

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

INCANTESIMI (T)

TELECINESI

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Vedi testo

Durata: Concentrazione (fino a 1 round per livello) o istantanea; vedi testo

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

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto); vedi testo

L'incantatore muove gli oggetti o le creature concentrandosi su di loro. A seconda della versione selezionata, l'incantesimo può fornire una forza discreta e continuata, una manovra di combattimento o un singolo strattone violento.

Forza sostenuta: Una forza sostenuta muove una creatura o un oggetto di un peso non superiore a 12,5 kg per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 187,5 kg al 15° livello) fino a 6 metri per round. Una creatura può negare gli effetti su se stessa o un oggetto che possiede superando un tiro salvezza sulla Volontà o con la sua resistenza agli incantesimi.

Questa versione dell'incantesimo dura fino a 1 round per livello dell'incantatore, ma può terminare prima se si interrompe la concentrazione. Il peso può essere spostato orizzontalmente, verticalmente o in entrambe le direzioni. Un oggetto non può essere spostato oltre il raggio di azione. L'incantesimo ha termine se l'oggetto viene spinto oltre il raggio di azione. Se si interrompe la concentrazione per qualsiasi motivo, l'oggetto si ferma o cade a terra.

Telecinesi può manipolare qualsiasi oggetto per il quale basterebbe una mano. Ad esempio, una leva o una corda possono essere tirati, una chiave può essere girata, un oggetto può essere ruotato e così via. Se è necessario applicare una forza, usare le limitazioni di peso sopra specificate. L'incantatore potrebbe perfino essere in grado di sciogliere i nodi più semplici, ma per attività delicate come questa è necessaria una prova di Intelligenza con una CD determinata dal DM.

Manovra di combattimento: In alternativa, una volta per round, l'incantatore può usare *telecinesi* per effettuare una spinta, un attacco per disarmare, per sbilanciare o per entrare in lotta (anche per immobilizzare). Questi attacchi vengono compiuti normalmente, ma non provocano attacchi di opportunità, si usa il proprio livello dell'incantatore invece dell'attacco base (per disarmare e lottare), si usa il proprio modificatore di Intelligenza (se è un mago) o di Carisma (se è uno stregone) al posto del modificatore di Forza o di Destrezza, e un tentativo fallito non consente un tentativo di reazione al bersaglio (come nel caso di disarmare o sbilanciare). Non è consentito alcun tiro salvezza contro questi tentativi, ma la resistenza agli incantesimi viene applicata normalmente. Questa versione dell'incantesimo dura 1 round per livello dell'incantatore, ma si interrompe se l'incantatore abbandona la concentrazione.

Strattone violento: In alternativa l'energia dell'incantesimo può essere spesa in un singolo round. È possibile scagliare uno o più oggetti o creature che si trovino entro il raggio di azione e tutti entro 3 metri gli uni dagli altri contro un qualsiasi bersaglio che si trovi entro il raggio di 3 metri per livello dagli oggetti mossi. L'incantatore può lanciare un peso totale fino a 12,5 kg per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 187,5 kg al 15° livello).

L'incantatore deve effettuare con successo tiri per colpire (uno per creatura od oggetto lanciato) per colpire il bersaglio con gli oggetti, usando il suo bonus di attacco base + il suo modificatore di Intelligenza (se è un mago) o di Carisma (se è uno stregone). Le armi infliggono danni standard (senza alcun bonus di Forza); gli altri oggetti infliggono danni variabili da 1 danno per ogni 12,5 kg (per gli oggetti meno pericolosi, come un barile) a 1d6 danni per ogni 12,5 kg (per oggetti duri e pesanti come un macigno).

Le creature comprese entro i limiti di peso dell'incantesimo possono essere lanciate a loro volta, ma hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (e alla resistenza agli incantesimi) per negare l'effetto, come anche i proprietari di eventuali oggetti colpiti dall'incantesimo. Se una creatura soggetta alla telecinesi viene lanciata contro una superficie solida, subisce danni come se fosse caduta per 3 metri (1d6 danni).

TELETRASPORTO

Evocazione (Teletrasporto)

Livello: Mag/Str 5, Viaggio 5

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale e contatto

Bersaglio: Incantatore e oggetti toccati, oppure altre creature consenzienti toccate

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno e Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: No e Sì (oggetto)

Questo incantesimo trasporta l'incantatore istantaneamente fino a una destinazione specificata, la cui distanza può essere pari a un massimo di 150 km per livello dell'incantatore. Il viaggio interplanare non è possibile. Oltre all'incantatore, anche gli oggetti che porta con sé vengono trasportati, purché l'incantatore non superi il suo carico massimo. È possibile anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente per ogni tre livelli dell'incantatore. Per determinare il numero di creature che è possibile portare, si usano i seguenti valori: una creatura Grande conta come due creature Medie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi e così via. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e almeno una delle creature deve essere in contatto con l'incantatore. Come in tutti gli incantesimi in cui il raggio di azione è personale e l'incantatore è il bersaglio, non è necessario alcun tiro salvezza e non va applicata la resistenza agli incantesimi. Solo gli oggetti usati o posseduti da un'altra persona hanno diritto a tiri salvezza e alla resistenza agli incantesimi.

