*. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi potrebbero essere applicati ai rispettivi effetti (vedi la descrizione di ogni singolo incantesimo per i dettagli).

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

Santificare contrasta ma non dissolve *profanare*.

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 sacra.

SANTUARIO

Abiurazione

Livello: Chr 1, Protezione 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: No

Un avversario che tenti di colpire o di attaccare direttamente in qualche modo la creatura protetta, anche con un incantesimo a bersaglio, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà. Se il tiro salvezza riesce, l'avversario è in grado di attaccare normalmente e non subisce l'effetto dell'incantesimo. Se il tiro salvezza invece fallisce, l'avversario non può proseguire con l'attacco e perde la parte di azione già fatta, non essendo più in grado di attaccare direttamente il bersaglio per la durata dell'incantesimo. Coloro che non tentano di attaccare il bersaglio non ne subiscono l'effetto. L'incantesimo non impedisce che la creatura protetta venga attaccata o influenzata da incantesimi ad area o ad effetto. Mentre è protetto da questo incantesimo, il soggetto non può attaccare senza interromperne gli effetti, ma può fare uso di incantesimi non di attacco o agire diversamente.

SANTUARIO PRIVATO

Abiurazione

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 10 minuti

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

Area: Un cubo con spigolo di 9 m per livello (F)

Durata: 24 ore (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo assicura la riservatezza. Chiunque guardi all'interno dell'area di effetto dall'esterno vede solamente una scura massa nebbiosa, che non può essere penetrata nemmeno con la scurovisione. Nessun suono, non importa quanto forte, può fuoriuscire dall'area, perciò nessuno può origliare dall'esterno. Quanti si trovano invece all'interno dell'area vedono normalmente quanto accade fuori.

Gli incantesimi di divinazione (scrutamento) non riescono a percepire nulla nella zona protetta, e inoltre chi si trova all'interno è immune all'individuazione dei pensieri. L'incantesimo impedisce la comunicazione tra quanti si trovano all'interno e quanti si trovano invece al suo esterno (dal momento che blocca i suoni), ma non impedisce altri tipi di comunicazione, quali inviare oppure messaggio, oppure la comunicazione telepatica, come quella tra un mago e il suo famigliaio.

Non impedisce neppure gli spostamenti delle creature o degli oggetti dall'interno all'esterno dell'area, e viceversa.

Il *santuario privato* può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale: Una sottile lamina di piombo, un pezzo di vetro opaco, un batuffolo di cotone o tessuto e un crisolito ridotto in polvere.

SCAGLIARE MALEDIZIONE

Necromanzia

Livello: Chr 3, Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore pone sul soggetto una maledizione, che può scegliere tra le tre seguenti:

- Diminuzione di -6 a un punteggio di caratteristica (minimo 1).
- Penalità di -4 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica e di abilità.
- Ad ogni turno, il soggetto ha una probabilità del 50% di agire normalmente; altrimenti non compie alcuna azione.

È anche possibile inventarsi una maledizione personale, che non deve però essere più potente di quelle sopra descritte.

La maledizione non può essere dissolta, ma può essere rimossa con *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*.

Scagliare maledizione contrasta *rimuovi maledizione*.

SCASSINARE

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una porta, una scatola o una cassa con un'area fino a 0,9 m² per livello

Durata: Istantanea; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantesimo *scassinare* è in grado di aprire porte incastrate, sbarrate, chiuse a chiave o soggette a *blocca porte* o *serratura arcana*. Può anche aprire porte segrete, scatole o forzieri, sia chiusi a chiave che dotati di trappole a scatto. È anche in grado di allentare nodi e aprire catenacci (ammesso che servano a tenere chiuse delle porte). Se viene usato per aprire una porta soggetta a *serratura arcana*, l'incantesimo in questione non viene rimosso, ma semplicemente sospeso per 10 minuti. In qualunque altro caso, le porte non si richiuderanno né si bloccheranno di nuovo allo scadere dell'incantesimo. *Scassinare* non è in grado di sollevare cancelli sbarrati o simili impedimenti e non ha effetto su corde, piante rampicanti e così via. L'effetto è limitato dalla sua area. Ogni utilizzo di questa magia è in grado di eliminare due degli eventuali ostacoli che la tengono chiusa. Quindi, se una porta è chiusa a chiave, sbarrata e bloccata, o serrata da quattro chiavistelli, per aprirla saranno necessari due incantesimi *scassinare*.

SCHERMO

Illusione (Mascheramento)

Livello: Inganno 7, Mag/Str 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 10 minuti

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

Area: Un cubo con spigolo di 9 m per livello (F)

Durata: 24 ore

Tiro salvezza: Nessuno o Volontà dubita (se si interagisce); vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo combina diversi elementi per creare una potente protezione dallo scrutamento e dall'osservazione diretta. Quando viene lanciato l'incantesimo, l'incantatore deve definire ciò che sarà possibile o meno vedere all'interno dell'area dell'incantesimo. L'illusione così creata deve essere definita a grandi linee. L'incantatore può quindi scegliere di mostrare una scena in cui lui e un altro personaggio giocano a scacchi per tutta la durata dell'incantesimo, ma non può far prendere ai giocatori illusori una pausa per mangiare e poi far ricominciare la partita. Può far apparire un crocevia vuoto e silenzioso mentre in realtà un esercito vi sta passando attraverso. Può specificare che nessuno sia visibile (inclusi gli stranieri di passaggio), che solo le truppe debbano rimanere invisibili, o che solo ogni quinta persona o unità possa essere individuata. Una volta che le condizioni sono state fissate, non possono essere modificate.

Eventuali tentativi di scrutare l'area individuano automaticamente l'immagine specificata, senza alcun tiro salvezza. Gli elementi visivi e uditivi sono adeguati all'illusione creata. Un gruppo di persone in mezzo a un prato potrebbe apparire come un campo vuoto con il canto degli uccelli in sottofondo, ad esempio.

In caso di osservazione diretta è invece concesso un tiro salvezza (come nel caso di una normale illusione), se ci sono ragioni di dubitare di ciò che si vede. Di sicuro eventuali osservatori si insospettirebbero se un esercito in marcia svanisse improvvisamente in un punto per riapparire in un altro. Entrare all'interno dell'area non cancella l'illusione, né permette necessariamente un tiro salvezza, sempre che le creature nascoste stiano bene attente a stare lontane dalle vittime dell'illusione.

SCIAME ELEMENTALE

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]

Livello: Acqua 9, Aria 9, Drd 9, Fuoco 9, Terra 9

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 10 minuti

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

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

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo apre un portale su un Piano Elementale e da lì può evocare degli elementali di quel piano. Un druido può scegliere quale piano (Acqua, Aria, Fuoco o Terra), mentre un chierico apre il portale del piano corrispondente al suo dominio.

Quando l'incantesimo viene completato, appaiono 2d4 elementali Grandi. Dieci minuti dopo, compaiono 1d4 elementali Enormi. Dieci minuti dopo, appare un elementale maggiore. Ogni elementale ha il massimo di punti ferita per DV. Una volta che gli elementali appaiono, rimangono al servizio dell'incantatore per tutta la durata dell'incantesimo.

Gli elementali gli obbediscono esplicitamente e non lo attaccano mai, nemmeno se qualcuno riesce ad ottenere il controllo su di loro. Non ha bisogno di mantenere la concentrazione sugli elementali, e può congedarli singolarmente o in gruppo in qualsiasi momento.

Quando si usa un incantesimo di convocazione per evocare una creatura di aria, di acqua, di terra o di fuoco, l'incantesimo va considerato un incantesimo di quel tipo. Ad esempio, sciame elementale è un incantesimo del fuoco quando lo si usa per evocare elementali del fuoco e un incantesimo dell'acqua quando lo si usa per evocare elementali dell'acqua.

SCIAME DI METEORE

Invocazione [Fuoco]

Livello: Mag/Str 9

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Quattro propagazioni con raggio di 12 m; vedi testo

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno o Riflessi dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Sciame di meteore è un incantesimo estremamente potente e spettacolare, simile a palla di fuoco sotto molti aspetti. Quando viene lanciato, quattro sfere con diametro di 60 cm scaturiscono dal palmo della mano dell'incantatore e puntano in linea retta verso i punti da lui designati. Le meteore lasciano dietro di sé una scia di scintille infuocate.

Se l'incantatore tenta di dirigere una sfera verso una creatura specifica, deve compiere un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio con la meteora. Qualunque creatura colpita da una queste sfere subisce 2d6 danni contundenti (senza tiro salvezza) e non riceve alcun tiro salvezza contro i danni da fuoco della sfera (vedi sotto). Se una sfera intesa per un bersaglio lo manca, esplose semplicemente al più vicino angolo dello spazio del bersaglio. L'incantatore può dirigere più di una meteora contro lo stesso bersaglio.

Se le sfere arrivano a destinazione, ognuna esplose in una propagazione del raggio di 12 metri, infliggendo 6d6 danni da fuoco ad ogni creatura presente nell'area. Se una creatura si trova all'interno dell'area di più di una sfera, deve effettuare un tiro salvezza diverso contro ognuna (la resistenza al fuoco si applica individualmente ai danni di ogni sfera).

SCOLPIRE LEGNO

Trasmutazione

Livello: Drd 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un pezzo di legno toccato, non più grande di $270 \text{ dm}^3 + 27 \text{ dm}^3$ per livello

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Scolpire legno permette all'incantatore di plasmare un pezzo di legno già esistente in qualsiasi forma che si adatti ai suoi scopi. È possibile, ad esempio, creare un'arma di legno, una botola particolare o scolpire un idolo grezzo. L'incantesimo permette anche di trasformare una porta di legno in modo da aprire un'uscita là dove non c'è o di sigillare una porta esistente. Sebbene sia possibile realizzare bauli, porte e altri oggetti in maniera grezza, i dettagli non sono realizzabili, e c'è una probabilità del 30% che una forma che necessiti di parti mobili finisca per non funzionare.