L'incantatore deve avere un'idea precisa dell'ubicazione e della disposizione del posto che vuole raggiungere. Non può semplicemente teletrasportarsi nella tenda del signore della guerra se non sa dov'è la tenda, com'è fatta o cosa c'è dentro. Più la sua immagine mentale è chiara, più ci sono possibilità che *teletrasporto* funzioni. Aree di forte energia fisica o magica possono rendere il teletrasporto più difficile o perfino impossibile.

Per vedere quanto il teletrasporto funzioni bene, tirare un d% e consultare la Tabella: "Teletrasporto". Fare riferimento alle informazioni che seguono per definire i termini della tabella.

Familiarità: "Molto familiare" è un posto dove l'incantatore è stato molto spesso e dove si sente come a casa. "Studiato attentamente" è un posto che conosce bene, perché lo può vedere attualmente, perché c'è stato spesso o perché ha usato altri mezzi (come scrutamento) per studiarlo per almeno 1 ora. "Visto per caso" è un posto che ha visto più di una volta ma che non gli è molto familiare. "Visto una volta" è un posto che ha visto una volta sola, possibilmente usando la magia.

"Falsa destinazione" è un posto che non esiste, come se avesse scrutato il rifugio di un nemico vedendo invece una visione falsa, o come se si fosse teletrasportato in una locazione altrimenti familiare che non esiste più o che è stata completamente modificata tanto da non essergli più familiare (ad esempio, una casa bruciata e rasa al suolo). Quando si viaggia verso una falsa destinazione, tirare 1d20+80 per ottenere un risultato sulla tabella invece di tirare un d%, dal momento che non si ha speranza di arrivare a una vera destinazione o anche di essere fuori bersaglio.

Sul bersaglio: L'incantatore appare esattamente dove voleva.

Fuori bersaglio: L'incantatore appare incolume a una distanza e in una direzione casuale dalla destinazione. La distanza fuori bersaglio è di 1d10 x 1d10% della distanza che voleva percorrere. Ad esempio, se voleva viaggiare per 180 km, è atterrato fuori bersaglio e ha tirato 5 e 3 coi due d10, allora arriva a una distanza fuori bersaglio del 15%, che in questo caso è di 27 km. Si determina la direzione fuori bersaglio casualmente, tirando 1d8 e attribuendo a 1 la direzione nord, a 2 nord est e così via. Se l'incantatore si stava teletrasportando ad una città costiera e finisce 27 km al largo in mare, potrebbe essere nei guai.

Area simile: L'incantatore finisce in un'area che è visivamente o concettualmente simile all'area bersaglio. Un mago che si sta dirigendo verso il suo laboratorio potrebbe finire per sbaglio nel laboratorio di un altro mago, o in un negozio di alchimia che abbia molti ingredienti e strumenti simili a quelli del suo laboratorio. Generalmente ricompare nel posto simile più vicino. Se si decide che non esiste nessun'area simile entro il raggio d'azione dell'incantesimo, l'incantesimo si limita a non funzionare.

Errore: L'incantatore e tutti coloro che si teletrasportavano assieme a lui sono stati "rimescolati". Ognuno subisce 1d10 danni e tira di nuovo sulla tabella per vedere dove finisce. Per questo secondo tiro, tirare 1d20+80. Ogni volta che esce un "Errore", i personaggi subiscono ulteriori danni e devono ritirare.

Teletrasporto

Familiarità	Sul bersaglio	Fuori bersaglio	Area simile	Errore
Molto familiare	01-97	98-99	100	-
Studiato attentamente	01-94	95-97	98-99	100
Visto per caso	01-88	89-94	95-98	99-100
Visto una volta	01-76	77-88	89-96	97-100
Falsa destinazione (1d20+80)	-	-	81-92	93-100

TELETRASPORTO DEGLI OGGETTI

Evocazione (Teletrasporto)

Livello: Mag/Str 7

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un oggetto toccato fino a 25 kg per livello e 81 dm³ per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Funziona come *teletrasporto*, ma permette di teletrasportare un oggetto, non l'incantatore. Le creature e le forze magiche (come una sfera di *palla di fuoco ritardata*) non possono essere teletrasportate.