SCOLPIRE PIETRA

Trasmutazione [Terra]

Livello: Chr 3, Drd 3, Mag/Str 4, Terra 3

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Pietra od oggetto di pietra toccato, fino a $270 \text{ dm}^3 + 27 \text{ dm}^3$ per livello

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di modellare un qualunque pezzo di roccia già esistente dandogli una forma adeguata ai suoi scopi. Ad esempio, può creare un'arma di pietra, una botola speciale o un rozzo idolo. *Scolpire pietra* permette anche di cambiare la forma di una porta di pietra per creare un'uscita dove non ce n'è una, o di sigillare una porta esistente. Sebbene sia possibile realizzare bauli, porte e altri oggetti in maniera grezza, i dettagli non sono realizzabili, e c'è una probabilità del 30% che una forma che necessiti di parti mobili finisca per non funzionare.

Componente materiale arcana: Argilla morbida, che deve essere lavorata in modo da riprodurre la forma dell'oggetto di pietra e con la quale bisogna toccare la pietra mentre si pronuncia la componente verbale.

SCOPRI IL PERCORSO

Divinazione

Livello: Brd 6, Chr 6, Conoscenza 6, Drd 6, Viaggio 6

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 3 round

Raggio di azione: Personale o contatto

Bersaglio: Incantatore o creatura toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No o Sì (innocuo)

Il soggetto di questo incantesimo è in grado di individuare la strada fisica più corta e più diretta verso una destinazione specifica, che si tratti della strada per entrare o per uscire da un certo luogo. Il luogo può essere all'esterno, sottoterra o perfino all'interno di un incantesimo labirinto. L'incantesimo funziona basandosi sul luogo, non sugli oggetti o sulle creature contenuti in esso. Quindi, non potrebbe trovare la strada per "la foresta dove vive un drago verde" o la locazione di "un tesoro di monete di platino", ma potrebbe indicare l'uscita da un labirinto. La locazione deve trovarsi sullo stesso piano su cui l'incantatore si trova nel momento in cui lancia l'incantesimo.

L'incantesimo permette al soggetto di percepire la direzione esatta che lo condurrà a destinazione, indicando di volta in volta la strada giusta da seguire o le azioni fisiche da compiere. Ad esempio, l'incantesimo permette al soggetto di percepire i fili che fanno scattare una trappola o di conoscere la parola esatta per oltrepassare un *glifo di interdizione*. L'incantesimo ha termine quando la destinazione viene raggiunta o quando si esaurisce la sua durata, a seconda di ciò che si verifica prima. L'incantesimo può essere usato per rimuovere il soggetto e coloro che si trovano assieme a lui dall'effetto di un incantesimo *labirinto* nel giro di un singolo round.

Questa divinazione opera in funzione del suo soggetto principale, non dei suoi compagni, e quindi non prevede e non si adatta alle azioni di altre creature (compresi eventuali guardiani).

Focus: Una serie di oggetti di divinazione del tipo preferito dall'incantatore: ossa, gettono d'avorio, bastoncini, rune scolpite od oggetti simili.

SCOPRI TRAPPOLE

Divinazione

Livello: Chr 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore ottiene una conoscenza intuitiva del funzionamento delle trappole. Può usare la propria abilità di Cercare per individuare trappole proprio come un ladro. Inoltre, mentre l'incantesimo è attivo, ottiene un bonus cognitivo pari alla metà del livello dell'incantatore (massimo +10) alle prove di Cercare effettuate per trovare trappole.

Da notare che *scopri trappole* non garantisce alcuna capacità di disattivare le trappole che vengano scoperte.

SCRIGNO SEGRETO

Evocazione (Convocazione)

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Vedi testo

Bersaglio: Un forziere e fino a 27 dm³ di merci per livello dell'incantatore

Durata: 60 giorni o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Grazie a questo incantesimo è possibile per l'incantatore nascondere un forziere sul Piano Etereo per un massimo di 60 giorni, e recuperarlo in qualsiasi momento. Il forziere può contenere fino a 27 dm³ di materiale per livello dell'incantatore (a prescindere dalla taglia attuale del forziere, che è di circa 90 x 60 x 60 cm). Se al suo interno si trova un essere vivente, c'è una probabilità del 75% che l'incantesimo fallisca. Una volta nascosto il forziere, è possibile recuperarlo concentrandosi (un'azione standard), e questo appare al fianco dell'incantatore.

Il forziere deve essere di eccezionale fattura ed estremamente costoso, creato dai migliori artigiani. Se fatto principalmente di legno, deve trattarsi di ebano, legno di rosa, sandalo, tek e così via, e le placature agli angoli, i chiodi e la struttura di rinforzo devono essere in platino. Nel caso venga costruito in avorio, le placature devono essere d'oro. Se invece viene usato bronzo, rame o argento, per le placature è necessario l'argento o l'electrum (un metallo di grande valore). Il costo di un tale forziere non è comunque mai inferiore a 5.000 mo. Una volta costruito, se ne deve fare una piccola copia (dello stesso materiale e uguale in ogni particolare), in modo che la miniatura del forziere sembri una sua replica perfetta (la copia costa 50 mo). L'incantatore può avere a disposizione solo una coppia di questi forzieri alla volta; neanche un incantesimo desiderio consente eccezioni. I forzieri non sono magici e devono essere protetti con lucchetti, interdizioni e così via, come nel caso di un normale forziere.

Per nascondere, l'incantatore deve lanciare l'incantesimo mentre tocca sia il forziere che la sua replica. Il primo svanisce nel Piano Etereo. È quindi necessaria la copia per riportarlo indietro. Dopo 60 giorni, c'è una probabilità cumulativa del 5% per ogni giorno che il forziere sia perso irrimediabilmente. Se la sua miniatura viene distrutta o perduta, non c'è modo, neanche con un incantesimo desiderio, di riportarlo indietro, nonostante sia possibile organizzare una spedizione extraplanare per recuperarlo.

Eventuali creature viventi all'interno del forziere mangiano, dormono e invecchiano normalmente, e muoiono nel momento in cui finiscono l'acqua, il cibo, l'aria o qualunque altra cosa di cui abbiano bisogno per sopravvivere.

Focus: Il forziere e la sua copia in miniatura.

SCRITTO ILLUSORIO

Illusione (Allucinazione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 3, Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 minuto o più; vedi testo

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un oggetto toccato del peso non superiore a 5 kg

Durata: 1 giorno per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette di scrivere istruzioni o altre informazioni su carta, pergamena o simili materiali da scrittura. Lo scritto illusorio sembra avere la forma di una qualche scrittura straniera o magica. Solo la persona (o le persone) designate al momento del lancio dell'incantesimo sono in grado di leggere le scritte; agli altri personaggi risultano completamente indecifrabili, anche se un illusionista capirà che si tratta di uno scritto illusorio.

Qualsiasi creatura non autorizzata che tenti di leggere le scritte attiva un potente effetto illusorio e deve effettuare un tiro salvezza. Se lo supera, la creatura può distogliere lo sguardo con solo un vago senso di disorientamento; se fallisce, la creatura subisce una suggestione nascosta nelle scritte al momento di lanciare *scritto illusorio*. La suggestione dura solo 30 minuti. Suggestioni tipiche comprendono "Chiudi il libro e vattene", "Dimentica l'esistenza del libro" e così via. Se dissolti con successo con *dissolvi magie*, *scritto illusorio* e il suo messaggio segreto scompaiono. Il messaggio nascosto può essere letto attraverso una combinazione dell'incantesimo visione del vero con lettura del magico o comprensione dei linguaggi.

Il tempo di lancio dipende dalla lunghezza del messaggio che l'incantatore intende scrivere, ma non è mai inferiore a 1 minuto.

Componente materiale: Un inchiostro ricco di piombo (del costo di almeno 50 mo).

SCRUTARE

Divinazione (Scrutamento)

Livello: Brd 3, Chr 5, Drd 4, Mag/Str 4

Componenti: V, S, M/FD, F

Tempo di lancio: 1 ora

Raggio di azione: Vedi testo

Effetto: Sensore magico

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di vedere e sentire creature che possono trovarsi a qualunque distanza. Se il soggetto effettua con successo un tiro salvezza sulla Volontà, il tentativo di scrutamento semplicemente fallisce. La difficoltà del tiro salvezza cambia a seconda di quanto bene l'incantatore conosce il soggetto e del tipo di connessione fisica (se presente) con quella creatura. Inoltre, se il soggetto si trova su un altro piano, ottiene un bonus di +5 al tiro salvezza sulla Volontà.

Conoscenza

Nessuna¹

Informazioni indirette (solo sentito parlare del soggetto)

Informazioni dirette (si è incontrato il soggetto)

Familiarità (si conosce bene il soggetto)

IL'incantatore deve avere un qualche tipo di connessione con una creatura che non conosce.

Modificatore al tiro salvezza sulla Volontà

+10

+5

+0

-5

Connessione

Descrizione o immagine

Oggetto personale o abito

Parte del corpo, ciocca di capelli, unghia tagliata ecc.

Modificatore al tiro salvezza sulla Volontà

-2

-4

-10

Se il tiro salvezza fallisce, l'incantatore può vedere e sentire il soggetto e le immediate vicinanze del soggetto (approssimativamente 3 metri in tutte le direzioni dal soggetto). Se il soggetto si muove, il sensore lo segue ad una velocità fino a 45 metri.

Come con tutti gli incantesimi di divinazione (scrutamento), il sensore ha la completa capacità visiva dell'incantatore, inclusi tutti gli effetti magici. Inoltre, i seguenti incantesimi hanno una probabilità del 5% per livello dell'incantatore di funzionare attraverso il sensore: *individuazione del bene*, *individuazione del caos*, *individuazione della legge*, *individuazione del magico*, *individuazione del male* e *messaggio*.

Se il tiro salvezza ha successo, l'incantatore non può tentare di scrutare di nuovo quel soggetto per almeno 24 ore.

Componente materiale arcana: L'occhio di un falco, di un'aquila o anche di un roc, più acido nitrico, rame e zinco.

Focus per mago, stregone o bardo: Uno specchio d'argento finemente intarsiato e lucidato del valore di almeno 1.000 mo. Lo specchio deve essere almeno 60 cm x 120 cm.

Focus per chierico: Una fonte di acquasanta del valore di almeno 100 mo.

Focus per druido: Una polla d'acqua naturale.

SCRUTARE SUPERIORE

Divinazione (Scrutamento)

Livello: Brd 6, Chr 7, Drd 7, Mag/Str 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Durata: 1 ora per livello

Funziona come *scrutare*, tranne per le differenze sopra riportate. In aggiunta, attraverso il sensore magico funzionano in modo sicuro tutti i seguenti incantesimi: *individuazione del bene*, *individuazione del caos*, *individuazione della legge*, *individuazione del magico*, *individuazione del male*, *lettura del magico*, *linguaggi* e *messaggio*.

SCUDO

Abiurazione [Forza]

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (I)

Scudo crea un disco di forza invisibile delle dimensioni di uno scudo torre, che fluttua davanti all'incantatore. Nega gli attacchi di *dardo incantato* diretti contro di lui. Inoltre, gli fornisce un bonus di scudo +4 alla CA, che si applica anche agli attacchi di contatto incorporei, poiché è un effetto di forza. Lo scudo non ha penalità di armatura alla prova né probabilità di fallimento incantesimi arcani. A differenza di un normale scudo torre, non è possibile usare questo incantesimo per avere copertura.

SCUDO SU ALTRI

Abiurazione

Livello: Chr 2, Pal 2, Protezione 2

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

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

Se l'incantatore e il bersaglio dell'incantesimo si allontanano fino ad uscire dal raggio di azione dell'incantesimo, l'incantesimo finisce.

Focus: Una coppia di anelli di platino (del valore di almeno 50 mo ognuno) che devono essere indossati dall'incantatore e dalla creatura protetta.

SCUDO ENTROPICO

Abiurazione

Livello: Chr 1, Fortuna 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (I)

Si materializza attorno all'incantatore un campo di energia magica risplendente di un'aura caotica dai molti colori. Il campo deflette ogni freccia, raggio o altro attacco a distanza in arrivo. Ogni attacco a distanza diretto verso l'incantatore per il quale chi attacca deve effettuare un tiro per colpire (compresi frecce, frecce magiche, *freccia acida*, *raggio di indebolimento* e così via) ha una probabilità del 20% di mancare il bersaglio (un effetto simile all'occultamento). Non ha effetto sugli altri attacchi che semplicemente operano soltanto a distanza, come l'arma a soffio di un drago.

SCUDO DELLA FEDE

Abiurazione

Livello: Chr 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo crea un campo magico luminescente attorno alla creatura toccata, in grado di deflettere gli attacchi. Garantisce quindi al bersaglio un bonus di deviazione +2 alla CA, con un +1 addizionale per ogni sei livelli dell'incantatore (bonus di deviazione massimo +5 al 18° livello).

Componente materiale: Una piccola pergamena con un brano preso da un testo sacro.

SCUDO DI FUOCO

Invocazione [Fuoco o Freddo]

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

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

Questo incantesimo avvolge l'incantatore in uno scudo di fiamme che infliggono danni a ogni creatura che tenti di attaccarlo in mischia. Le fiamme inoltre lo proteggono dagli attacchi basati sul fuoco o sul freddo (a sua scelta).

Qualsiasi creatura che lo colpisca col suo corpo o con un'arma impugnata infligge i suoi danni normalmente, ma allo stesso tempo subisce 1d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15). Questi danni possono essere da freddo (se lo scudo serve a proteggere dagli attacchi basati sul fuoco) o da fuoco (se lo scudo serve a proteggere dagli attacchi basati sul freddo). Se la creatura che attacca è dotata di resistenza agli incantesimi, si applica a questo effetto. Le creature che impugnano armi con portata eccezionale, come una lancia lunga, non sono soggette a questi danni se attaccano l'incantatore.

Quando lancia questo incantesimo, sembra che l'incantatore prenda fuoco, ma le fiamme sono sottili e allungate, ed emanano luce pari soltanto a metà dell'illuminazione di una torcia normale (3 metri). Il colore delle fiamme viene determinato casualmente (50% per ogni colore): blu o verde se viene lanciato lo scudo gelido, viola o blu se viene lanciato lo scudo ardente. I poteri speciali di ogni versione sono i seguenti:

Scudo ardente: Le fiamme risultano calde al contatto. L'incantatore subisce solo danni dimezzati da attacchi basati sul freddo. Se l'attacco permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza l'incantatore non ne subirà alcuno.

Scudo gelido: Le fiamme risultano fredde al contatto. L'incantatore subisce solo danni dimezzati da attacchi basati sul fuoco. Se l'attacco permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza l'incantatore non ne subirà alcuno.

Componente materiale arcana: Un pizzico di fosforo per lo scudo ardente; una lucciola o una lampiride viva oppure quattro code di queste per lo scudo gelido.

SCUDO DELLA LEGGE

Abiurazione [Legale]

Livello: Chr 8, Legge 8

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 6 m

Bersaglio: Una creatura per livello in una esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Una debole luminescenza bluastra circonda i bersagli proteggendoli dagli attacchi, garantendo loro resistenza agli incantesimi lanciati da creature caotiche, e rallentando le creature caotiche che li colpiscono. Questa abiurazione ha quattro effetti:

Primo, ogni creatura protetta ottiene un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di *protezione dal caos*, questi benefici vengono applicati a tutti gli attacchi, non solo a quelli compiuti da creature caotiche.

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

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

Infine, se una creatura caotica riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, la creatura che attacca è rallentata. (Un tiro salvezza sulla Volontà nega l'effetto, come per *lentezza*, però contro la CD del tiro salvezza di *scudo della legge*).

Focus: Un piccolo reliquiario contenente una reliquia sacra di qualche tipo, come un frammento di testo legale. Il reliquiario deve costare almeno 500 mo.

SCUROVISIONE

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 2, Rgr 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto ottiene la capacità di vedere per 18 metri anche nell'oscurità più totale. *Scurovisione* mostra le cose solo in bianco e nero, ma per il resto è pari a una vista normale. Non conferisce la possibilità di vedere nell'oscurità di natura magica.

Scurovisione può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale: Un frammento di carota essiccata o un'agata.

SEGUGIO FEDELE

Evocazione (Creazione)

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: Cane da guardia fantomatico

Durata: 1 ora per livello dell'incantatore o finché non viene scaricato; poi 1 round per livello dell'incantatore; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca un cane da guardia fantomatico invisibile agli occhi di tutti tranne che ai suoi. L'animale fa la guardia nel luogo in cui è stato evocato (non si muove). Comincia ad abbaiare forte nel momento in cui una creatura di taglia Piccola o più grande si avvicina a meno di 9 metri da lui. (Quanti sono già entro 9 metri da lui al momento dell'evocazione possono muoversi nell'area, ma se si allontanano, al loro ritorno attivano comunque l'abbaiare). Il cane è in grado di vedere le creature invisibili ed eterree. Non reagisce alle finzioni, ma lo fa con le illusioni ombra.

Se un intruso si avvicina entro 1,5 metri dal cane da guardia, quest'ultimo smette di abbaiare e colpisce con un morso terribile (bonus di attacco +10, 2d6+3 danni perforanti) una volta per round. Il cane ottiene anche i bonus appropriati alle creature invisibili. Il cane è sempre considerato preparato a mordere, per cui colpisce con il suo primo morso nel turno dell'intruso. Il suo morso è equivalente a un'arma magica in termini di riduzione del danno. Il cane non può essere attaccato, ma può invece essere dissolto.

L'incantesimo dura 1 ora per livello dell'incantatore, ma una volta che il cane comincia ad abbaiare dura solo 1 round per livello dell'incantatore. Se l'incantatore si allontana a più di 30 metri dal cane da guardia, l'incantesimo ha termine.

Componente materiale: Un fischietto d'argento, una scheggia d'osso e del filo.

SEMBRARE

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 5, Mag/Str 5

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 per ogni 2 livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Durata: 12 ore (I)

Tiro salvezza: Volontà nega o Volontà dubita (se si interagisce)

Resistenza agli incantesimi: Sì o No; vedi testo

Funziona come *camuffare se stesso*, con la differenza che l'incantatore può cambiare anche l'aspetto di altre persone. Le creature soggette all'incantesimo ritornano alle loro normali fattezze una volta uccise.

I bersagli non consenzienti possono negare gli effetti dell'incantesimo effettuando tiri salvezza sulla Volontà o con la resistenza agli incantesimi.

SEMI DI FUOCO

Evocazione (Creazione) [Fuoco]

Livello: Drd 6, Fuoco 6, Sole 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersagli: Fino a quattro ghiande toccate o fino a otto bacche di agrifoglio toccate

Durata: 10 minuti per livello o finché non vengono usate

Tiro salvezza: Nessuno o Riflessi dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

In base alla versione scelta, l'incantatore può trasformare delle ghiande in armi a spargimento che lui o un altro personaggio possono lanciare, o delle bacche di agrifoglio in bombe da far detonare a comando.

Ghiande deflagranti: Fino a quattro ghiande vengono trasformate in speciali armi a spargimento che possono essere scagliate fino a 30 metri di distanza. È richiesto un tiro per colpire di contatto a distanza per raggiungere il bersaglio scelto. Insieme, le ghiande possono infliggere 1d6 danni da fuoco per ogni livello dell'incantatore (massimo 20d6) ripartito tra le varie ghiande nella maniera prescelta. Per esempio, un druido di 20° livello potrebbe creare un proiettile da 20d6, due da 10d6, uno da 11d6 e tre da 3d6, o qualsiasi altra combinazione che totalizzi fino a quattro ghiande e 20d6 danni.

Ogni ghianda esplode nel momento in cui tocca una superficie dura. In aggiunta ai normali danni da fuoco, ognuna infligge 1 danno da spargimento per dado e incendia qualsiasi materiale combustibile nel raggio di 3 metri. Se una creatura all'interno dell'area effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi, subisce solo danni dimezzati; una creatura colpita in pieno non ha diritto al tiro salvezza.

Bacche di agrifoglio in bombe: L'incantatore può trasformare fino a otto bacche di agrifoglio in bombe speciali. Le bacche vengono normalmente piazzate a mano, essendo troppo leggere per funzionare come armi da lancio efficaci (possono essere lanciate a un massimo di 1,5 metri). Se l'incantatore si trova entro 60 metri nel momento in cui pronuncia una parola di comando, le bacche esplodono istantaneamente in una fiammata e infliggono 1d8 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore a ogni creatura in un'esplosione con raggio di 1,5 metri, e incendiano qualsiasi materiale combustibile nel raggio di 1,5 metri. Le creature nell'area che effettuano con successo un tiro salvezza sui Riflessi subiscono solo danni dimezzati.

Componente materiale: Le ghiande o le bacche di agrifoglio.