Se lo si desidera, l'oggetto bersaglio può essere inviato in un luogo sperduto del Piano Etereo. In questo caso, il punto da cui l'oggetto è stato teletrasportato rimane debolmente magico finché l'oggetto non viene recuperato. *Dissolvi magie* mirato lanciato in quel punto riporta indietro l'oggetto svanito dal Piano Etereo.

TELETRASPORTO SUPERIORE

Evocazione (Teletrasporto)

Livello: Mag/Str 7, Viaggio 7

Funziona come *teletrasporto*, ma non ha limiti di raggio di azione e non esiste possibilità di arrivare fuori bersaglio. Inoltre, non c'è bisogno di aver visto la destinazione, ma in questo caso bisogna possedere perlomeno un'affidabile descrizione del luogo in cui ci si sta teletrasportando (come una descrizione dettagliata fornita da qualcun altro o una mappa particolarmente precisa). Se si prova a teletrasportarsi senza informazioni sufficienti (o con informazioni fuorvianti) si scompare e si riappare semplicemente nel posto originale. Il viaggio tra piani non è possibile.

TEMPESTA DI FUOCO

Invocazione [Fuoco]

Livello: Chr 8, Drd 7, Fuoco 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round

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

Area: 2 cubi con spigolo di 3 m per livello (F)

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando viene lanciato *tempesta di fuoco* l'intera area viene investita da una pioggia infuocata tonante. Le fiamme non danneggiano la vegetazione naturale, i ripari terreni e le creature vegetali nell'area, se lo si desidera. Qualsiasi altra creatura all'interno dell'area subisce 1d6 danni da fuoco per livello dell'incantatore (massimo 20d6).

TEMPESTA DI GHIACCIO

Invocazione [Freddo]

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

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)

Durata: 1 round completo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Una violenta grandine comincia a cadere per un round completo, infliggendo 3d6 danni contundenti e 2d6 danni da freddo ad ogni creatura nell'area. Viene applicata una penalità di -4 ad ogni prova di Ascoltare effettuata all'interno dell'effetto di tempesta di ghiaccio, e tutto il movimento sul terreno all'interno dell'area viene effettuato a velocità dimezzata. Alla fine della durata, la grandine scompare, non lasciando dietro di sé nessun effetto permanente (se non i danni inferti).

Componente materiale arcana: Un pizzico di polvere e alcune gocce d'acqua.

TEMPESTA DI NEVISCHIO

Evocazione (Creazione) [Freddo]

Livello: Drd 3, Mag/Str 3

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Il nevischio portato da questo incantesimo blocca qualunque tipo di vista (anche la scurovisione) al suo interno e ghiaccia la superficie del terreno, rallentando il movimento e riducendolo alla metà del normale. Una creatura può camminare all'interno dell'area o attraversarla soltanto a metà della velocità normale con una prova di Equilibrio con CD 10. Se fallisce, non può muoversi per quel round, e se fallisce di 5 o più, cade a terra (vedi la descrizione dell'abilità Equilibrio per i dettagli).

Componente materiale arcana: Un pizzico di polvere e alcune gocce d'acqua.

TEMPESTA DI VENDETTA

Evocazione (Convocazione)

Livello: Drd 9, Chr 9

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round

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

Effetto: Una nube tempestosa con raggio di 108 m

Durata: Concentrazione (massimo 10 round) (I)

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea un'enorme nube nera tempestosa. Nell'area della tempesta ci sono fulmini e tuoni fragorosi. Le creature nell'area interessata dalla tempesta devono superare un tiro salvezza sulla Tempra o essere assordate per 1d4 x 10 minuti.

Se dopo aver lanciato l'incantesimo l'incantatore non mantiene la concentrazione, l'incantesimo termina. Se invece continua a concentrarsi, in ognuno dei round seguenti l'incantesimo continua a creare effetti addizionali, come descritti in seguito. Tutti gli effetti si verificano nel corso del suo turno.

2° round: Piove acido nell'area, infliggendo 1d6 danni da acido. Non è concesso alcun tiro salvezza.

3° round: L'incantatore invoca sei fulmini dalla nube tempestosa e decide dove colpiscono. Possono essere tutti diretti allo stesso bersaglio, o a sei bersagli differenti. Ogni fulmine infligge 10d6 danni da elettricità. Le creature colpite possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni.

4° round: Cadono chicchi di grandine all'interno dell'area, infliggendo 5d6 danni (nessun tiro salvezza).