SERRATURA ARCANA

Abiurazione

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: La porta, il forziere o il portale toccato, fino a una taglia di 2,7 m² per livello

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Un incantesimo *serratura arcana* lanciato su una porta, un forziere o un portale ne provoca la chiusura magica. L'incantatore è in grado di oltrepassare la propria chiusura magica senza influenzarla, ma chiunque altro voglia aprire una porta o un oggetto bloccato con *serratura arcana* deve sfondarlo o usare con successo un incantesimo *dissolvi magie* o *scassinare*. Si aggiunge 10 alla CD normale per sfondare una porta o un portale protetto da questo incantesimo. (Un incantesimo *scassinare* non rimuove *serratura arcana*, ne sopprime solamente l'effetto per 10 minuti.)

Componente materiale: Polvere d'oro del valore di 25 mo.

SERRATURA DIMENSIONALE

Abiurazione

Livello: Chr 8, Mag/Str 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Emanazione del raggio di 6 m centrata in un punto nello spazio

Durata: 1 giorno per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una scintillante barriera smeraldina che impedisce completamente il viaggio extradimensionale. Le forme di movimento bloccate includono *camminare nelle ombre*, *forma eterea*, *intermittenza*, *labirinto*, *porta dimensionale*, *portale*, *proiezione astrale*, *spostamento planare*, *teletrasporto*, *transizione eterea* e altre simili capacità magiche o psioniche. Una volta che la *serratura dimensionale* è stata piazzata, il viaggio extradimensionale verso l'esterno e verso l'interno dell'area non è più possibile.

Serratura dimensionale non interferisce con il movimento di creature che, al momento del lancio dell'incantesimo, si trovavano già in forma eterea o astrale, né blocca la percezione extradimensionale o forme di attacco quali lo sguardo del basilisco. Inoltre, l'incantesimo non impedisce la scomparsa delle creature evocate quando termina l'incantesimo di evocazione.

SERVITORE INOSSERVATO

Evocazione (Creazione)

Livello: Brd 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Un servitore invisibile, senza forma e senza volontà

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Il *servitore inosservato* è una forza invisibile, priva di forma e di volontà propria che esegue alcuni semplici compiti assegnatigli dall'incantatore. Può correre, riportare degli oggetti, aprire porte che non siano bloccate, tenere una sedia, pulire o fare piccole riparazioni. Il servitore è in grado di eseguire solo un compito alla volta, ma può ripetere la stessa attività in continuazione, se così gli viene ordinato. L'incantatore può quindi ordinare al proprio servitore di pulire il pavimento e poi dedicarsi ad altre attività, purché egli rimanga entro il raggio di azione. Il servitore è in grado di aprire porte, cassetti, coperchi normali e ha un punteggio effettivo di Forza pari a 2 (è quindi in grado di sollevare fino a 10 kg o di trascinare 50 kg). Può far scattare trappole e meccanismi simili, ma può esercitare sempre solo 10 kg di forza, che potrebbero non essere sufficienti a far scattare alcuni meccanismi a pressione. Non può svolgere alcun incarico che richieda una prova di abilità con una CD superiore a 10 né che richieda una prova che sfrutta un'abilità che non può essere usata senza addestramento. La sua velocità è 4,5 metri.

Il servitore non è in grado di attaccare in alcun modo; non effettua mai tiri per colpire. Non può essere ucciso, ma si dissolve se subisce almeno 6 danni da un attacco ad area (non ha diritto ad alcun tiro salvezza contro gli attacchi). Se l'incantatore tenta di inviarlo oltre il raggio di azione dell'incantesimo (misurato dalla sua attuale posizione), il servitore sparisce.

Componente materiale: Un pezzo di spago e un po' di legno.

SFERA CONGELANTE

Invocazione [Freddo]

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

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

Durata: Istantanea o 1 round per livello; vedi testo

Tiro salvezza: Riflessi dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

La *sfera congelante* crea una sfera gelida di energia fredda che saetta dalle dita dell'incantatore fino al punto selezionato, dove deflagra in un'esplosione del raggio di 3 metri, infliggendo 1d6 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 15d6) ad ogni creatura nell'area. Una creatura elementale (acqua) invece subisce 1d8 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 15d8).

Se la *sfera congelante* colpisce un corpo d'acqua o un liquido che contenga una grossa percentuale di acqua (escluse le creature a base d'acqua), congela il liquido fino a una profondità di 15 cm in un'area di circa 9 m² (un quadrato con il lato di 3 metri) per livello dell'incantatore (massimo 135 m²). Questo ghiaccio dura per 1 round per livello dell'incantatore. Le creature che stavano nuotando sulla superficie dell'acqua gelata rimangono intrappolate nel ghiaccio. Tentare di liberarsi è un'azione di round completo. Per riuscirci, una creatura intrappolata deve effettuare una prova di Forza con CD 25 o una prova di Artista della Fuga con CD 25.

L'incantatore, se lo desidera, può aspettare a scagliare la sfera dopo aver completato l'incantesimo. Infatti, può considerare questo incantesimo come un incantesimo a contatto per il quale sta conservando la carica. Può mantenere la carica per un tempo pari a 1 round per livello, alla fine del quale la sfera congelante provoca un'esplosione centrata sull'incantatore (che non riceve alcun tiro salvezza per resistere al suo effetto). Scagliare la sfera in un round successivo è un'azione standard.

Focus: Una piccola sfera di cristallo.

SFERA ELASTICA

Invocazione [Forza]

Livello: Mag/Str 4

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: Una sfera del diametro di 30 cm per livello, centrata attorno a una creatura

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Una sfera di energia brillante avvolge una creatura, purché quest'ultima sia abbastanza piccola da poter essere contenuta. La sfera contiene il bersaglio per la durata dell'incantesimo. Non può essere danneggiata in alcun modo, se non da una *verga della cancellazione*, da una *verga della negazione*, da un incantesimo *disintegrazione* o da un incantesimo *dissolvi magie* mirato su di essa. Questi effetti distruggono la sfera senza danneggiare il soggetto al suo interno. La sfera non può essere attraversata da niente in entrambi i sensi, anche se il soggetto è in grado di respirare normalmente. Il soggetto può sforzarsi quanto vuole, ma la sfera non può essere spostata fisicamente da persone all'esterno né dagli sforzi di chi si trova al suo interno.

Componente materiale: Una piccola calotta emisferica di cristallo trasparente e una simile calotta emisferica in gomma arabica.

SFERA INFUOCATA

Invocazione [Fuoco]

Livello: Drd 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Sfera del diametro di 1,5 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un globo di fuoco bruciante rotola in qualsiasi direzione indicata dall'incantatore e brucia coloro che colpisce. Si muove a una velocità di 9 metri per round e, come parte del suo movimento, può salire o saltare fino a 9 metri per colpire un bersaglio. Se entra in uno spazio occupato da una creatura, smette di avanzare per il resto del round e le infligge 2d6 danni da fuoco, sebbene il soggetto possa negare i danni superando un tiro salvezza sui Riflessi. La *sfera infuocata* è in grado di rotolare oltre le barriere più basse di 120 cm, come mobili e muriccioli. Incendia eventuali sostanze infiammabili che tocca e illumina l'area in cui si trova con la stessa intensità di una torcia.

La sfera si muove fino a quando l'incantatore continua a dirigerla (un'azione di movimento per lui); altrimenti rimane immobile e continua a bruciare; può essere spenta con qualsiasi metodo che spegnerebbe un normale fuoco delle sue dimensioni, la sua superficie ha una consistenza spugnosa e morbida che non causa altri danni che quelli da fuoco, e non è in grado di spingere via creature che le si oppongono o di abbattere grossi ostacoli. La sfera svanisce se esce dal raggio di azione dell'incantesimo.

Componente materiale arcana: Un frammento di sego di candela, un pizzico di zolfo e un pizzico di polvere di ferro.

SFERA DI INVISIBILITÀ

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 3, Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Area: Emanazione del raggio di 3 m attorno alla creatura o all'oggetto toccati

Funziona come *invisibilità*, con la differenza che questo incantesimo rende invisibili tutte le creature entro 3 metri dal beneficiario e che il centro dell'effetto si muove con lui.

I soggetti sotto l'effetto di questo incantesimo possono vedersi l'un l'altro, e sono in grado di vedere se stessi come se non fossero influenzati dall'incantesimo. Qualunque creatura influenzata esca dall'area di effetto torna visibile, ma quelle che vi entrano dopo il lancio dell'incantesimo non diventano invisibili a loro volta. A parte il beneficiario, le creature influenzate che compiono un attacco negano l'invisibilità limitatamente a se stessi. Nel momento in cui il beneficiario dell'incantesimo compie un attacco, *sfera di invisibilità* termina immediatamente.

SFERA PRISMATICA

Abiurazione

Livello: Mag/Str 9, Protezione 9, Sole 9

Componenti: V

Raggio di azione: 3 m

Effetto: Sfera del raggio di 3 m centrata sull'incantatore

Funziona come *muro prismatico*, ad eccezione che l'incantatore evoca un globo immobile e opaco di luce dai colori cangianti che lo circonda proteggendolo da ogni tipo di attacco. La sfera brilla di tutti i colori dello spettro visivo.

L'effetto di cecità causato dalla sfera su tutte le creature con meno di 8 DV dura 2d4 x 10 minuti.

L'incantatore può uscire ed entrare nella sfera liberamente, e rimanervi vicino senza alcuna conseguenza. Tuttavia, quando è al suo interno essa blocca qualunque cosa tenti di attraversarla (inclusi gli incantesimi). Le altre creature che tentano di attaccare o di attraversarla subiscono invece gli effetti di ognuno dei colori della sfera, uno alla volta.

Normalmente è visibile solo la metà superiore della sfera, visto che l'altra metà si trova al di sotto del livello del terreno su cui l'incantatore poggia i piedi.

I colori della sfera hanno gli stessi effetti dei colori di un *muro prismatico*.

Sfera prismatica può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

SFERA TELECINETICA

Invocazione [Forza]

Livello: Mag/Str 8

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: Sfera del diametro di 30 cm per livello, centrata attorno a creature od oggetti

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Riflessi nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Funziona come la *sfera elastica*, solo che in aggiunta le creature o gli oggetti all'interno del globo sono virtualmente privi di peso. Qualunque cosa venga racchiusa all'interno di una *sfera telecinetica* pesa un sedicesimo del suo peso normale. È possibile sollevare con la telecinesi qualsiasi cosa nella sfera che normalmente pesa fino a 2.500 kg. La portata del controllo telecinetico si estende dall'incantatore fino a una distanza massima del raggio di azione medio (30 metri + 3 metri per livello dell'incantatore) dopo che la sfera è riuscita a incapsulare il suo contenuto.