Dal 5° al 10° round: Vento e pioggia violenti riducono notevolmente la visibilità. La pioggia oscura qualunque tipo di vista oltre 1,5 metri, inclusa la scurovisione. Una creatura a 1,5 metri di distanza dispone di occultamento (gli attacchi subiscono una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature ancora più distanti hanno occultamento totale (probabilità del 50% di essere mancati e l'attaccante non può usare la vista per individuarla). La velocità è ridotta di tre quarti. Gli attacchi a distanza all'interno della tempesta sono impossibili. Il lancio degli incantesimi all'interno dell'area viene interrotto a meno che l'incantatore non superi una prova di Concentrazione con una CD pari alla CD del tiro salvezza della tempesta di vendetta + il livello dell'incantesimo che sta provando a lanciare.

TENTACOLI NERI

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Propagazione del raggio di 6 m

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca alcuni tentacoli neri gommosi, ciascuno della lunghezza di 3 metri. Queste grosse membra brulicanti sembrano spuntare dalla terra, dal pavimento o da qualsiasi superficie si trovi sotto i piedi dell'incantatore (compresa l'acqua). Si stringono e si attorcigliano attorno a qualsiasi creatura che entri nell'area, stringendola con forza e stritolandola.

Ogni creatura all'interno dell'area dell'incantesimo deve effettuare una prova di lottare, contrapposta alla prova di lottare dei tentacoli. I tentacoli che attaccano una specifica creatura vengono considerati una creatura Grande con un bonus di attacco base pari al livello dell'incantatore di chi ha lanciato l'incantesimo e un punteggio di Forza pari a 19. Quindi il modificatore della prova di lottare è pari al livello dell'incantatore +8. I tentacoli sono immuni a qualsiasi tipo di danno.

Quando un tentacolo afferra un avversario, può effettuare una prova di lottare ad ogni round nel turno dell'incantatore per infliggere 1d6+4 danni contundenti. I tentacoli continuano a stritolare l'avversario finché l'incantesimo non ha termine o finché l'avversario non riesce a fuggire.

Qualsiasi creatura che entri nell'area dell'incantesimo viene immediatamente attaccata dai tentacoli. Anche quelle creature che non sono impegnate in lotta coi tentacoli possono attraversare l'area soltanto a metà della velocità normale.

Componente materiale: Un frammento di tentacolo di una piovra gigante o di una seppia gigante.

TERREMOTO

Invocazione (Terra)

Livello: Chr 8, Distruzione 8, Drd 8, Terra 7

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Propagazione del raggio di 24 m (F)

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

Quando l'incantatore lancia *terremoto*, il terreno viene scosso da un tremito localizzato molto intenso che butta a terra le creature, fa crollare le strutture, apre crepacci nel terreno e ha altri effetti. La scossa dura 1 round, nel corso del quale le creature sul terreno non sono in grado di muoversi o attaccare. Gli incantatori sul terreno devono superare un prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo) o perdere gli incantesimi che tentano di lanciare. Il terremoto agisce su tutti i tipi di terreno, vegetazione, strutture e creature presenti all'interno dell'area. Gli effetti esatti dipendono dal terreno e dalle sue caratteristiche:

Caverna, grotta o tunnel: L'incantesimo fa crollare il soffitto, infliggendo 8d6 danni contundenti a qualsiasi creatura che rimanga sotto la frana (Riflessi dimezza CD 15), immobilizzando la creatura sotto i detriti (vedi sotto). *Terremoto* lanciato sul soffitto di una caverna molto ampia potrebbe mettere in pericolo coloro che si trovano al di fuori dell'area ma sotto le macerie in caduta.

Rupe: Le pareti delle rupi franano, provocando uno smottamento che si sposta orizzontalmente della stessa distanza di cui cade verticalmente. Un terremoto lanciato in cima a una rupe alta 30 metri provocherebbe, ad esempio, una frana che cadendo si estenderebbe fino a 30 metri dalla base della rupe. Qualsiasi creatura coinvolta nella frana subisce 8d6 danni contundenti (Riflessi dimezza CD 15) e rimane immobilizzata sotto le macerie.

Terreno aperto: Tutte le creature in piedi all'interno dell'area devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15, altrimenti cadono a terra. Nel terreno si aprono dei crepacci e ogni creatura a terra ha una probabilità del 25% di caderci dentro (tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per evitare la spaccatura). Alla fine dell'incantesimo tutte le spaccature si richiudono, stritolando a morte chi è rimasto intrappolato all'interno.