L'incantatore può spostare oggetti o creature in essa rinchiusi che abbiano un peso totale fino a 2.500 kg concentrandosi sulla sfera. Può cominciare a spostare la sfera nel round immediatamente seguente a quello in cui è stato lanciato l'incantesimo. Concentrandosi per farlo (una azione standard), può spostare la sfera fino a 9 metri di distanza in un round. Se smette di concentrarsi, essa rimane immobile per quel round (su una superficie piana) oppure scende alla sua velocità di caduta (se sospesa) fino a quando non raggiunge una superficie piana, o la durata dell'incantesimo non ha termine o l'incantatore non riprende la concentrazione. Se l'incantatore interrompe la concentrazione (volontariamente o per aver fallito una prova di Concentrazione), può ricominciare nel turno seguente o in qualunque altro turno entro la durata dell'incantesimo.

La sfera cade a una velocità di 18 metri per round, non abbastanza da causare danni al suo contenuto.

È possibile muoverla con la telecinesi anche se ci si trova al suo interno.

Componente materiale: Una piccola calotta emisferica di cristallo trasparente, una simile calotta emisferica in gomma arabica e due piccoli magneti.

SFOCATURA

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 2, Mag/Str 2

Componenti: V

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: Sì (innocuo)

La sagoma del soggetto diventa sfocata, oscillante e mutevole. Questa distorsione garantisce al soggetto occultamento (probabilità del 20% di essere mancato).

Un incantesimo vedere invisibilità non contrasta l'effetto di sfocatura, a differenza di visione del vero, che lo contrasta con successo.

Gli avversari che non riescono a vedere il soggetto possono ignorare gli effetti di questo incantesimo (anche se combattere un avversario che non si riesce a vedere comporta altre penalità).

SGUARDO PENETRANTE

Necromanzia [Male]

Livello: Brd 6, Mag/Str 6

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 vivente

Durata: 1 round per ogni tre livelli; vedi testo

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Ad ogni round, l'incantatore può scegliere come bersaglio una creatura vivente, colpendola con ondate di potere malvagio. In base ai DV del bersaglio, questo attacco può avere tre effetti.

DV	Effetto
10 o più	Infermità
5-9	Panico, infermità
4 o meno	Coma, panico, infermità

Gli effetti sono cumulativi e simultanei.

Infermità: Un dolore improvviso e febbre assalgono il corpo del soggetto. Una creatura inferma subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri per i danni da arma, tiri salvezza, prove di abilità e prove di caratteristica. La creatura colpita rimane inferma per 10 minuti per ogni livello dell'incantatore. Gli effetti non possono essere negati da rimuovi malattia o da guarigione, mentre rimuovi maledizione è efficace.

Panico: Il soggetto cade in preda al panico per 1d4 round. Anche una volta cessato il panico, la creatura rimane scossa per 10 minuti per livello dell'incantatore, e ricade automaticamente in preda al panico, se durante quel lasso di tempo l'incantatore entra nella sua linea di visuale. Questo è un effetto di paura.

Coma: Il soggetto cade in un coma catatonico per 10 minuti per livello dell'incantatore. Durante questo periodo di tempo, non può essere risvegliato in alcun modo se non dissolvendo l'effetto, che non è un effetto di sonno e quindi gli elfi non ne sono immuni.

L'incantesimo dura 1 round per ogni tre livelli dell'incantatore, che deve impiegare un'azione di movimento ad ogni round dopo il primo per scegliere un bersaglio.

SIGILLO ARCANO

Universale

Livello: Mag/Str 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Una runa o un sigillo personale, compreso in uno spazio di 0,09 m²

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette di scrivere la runa o il sigillo personale, purché non sia composto da più di sei caratteri. La scritta può essere visibile o invisibile. *Sigillo arcano* permette di imprimere la runa su qualsiasi sostanza (perfino pietra o metallo) senza danneggiare il materiale in questione. Se viene posto un sigillo invisibile, un incantesimo individuazione del magico lo rende visibile e luminoso (ma non necessariamente comprensibile). Incantesimi od oggetti come *vedere invisibilità*, *visione del vero*, una *gemma della visione* o una *tunica degli occhi* sono analogamente in grado di rendere il *sigillo arcano* visibile a chi ne fa uso. Un incantesimo *lettura del magico* rivela le parole, se ve ne sono. Il sigillo non può essere dissolto, ma può essere rimosso da colui che l'ha lanciato o con un incantesimo cancellare. Se viene lanciato su un essere vivente, la normale usura del tempo fa scomparire il sigillo nel giro di un mese.

Sigillo arcano deve essere lanciato su un oggetto prima che questo riceva l'incantesimo *evocazioni istantanee* (vedi la descrizione di quell'incantesimo per i dettagli).

SIGILLO DI GIUSTIZIA

Necromanzia

Livello: Chr 5, Pal 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Permanente; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando la persuasione sul piano morale non è sufficiente a riportare un criminale sulla retta via, si può usare *sigillo di giustizia* per incoraggiarlo a rigare dritto.

L'incantatore traccia un sigillo indelebile sul soggetto e pronuncia quale comportamento da parte del soggetto attiverà il sigillo. Una volta attivato, il sigillo maledice il suo portatore. In genere, viene usato specificando qualche tipo di comportamento criminale, ma l'incantatore può scegliere qualunque atto desiderato. L'effetto del sigillo è identico a quello dell'incantesimo scagliare maledizione.

Visto che sono necessari 10 minuti per lanciare questo incantesimo e che bisogna poter tracciare il sigillo sul bersaglio, è possibile usarlo solo su una vittima consenziente o immobilizzata.

Come *scagliare maledizione*, questo incantesimo non può essere dissolto. Ma può essere rimosso con *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*. *Rimuovi maledizione* funziona solo se chi lo lancia è almeno dello stesso livello di chi ha lanciato *sigillo di giustizia*. Queste restrizioni si applicano comunque, che il sigillo sia stato o meno attivato.

SIGILLO DEL SERPENTE

Evocazione (Creazione) [Forza]

Livello: Brd 3, Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un libro o uno scritto toccato

Durata: Permanente o finché non viene scaricato; finché non viene liberato o 1d4 giorni + 1 giorno per livello; vedi testo

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza agli incantesimi: No

Quando l'incantatore lancia *sigillo del serpente*, appare un piccolo simbolo su uno scritto, come ad esempio un libro, una pergamena o una mappa. Il testo contenente il simbolo deve essere di almeno venticinque parole. Quando questo simbolo viene letto, il serpente si anima e colpisce il lettore, se vi è una linea di effetto tra il simbolo e il lettore. La semplice visione del testo non è sufficiente per attivare l'incantesimo; il soggetto deve deliberatamente leggerlo. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza per evitare il morso del serpente. Se ha successo, il serpente si dissolve in un lampo di luce marrone accompagnato da uno sbuffo di fumo giallastro e da un forte rumore. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, viene avvolto da un campo di forza che risplende di luce ambrata e che lo immobilizza fino a che non viene liberato, per ordine dell'incantatore o quando sono passati 1d4 giorni + 1 giorno per livello dell'incantatore.

All'interno del campo di forza ambrato il soggetto non invecchia, non ha bisogno di respirare, non ha fame né sonno e non può riguadagnare incantesimi. Viene conservato in uno stato di animazione sospesa, incosciente di ciò che accade attorno a lui. Può essere danneggiato da forze esterne (e forse anche ucciso), visto che il campo di forza non gli fornisce alcuna protezione contro gli attacchi fisici. Tuttavia, un soggetto morente non perde punti ferita e si stabilizza fino alla fine dell'incantesimo.

Il simbolo nascosto non può essere individuato tramite una normale ricerca, e *individuazione del magico* si limita a rivelare solo che l'intero testo è magico. *Dissolvi magie* può invece rimuovere il sigillo. L'incantesimo *cancellare* distrugge l'intera pagina di testo. *Sigillo del serpente* può essere lanciato in combinazione con altri incantesimi che nascondono o alterano i testi, come *pagina segreta*.

Componente materiale: Polvere d'ambra del valore di 500 mo, una scaglia di serpente e una manciata di spore di fungo.

SILENZIO

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 2, Chr 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Un'emanazione del raggio di 6 m centrata su una creatura, un oggetto o un punto nello spazio

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo o nessuno (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì; vedi testo o No (oggetto)

Una volta lanciato questo incantesimo, nell'area regna il silenzio più totale. Tutti i suoni vengono fermati: la conversazione è impossibile, gli incantesimi con componente verbale non possono essere lanciati, e nessun rumore, non importa da cosa sia stato originato, può entrare o attraversare l'area. L'incantesimo può essere lanciato in un punto qualunque dello spazio, ma l'effetto è stazionario, a meno che non venga lanciato su un oggetto che può essere spostato. L'incantesimo può anche essere centrato su una creatura, facendo sì che ne sia il centro e che l'effetto si sposti seguendo i suoi movimenti. Una creatura non consenziente può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per negare l'incantesimo e usare la resistenza agli incantesimi, se ne ha una. Gli oggetti in possesso di una creatura o gli oggetti magici che emettono suoni hanno diritto a un tiro salvezza e uno di resistenza agli incantesimi, al contrario di quelli incustoditi e dei punti nello spazio. Questo incantesimo fornisce una difesa contro gli attacchi sonori o basati sul linguaggio, come *comando*, il canto delle arpie, un *corno della distruzione* e simili.

SIMBOLO DI DEBOLEZZA

Necromanzia

Livello: Chr 7, Mag/Str 7

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature in un raggio di 18 metri dal *simbolo di debolezza* soffrono invece per una debolezza menomante che infligge 3d6 danni alla Forza.

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di debolezza* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, *simbolo di debolezza* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di debolezza* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un simbolo di debolezza e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 32 per *simbolo di debolezza*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo.

SIMBOLO DI DEMENZA

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Chr 8, Mag/Str 8

Tiro salvezza: Volontà nega

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro il raggio di *simbolo di demenza* diventano invece dementi in modo permanente (come per l'incantesimo *demenza*).

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di demenza* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, *simbolo di demenza* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di demenza* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un simbolo di demenza e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 33 per *simbolo di demenza*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo.

SIMBOLO DI DOLORE

Necromanzia [Male]

Livello: Chr 5, Mag/Str 5

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro il raggio di *simbolo di dolore* soffrono invece per dolori devastanti che impongono una penalità di -4 ai tiri per colpire, prove di abilità e prove di caratteristica. Questi effetti durano per 1 ora dopo che la creatura si è allontanata a più di 18 metri dal simbolo.

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di dolore* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, *simbolo di dolore* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di dolore* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un simbolo di dolore e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 30 per *simbolo di dolore*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 1.000 mo.

SIMBOLO DI MORTE

Necromanzia [Morte]

Livello: Chr 8, Mag/Str 8

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: 0 m; vedi testo

Effetto: Un simbolo

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette di tracciare una potente runa su una superficie. Una volta attivato, *simbolo di morte* uccide una o più creature in un raggio di 18 metri dal simbolo (da considerare come un'esplosione), il cui totale combinato di punti ferita attuali non superi 150. *Simbolo di morte* ha effetto prima sulle creature più vicine, ignorando quelle con troppi punti ferita. Una volta attivato, il simbolo diventa attivo e risplende, e dura 10 minuti per livello dell'incantatore o fino a quando non ha colpito un totale di 150 punti ferita di creature, quale dei due si verifichi prima. Qualsiasi creatura che entri nell'area mentre *simbolo di morte* è attivo ne subisce l'effetto, indipendentemente dalla sua presenza nell'area quando è stato attivato. Una creatura deve effettuare il tiro salvezza contro il simbolo solo una volta per tutto il tempo in cui rimane all'interno dell'area, ma se si allontana e rientra nell'area mentre il simbolo è ancora attivo, deve effettuare un altro tiro salvezza.

Fino a che non viene attivato, *simbolo di morte* è inattivo (anche se visibile e leggibile fino a una distanza di 18 metri). Per essere efficace, *simbolo di morte* deve essere posto in modo da essere visibile e in una posizione evidente. Coprire o nascondere la runa rende *simbolo di morte* inefficace, a meno che una creatura non rimuova la copertura, nel qual caso *simbolo di morte* funziona normalmente.

Come regola di base, *simbolo di morte* viene attivato da una creatura con una o più delle seguenti azioni, a scelta dell'incantatore: guarda, legge, tocca la runa, vi passa sopra, o attraversa un portale sul quale la runa è stata iscritta. Indipendentemente dal metodo o dai metodi di attivazione scelti, una creatura a più di 18 metri da un simbolo di morte non può attivarlo (neanche se soddisfa una o più delle condizioni di attivazione, come leggere la runa). Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, le condizioni di attivazione del simbolo non possono essere modificate.

In questo caso, "leggere" la runa significa qualunque tentativo di studiarla, di identificarla o di interpretarne il significato. Coprire un simbolo di morte per renderlo inefficace lo attiva nel caso in cui reagisca al contatto. Le condizioni di attivazione di un simbolo devono essere sempre di natura difensiva; ad esempio, un simbolo di morte che si attivi con il contatto rimane inefficace se l'oggetto su cui si trova viene usato per toccare una creatura. Allo stesso modo, un simbolo di morte non può essere posto su un'arma in modo da attivarsi quando colpisce un nemico.

L'incantatore può definire eventuali condizioni di attivazione a sua scelta, che possono essere semplici o complesse. Speciali condizioni di attivazione di un simbolo di morte possono essere basate sul nome di una creatura, sulla sua identità o sul suo allineamento, ma altrimenti devono basarsi su azioni o qualità visibili. Fattori come il livello, la classe, i Dadi Vita e i punti ferita non sono applicabili. Ad esempio, un simbolo di morte può essere creato in modo che si attivi quando si avvicina una creatura di allineamento legale buono, ma non un paladino.

Quando *simbolo di morte* viene creato, è possibile specificare una parola d'ordine o una frase che impedisca a una creatura di attivarlo. Chiunque la usi diventa immune agli effetti di quella runa in particolare, fino a quando rimane entro 18 metri da essa. Se la creatura lascia l'area per tornare in seguito, deve usarla di nuovo.

È comunque possibile definire un numero di creature che siano immuni ai suoi effetti, ma fare questo allunga il tempo di lancio. Nel caso di una o due creature il tempo necessario è irrisorio, ma nel caso di un piccolo gruppo (fino a 10 creature) è necessaria 1 ora. Nel caso di un gruppo numeroso (fino a 25 creature) ci vogliono 24 ore. Infine, se fosse necessario rendere immuni gruppi di persone più grandi, il tempo aumenta in proporzione, a discrezione del DM.

Qualsiasi creatura per cui sia stato definito il simbolo di morte non può attivarlo ed è immune ai suoi effetti, anche se si trova all'interno del suo raggio quando viene attivato. L'incantatore viene considerato automaticamente immune ai propri simboli di morte e quindi ne ignora sempre gli effetti e non può attivarli inavvertitamente.

Lettura del magico permette di identificare un simbolo con una prova riuscita di Sapienza Magica CD 19. Naturalmente, se *simbolo di morte* è stato regolato per attivarsi quando viene letto, questo lo attiverà.

Con *dissolvi magie* lanciato specificatamente sulla runa è possibile rimuovere *simbolo di morte*. L'incantesimo *cancellare* non ha effetto su *simbolo di morte*. Distruggere la superficie sulla quale *simbolo di morte* è stato iscritto lo distrugge ma attiva anche i suoi effetti.

Simbolo di morte può essere reso permanente con l'incantesimo *permanenza*. Un simbolo di morte permanente che viene disattivato o che ha influenzato il suo numero massimo di punti ferita diventa inattivo per 10 minuti, poi può essere riattivato normalmente.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di morte* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un simbolo di morte e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 33 per *simbolo di morte*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo ognuno.

SIMBOLO DI PAURA

Necromanzia [Influenza mentale, Paura]

Livello: Chr 6, Mag/Str 6

Tiro salvezza: Volontà nega

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro un raggio di 18 metri dal simbolo di paura cadono invece in preda al panico per 1 round per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di paura* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un simbolo di paura e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 31 per *simbolo di paura*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 1.000 mo.

SIMBOLO DI PERSUASIONE

Ammaliamento (Charme) [Influenza mentale]

Livello: Chr 6, Mag/Str 6

Tiro salvezza: Volontà nega

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro il raggio di *simbolo di persuasione* diventano invece soggette a charme dall'incantatore (come per l'incantesimo *charme sui mostri*) per 1 ora per livello dell'incantatore.

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di persuasione* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, *simbolo di persuasione* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di persuasione* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un simbolo di persuasione e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 31 per *simbolo di persuasione*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo.

SIMBOLO DI SONNO

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Chr 5, Mag/Str 5

Tiro salvezza: Volontà nega

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature con 10 o meno DV entro 18 metri da *simbolo di sonno* cadono invece in un sonno catatonico per 3d6x10 minuti. A differenza dell'incantesimo *sonno*, le creature addormentate non possono essere svegliate da mezzi non magici prima della fine della durata.

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di sonno* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, *simbolo di sonno* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di sonno* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un simbolo di sonno e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 30 per *simbolo di sonno*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 1.000 mo.

SIMBOLO DI STORDIMENTO

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Chr 7, Mag/Str 7

Tiro salvezza: Volontà nega

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro 18 metri da *simbolo di stordimento* diventano invece stordite per 1d6 round.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di stordimento* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un simbolo di stordimento e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 32 per *simbolo di stordimento*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo.

SIMPATIA

Ammalimento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Drd 9, Mag/Str 8

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 ora

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

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

Durata: 2 ore per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di far scaturire da un oggetto o da una locazione delle vibrazioni magiche che attraggano un particolare tipo di creature intelligenti o di un particolare allineamento, a scelta dell'incantatore. Il tipo di creatura che si intende attrarre deve essere nominato specificatamente (ad esempio draghi rossi, giganti delle colline, topi mannari, lammasu o vampiri). Il sottotipo di una creatura (come ad esempio goblinoidi) non è sufficientemente specifico. Analogamente, anche l'allineamento specifico deve essere nominato (ad esempio caotico malvagio, caotico buono, legale neutrale o neutrale puro).

Le creature del tipo o dell'allineamento scelto sentono un bisogno irrefrenabile di rimanere nell'area, o provano il desiderio di toccare o possedere l'oggetto. Il desiderio di rimanere nell'area o di toccare l'oggetto è talmente forte che non può essere contrastato. Se il tiro salvezza riesce, la creatura è libera dall'ammalimento, ma deve ripetere un secondo tiro salvezza dopo 1d6x10 minuti. Se questo tiro salvezza fallisce, la creatura soggetta all'incantesimo tenta di tornare nell'area o vicino all'oggetto.

Simpatia contrasta e dissolve antipatia.

Componente materiale: Polvere di perle del valore di 1.500 mo e una goccia di miele.

SIMULACRO

Illusione (Ombra)

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S, M, PE

Tempo di lancio: 12 ore

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Una creatura duplicata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Simulacro crea un duplicato illusorio di qualsiasi creatura. Il duplicato è parzialmente reale, fatto di neve o ghiaccio. Ha esattamente le stesse sembianze dell'originale, ma ha solo la metà dei livelli o Dadi Vita della creatura reale (e gli appropriati punti ferita, talenti, gradi di abilità e capacità speciali per una creatura di quel livello o DV). Non è possibile creare un simulacro di una creatura i cui Dadi Vita o livelli superino del doppio il livello dell'incantatore. Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve effettuare una prova di Camuffare per determinare quanto sia precisa la somiglianza fra i due. Le creature che hanno una certa familiarità con l'originale possono accorgersi dell'inganno con una prova riuscita di Osservare (contrapposta alla prova di Camuffare dell'incantatore) o con una prova di Percepire Intenzioni con CD 20.

In qualunque momento il simulacro rimane sotto il controllo assoluto dell'incantatore. Non esistono legami telepatici di alcun tipo con lui, e quindi il controllo deve essere esercitato in qualche altro modo. Il simulacro non ha modo di diventare più potente. Non può aumentare il suo livello o le sue caratteristiche. Se ridotto a 0 punti ferita o in altro modo distrutto, torna ad essere neve e si scioglie istantaneamente fino a sparire. Per riparare eventuali danni al simulacro, è necessario un procedimento complesso che dura almeno 24 ore, 100 mo per punto ferita, e un laboratorio magico completamente attrezzato.

Componente materiale: L'incantesimo viene lanciato su una rozza sagoma di neve o ghiaccio, e all'interno devono essere posti alcuni pezzi della creatura da duplicare (capelli, unghie ecc.). Inoltre, è necessaria anche della polvere di rubino del valore di 100 mo per ogni DV del simulacro da creare.

Costo in PE: 100 PE per ogni DV del simulacro da creare (minimo 1.000 PE).

SOGNO

Illusione (Allucinazione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 5, Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Illimitato

Bersaglio: Una creatura vivente toccata

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore, o un messaggero da lui toccato, invia un messaggio spettrale ad un altro soggetto sotto forma di un sogno. All'inizio dell'incantesimo, l'incantatore deve pronunciare il nome del destinatario o specificarlo facendo uso di un titolo che non lasci dubbi sulla sua identità. Il messaggero entra così in trance, appare in sogno al destinatario e riferisce il messaggio. Il messaggio può essere di qualsiasi lunghezza, e il destinatario lo ricorderà perfettamente al suo risveglio. La comunicazione avviene solo in questo senso: il destinatario non può fare domande o fornire informazioni e il messaggero non può ottenere alcun tipo di informazione osservando i sogni del destinatario.

Una volta riferito il messaggio, la mente del messaggero fa ritorno immediatamente al suo corpo. La durata dell'incantesimo è pari al tempo impiegato per entrare nei sogni del destinatario e riferire il messaggio.

Se il destinatario è sveglio al momento in cui l'incantesimo viene lanciato, il messaggero può decidere se risvegliarsi (ponendo fine all'incantesimo) oppure rimanere in trance finché il destinatario non si addormenta, per poi entrare nei suoi sogni e riferire il messaggio normalmente. Se il messaggero viene disturbato in qualche modo durante la trance, si risveglia immediatamente e l'incantesimo ha fine.

Le creature che non dormono (come gli elfi, ma non i mezzelfi) o che non sognano non possono essere contattate tramite questo incantesimo.

Il messaggero è inconsapevole di ciò che lo circonda e delle attività attorno a lui finché resta in trance, ed è indifeso sia fisicamente che mentalmente (fallisce qualsiasi tiro salvezza, ad esempio).

SONNO

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 round

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

Area: Una o più creature viventi entro un'esplosione del raggio di 3 m

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantesimo *sonno* fa cadere in un sonno magico 4 Dadi Vita di creature. Le creature con meno DV vengono colpite per prime. Tra creature con lo stesso numero di DV, vengono colpite per prime quelle più vicine al punto di origine dell'incantesimo. I DV che non sono sufficienti ad influenzare una creatura venno sprecati.

Le creature addormentate sono indifese. Se vengono ferite o schiaffeggiate si risvegliano, ma i normali rumori non sono sufficienti. Svegliare una creatura è un'azione standard (un'applicazione dell'azione di aiutare un altro).

Sonno non ha effetto sulle creature prive di sensi, i costrutti o i non morti.

Componente materiale arcana: Un pizzico di sabbia fine, petali di rosa o un grillo vivo.

SONNO PROFONDO

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 3, Mag/Str 3

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

Funziona come *sonno*, ma influenza 10 DV di creature.

SPADA

Invocazione [Forza]

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Una spada

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea dal nulla un piano di forza brillante a forma di spada. La spada colpisce qualsiasi avversario entro il raggio di azione, come desidera l'incantatore, a partire dal round in cui lancia l'incantesimo. La spada attacca il bersaglio designato una volta in ogni round nel turno dell'incantatore. Il suo bonus di attacco è pari al livello dell'incantatore + il suo bonus di Intelligenza o di Carisma (per maghi o stregoni, rispettivamente) con un addizionale bonus di potenziamento +3. In quanto effetto di forza, può colpire creature eteree e incorporee. Infligge 4d6+3 danni di forza, con un intervallo di minaccia di 19-20 e un moltiplicatore al critico x2.

La spada colpisce sempre dalla direzione dell'incantatore. Non ha bonus di fiancheggiamento, e non può essere utile a un combattente per ottenerlo. Se la spada oltrepassa il raggio di azione rispetto all'incantatore, se esce dalla sua visuale, o se questi non la sta guidando mentalmente, la spada ritorna al suo fianco e lì rimane fluttuando.

Ogni round dopo il primo, l'incantatore può usare un'azione standard per spostare la spada da un avversario ad un altro. Se non lo fa, la spada continua ad attaccare il bersaglio del round precedente. La spada non può essere attaccata o danneggiata da attacchi fisici, ma dissolvi magie, disintegrazione, una sfera annientatrice o una verga della cancellazione hanno effetto su di essa. La CA della spada è 13 (10, bonus di taglia +0 per un oggetto Medio, bonus di deviazione +3).

Se una creatura attaccata ha una resistenza agli incantesimi, la prova di resistenza viene effettuata la prima volta che viene colpita dalla spada. Se ha successo, l'incantesimo viene dissolto. Altrimenti, la spada ha i suoi effetti normali su quella creatura per tutta la durata dell'incantesimo.

Focus: Una spada in miniatura di platino, con l'impugnatura e il pomello di rame e zinco. Farla costruire costa 250 mo.

SPADA SACRA

Invocazione [Bene]

Livello: Pal 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma da mischia toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette di incanalare un flusso di potere sacro nella propria spada o in qualsiasi altra arma da mischia a scelta. L'arma funziona come un'arma sacra+5 (bonus di potenziamento +5 ai tiri per colpire e per i danni, 2d6 danni extra contro gli avversari malvagi). Inoltre, emana un effetto di cerchio magico contro il male (come l'omonimo incantesimo). Se il cerchio magico ha termine, la spada ne crea uno nuovo al turno dell'incantatore come azione gratuita. L'incantesimo viene cancellato automaticamente dopo 1 round se l'arma lascia la mano dell'incantatore per qualsiasi motivo. Non si può impugnare più di una spada sacra alla volta.

Se l'incantesimo viene lanciato su un'arma magica, i poteri dell'incantesimo hanno la precedenza su quelli di cui l'arma è normalmente dotata, sospendendo i suoi normali poteri e bonus di potenziamento per la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo non è cumulabile con benedire un'arma o qualsiasi altro incantesimo che potrebbe modificare l'arma in qualsiasi modo.

Questo incantesimo non ha effetto sugli artefatti.

Nota: Il bonus di attacco di un'arma perfetta non si somma a un bonus di potenziamento agli attacchi.

SPAVENTARE

Necromanzia [Influenza mentale, Paura]

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)

Bersaglio: Una creatura vivente per ogni tre livelli, che non possono trovarsi a più di 9 l'una dall'altra

Durata: 1 round per livello o 1 round; vedi testo di incuti paura

Tiro salvezza: Volontà parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

Funziona come *incuti paura*, con la differenza che fa diventare spaventate tutte le creature con meno di 6 DV.

Componente materiale: Una scheggia d'osso che apparteneva a uno scheletro, uno zombi, un ghoul, un ghash o una mummia.

SPEZZARE INCANTAMENTO

Abiurazione

Livello: Brd 4, Chr 5, Fortuna 5, Pal 4, Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 minuto

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

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

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo libera le creature da ammalamenti, trasmutazioni e maledizioni. *Spezzare incantamento* può invertire anche un effetto istantaneo, come *carne in pietra*. Per ogni effetto di questo tipo, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore, massimo +15) con una CD di 11 + il livello dell'incantatore dell'effetto. Se la prova è superata, la creatura è libera dall'incantesimo, dalla maledizione o dall'effetto. Per gli oggetti magici maledetti la CD è 25.

Se l'incantesimo è di un particolare tipo che *dissolvi magie* non è in grado di dissolvere, *spezzare incantamento* funziona solo se l'incantesimo è di 5° livello o inferiore. Ad esempio, *scagliare maledizione* non può essere dissolto da *dissolvi magie*, ma *spezzare incantamento* può riuscirci.

Se l'effetto proviene da qualche oggetto magico permanente come una spada maledetta, *spezzare incantamento* non rimuove la maledizione dall'oggetto ma si limita a liberare la vittima dagli effetti dell'oggetto. Ad esempio, se un oggetto maledetto può cambiare l'allineamento di chi lo utilizza, *spezzare incantamento* permette alla vittima di liberarsi dell'oggetto e annulla il cambio di allineamento, ma la maledizione dell'oggetto rimane intatta e funzionerà normalmente sulla prossima persona che ne farà di nuovo uso (anche se si tratta di colui che ha appena usufruito di *spezzare incantamento*).

SPLENDORE DELL'AQUILA

Trasmutazione

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

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

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

Componente materiale arcana: Alcune piume o un pizzico di escrementi di aquila.

SPLENDORE DELL'AQUILA DI MASSA

Trasmutazione

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

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

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

Funziona come *splendore dell'aquila*, ma ha effetto su più creature.

SPOSTAMENTO PLANARE

Evocazione (Teletrasporto)

Livello: Chr 5, Mag/Str 7

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata o fino a otto creature consenzienti che si tengono per mano

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può trasportare se stesso o qualche altra creatura in un altro piano di esistenza o in una dimensione alternativa. Questo incantesimo può avere effetto allo stesso tempo su un massimo di otto persone se sono tutte consenzienti e se si tengono per mano in cerchio. Arrivare in un luogo preciso su di un altro piano è praticamente impossibile. Dal Piano Materiale l'incantatore può raggiungere qualsiasi altro piano, ma compare a una distanza variabile tra i 7,5 e i 750 km (5d% x 1,5 km) dalla destinazione prescelta.

Nota: *Spostamento planare* trasporta le creature istantaneamente e poi termina. Se desiderano tornare indietro devono trovare altri mezzi per farlo.

Focus: Una piccola verga di metallo biforcuta. Le dimensioni e il tipo di metallo utilizzati nella sua costruzione determinano il piano di esistenza o la dimensione alternativa in cui l'incantesimo trasporta le creature. Verghe biforcute legate a certi piani particolari potrebbero essere difficili da trovare, a discrezione del DM.

SPRUZZO COLORATO

Illusione (Trama) [Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 4,5 m

Area: Esplosione a forma di cono

Durata: Istantanea; vedi testo

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un cono rilucente composto di ondate di colori contrastanti scaturisce dalla mano dell'incantatore stordendo le creature, forse anche acceccandole e possibilmente abbattendole prive di sensi. Ogni creatura all'interno del cono è soggetta all'incantesimo in base ai suoi Dadi Vita.

Fino a 2 DV: Priva di sensi, accecata e stordita per 2d4 round, poi accecata e stordita per 1d4 round, quindi stordita per 1 round. (Solo le creature viventi vengono rese prive di sensi).

3 o 4 DV: Accecata e stordita per 1d4 round, poi stordita per 1 round.

5 o più DV: Stordita per 1 round.

Sulle creature prive di vista spruzzo colorato non ha alcun effetto.

Componente materiale: Un pizzico di polvere o sabbia colorata per ognuno dei seguenti colori: rosso, giallo e blu.

SPRUZZO PRISMATICO

Invocazione

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Esplosione a forma di cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo fa scaturire sette raggi luminescenti e multicolori dalla mano dell'incantatore. Ogni raggio ha un potere differente. Le creature con 8 DV o meno all'interno dell'area vengono accecate automaticamente per 2d4 round. Tutte le creature all'interno di quest'area vengono invece colpite a caso da uno o più raggi, che hanno effetti addizionali.

	Colore	
1d8	del raggio	Effetto
1	Rosso	20 danni da fuoco (Riflessi dimezza)
2	Arancione	40 danni da acido (Riflessi dimezza)
3	Giallo	80 danni da elettricità (Riflessi dimezza)
4	Verde	Veleno (Uccide; Tempra parziale, per subire invece 1d6 danni alla Cos)
5	Blu	Trasformato in pietra (Tempra nega)
6	Indaco	Demenza, come per l'incantesimo <i>demenza</i> (Volontà nega)
7	Viola	Mandato su un altro piano (Volontà nega)
8		Colpito da due raggi; tirare altre due volte, ignorando qualunque risultato di "8".

STASI TEMPORALE

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 8

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto in mischia per mettere il soggetto in uno stato di animazione sospesa. Per la creatura il tempo cessa di scorrere e la sua condizione rimane bloccata. La creatura non invecchia, le sue funzioni vitali cessano virtualmente e nessuna forza o effetto è in grado di ferirla. Questo stato persiste finché la magia non viene rimossa (da un incantesimo *dissolvi magie* effettuato con successo o da un incantesimo *libertà*).

Componente materiale: Una mistura di polvere di diamante, smeraldo, rubino e zaffiro per un valore totale di almeno 5.000 mo.

STATUA

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantesimo *statua* trasforma il bersaglio in solida roccia, assieme ai suoi vestiti e all'equipaggiamento che indossa o porta con sé. Nella sua forma di statua, il soggetto guadagna una durezza di 8. Mantiene però i suoi punti ferita.

Il bersaglio è in grado di vedere, sentire e percepire gli odori normalmente, ma non ha bisogno di mangiare o respirare. Le sue sensazioni sono limitate a quelle che possono influenzare la materia dura come granito che costituisce il suo corpo. Una scheggiatura è un graffio, ma rompere un braccio della statua è un danno grave.

Il soggetto sotto l'effetto dell'incantesimo *statua* è in grado di tornare al suo stato normale, di agire, e poi trasformarsi di nuovo in una statua (un'azione gratuita) a piacimento, fino al termine della durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Calce, sabbia e una goccia d'acqua caduta da un pezzo di metallo, come da un chiodo o da uno spuntone.

STATUS

Divinazione

Livello: Chr 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente toccata per ogni 3 livelli

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Quando l'incantatore ha bisogno di avere notizie di eventuali compagni da cui si era separato, *status* gli permette di tenere sotto controllo mentalmente la loro relativa posizione e condizione generale. Egli viene a conoscenza della direzione e della distanza delle creature, oltre che della loro situazione contingente: illesi, feriti, disabili, barcollanti, privi di sensi, morenti, nauseati, in preda al panico, storditi, avvelenati, ammalati, confusi e così via. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato sui bersagli, la distanza fra loro e l'incantatore non è in grado di modificarlo, finché rimangono sullo stesso piano di esistenza. Se un soggetto lascia il piano, o se muore, l'incantesimo smette di funzionare per lui.

STRETTA CORROSIVA

Trasmutazione

Livello: Drd 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un oggetto di ferro non magico (o il volume equivalente di quell'oggetto, entro 90 cm dal punto toccato) o una creatura di ferro

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Qualunque oggetto di ferro o di lega di ferro che venga toccato dall'incantatore si arrugginisce istantaneamente, diventando incrostato e senza valore, a tutti gli effetti inservibile. Se l'oggetto è così grande da non entrare in un volume del raggio di 90 cm (una grande porta di ferro o un muro di ferro), un volume del raggio di 90 cm del metallo si arrugginisce ed è distrutto. Gli oggetti magici di metallo sono immuni a questo incantesimo.

Per mezzo di un attacco di contatto in mischia compiuto con successo è possibile usare stretta corrosiva in combattimento. Se usato in questo modo, distrugge istantaneamente 1d6 punti di Classe Armatura ottenuti da un'armatura di metallo (fino al massimo grado di protezione che offre l'armatura) tramite corrosione. Ad esempio, un'armatura completa (CA +8) può essere ridotta a +7 o perfino a +2 come protezione, a seconda del tiro del dado.

Le armi usate da un avversario fatto bersaglio dell'incantesimo sono più difficili da afferrare. L'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto in mischia contro l'arma. Un'arma di metallo che venga colpita viene istantaneamente distrutta.

Nota: Colpire l'arma di un avversario provoca un attacco di opportunità. Inoltre, è l'incantatore a dover toccare l'arma e non viceversa.

Contro le creature di ferro, *stretta corrosiva* infligge istantaneamente 3d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15) per ogni attacco compiuto con successo. L'incantesimo dura 1 round per livello, e si può compiere un attacco di contatto in mischia ogni round.

STRETTA FOLGORANTE

Invocazione [Elettricità]

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura od oggetto toccati

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un attacco di contatto in mischia compiuto con successo dall'incantatore infligge 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 5d6). Quando scarica l'energia, ottiene un bonus di +3 al tiro per colpire se l'avversario sta indossando un'armatura di metallo (o se è fatto di metallo, sta trasportando una grande quantità di metallo ecc.)

SUGGERIZIONE

Ammaliamento (Compulsione) [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]

Livello: Brd 2, Mag/Str 3

Componenti: V, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 ora per livello o finché non viene completata

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore influenza le azioni della creatura ammaliata suggerendole una serie di azioni da compiere (con al massimo una frase o due). Il suggerimento deve essere pronunciato in modo da far sembrare ragionevoli le azioni richieste. Chiedere a una creatura di pugnarsi, di trafiggersi con una lancia, di immolarsi o di compiere altri atti palesemente nocivi nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo. Invece suggestionare il bersaglio facendogli credere che una pozza d'acido è in realtà piena di acqua fresca e che un rapido tuffo sarebbe molto rinfrescante è diverso. Un altro utilizzo efficace di questo incantesimo potrebbe essere convincere un drago rosso a smettere di attaccare il gruppo in modo che il drago e il gruppo possano andare a saccheggiare insieme qualche altro luogo.

L'azione suggerita può continuare per l'intera durata dell'incantesimo, come nel caso del drago rosso di cui sopra. Se l'azione suggerita può invece essere portata a termine in tempo minore, l'incantesimo ha termine quando il soggetto ha completato ciò che gli era stato chiesto di fare. L'incantatore può anche specificare alcune condizioni particolari che attivano una certa azione durante la durata. Ad esempio, potrebbe suggestionare un nobile cavaliere e convincerlo a donare il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontra. Se la condizione specificata non si verifica prima dello scadere della durata dell'incantesimo, la richiesta non viene esaudita.

Un suggerimento decisamente ragionevole costringe il bersaglio a effettuare il suo tiro salvezza con una penalità (ad esempio -1, -2 ecc.).

Componente materiale: Una lingua di serpente e un pezzo di alveare, o una goccia di olio aromatico.

SUGGERIZIONE DI MASSA

Ammaliamento (Compulsione) [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]

Livello: Brd 5, Mag/Str 6

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

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

Funziona come *suggerimento*, solo che può avere effetto su più creature. La stessa suggestione si applica a tutte queste creature.

SUONO DIROMPENDE

Invocazione [Sonoro]

Livello: Brd 2, Chr 2

Componenti: V, S, F/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Propagazione del raggio di 3 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore riempie l'area di effetto di una terribile cacofonia. Le creature all'interno dell'area subiscono 1d8 danni sonori e devono superare un tiro salvezza sulla Tempra per evitare di rimanere stordite per 1 round.

Le creature che non possono sentire non vengono stordite ma subiscono comunque i danni.

Focus arcano: Uno strumento musicale.

SUONO FANTASMA

Illusione (Finzione)

Livello: Brd 0, Mag/Str 0

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: Suoni illusori

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)

Resistenza agli incantesimi: No

Suono fantasma permette di creare un suono continuato che può salire di tono, scendere, allontanarsi, avvicinarsi o rimanere fisso sul posto. L'incantatore può scegliere che tipo di suono l'incantesimo creerà al momento di lanciarlo, e non potrà cambiare le sue caratteristiche di base in seguito.

Il volume del suono creato dipende dal livello dell'incantatore. L'incantatore è in grado di produrre un rumore pari a quello generato da quattro umani normali per ogni suo livello (fino a un massimo di venti umani). Egli può quindi ricreare suoni che simulino il parlare, il cantare, il gridare, il camminare, il marciare e il correre. Il rumore generato da suono fantasma può produrre praticamente qualsiasi tipo di suono entro i limiti di volume definiti. Il rumore di un'orda di topi che corrono e squittiscono è pari più o meno al volume di otto umani che corrono e gridano. Il ruggito di un leone è pari al rumore prodotto da sedici umani, e quello di una tigre crudele è pari al rumore prodotto da venti.

Suono fantasma può potenziare l'efficacia di un incantesimo *immagine silenziosa*.

Suono fantasma può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale: Un pezzo di lana o una pallina di cera.