Struttura: Gran parte delle strutture su terreno aperto subiscono 100 danni, di solito sufficienti a far crollare un tipico edificio in legno o in mattoni, ma non una struttura costruita in pietra o in pietra rinforzata. La durezza non riduce questo danno, e non viene dimezzato come solitamente accade ai danni agli oggetti. Qualsiasi creatura intrappolata in una struttura che crolla subisce 8d6 danni contundenti (Riflessi dimezza CD 15) e rimane immobilizzato sotto o tra le macerie (vedi sotto).

Fiume, lago o palude: Sotto il livello dell'acqua si aprono delle spaccature che prosciugano l'acqua da quell'area formando una zona di terreno fangoso. Il terreno sabbioso degli stagni e delle paludi diventa una zona di sabbie mobili per la durata dell'incantesimo, e le creature devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 altrimenti affondano nella melma e nel banco di sabbie mobili che si viene a creare. Alla fine dell'incantesimo il resto del corpo d'acqua dilaga nella zona riempiendo di nuovo l'area prosciugata, con buone possibilità di affogare coloro che sono rimasti intrappolati nel fango.

Immobilizzato sotto le macerie: Qualsiasi creatura intrappolata sotto le macerie subisce 1d6 danni non letali al minuto finché rimane immobilizzata. Se un personaggio immobilizzato perde i sensi, deve superare una prova di Costituzione con CD 15, altrimenti subirà 1d6 danni letali ad ogni minuto successivo finché non viene liberato o muore.

TERRENO ILLUSORIO

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 4, Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 10 minuti

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

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

Durata: 2 ore per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può far sì che un terreno naturale sembri, risuoni e abbia l'odore di un altro tipo di terreno naturale. Un campo aperto o una strada, ad esempio, possono apparire come uno stagno, una collina, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno insormontabile o difficile da attraversare. Uno stagno può assumere l'apparenza di una radura erbosa, un precipizio può sembrare un dolce pendio e una gola di rocce acuminata una strada ampia e scorrevole. Le strutture, l'equipaggiamento e le creature all'interno dell'area non vengono nascoste e il loro aspetto non viene alterato.

Componente materiale: Una pietra, un rametto e un frammento di una pianta verde.

TOCCO DI AFFATICAMENTO

Necromanzia

Livello: Mag/Str 0

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore incanala energia negativa tramite il suo tocco, affaticando il bersaglio. L'incantatore deve superare un attacco di contatto per colpire il bersaglio, che rimane immediatamente affaticato per la durata dell'incantesimo.

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature già affaticate. A differenza del normale affaticamento, i suoi effetti hanno fine non appena termina la durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Una goccia di sudore.

TOCCO GELIDO

Necromanzia

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersagli: Creatura o creature toccate (fino a una per livello)

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale o Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il tocco della mano dell'incantatore, che risplende di energia bluastro, devasta l'energia vitale delle creature viventi. Ogni tocco infonde energia negativa che infligge 1d6 danni. La creatura toccata subisce anche 1 danno temporaneo alla Forza, a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra. L'incantatore può usare questo attacco di contatto in mischia una quantità di volte pari al suo livello.

I non morti toccati non subiscono danni, ma devono superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti fuggono in preda al panico per 1d4 round + 1 round per livello dell'incantatore.

TOCCO DEL GHOUL

Necromanzia

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Umanoide vivente toccato

Durata: 1d6+2 round

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo infonde nell'incantatore un flusso di energia negativa che gli permette di paralizzare un unico umanoide per la durata dell'incantesimo, se effettua con successo un attacco di contatto in mischia.

Inoltre, il soggetto paralizzato inizia a emanare il fetore di una carogna, il che rende tutte le creature viventi entro una propagazione del raggio di 3 metri (eccettuato l'incantatore) inferme (un tiro salvezza sulla Tempra nega questo effetto). Un incantesimo neutralizza veleno rimuove l'effetto da una creatura inferma; inoltre, le creature immuni ai veleni non vengono influenzate dal fetore.

Componente materiale: Un frammento di tessuto preso dal vestito di un ghoul o una manciata di terra presa dalla tana di un ghoul.

TOCCO DI IDIOZIA

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: No

Resistenza agli incantesimi: Sì

Con un tocco, l'incantatore riduce le facoltà mentali del bersaglio. Un attacco di contatto in mischia riuscito infligge una penalità di 1d6 ai punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma del bersaglio. Questa penalità non può ridurre alcuno di questi punteggi sotto l'1.

L'effetto di questo incantesimo rende impossibile al bersaglio lanciare alcuni o tutti i suoi incantesimi, se i punteggi di caratteristica requisiti scendono sotto il minimo richiesto per lanciare incantesimi di quel livello.

TOCCO DEL VAMPIRO

Necromanzia

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: Istantanea/1 ora; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore deve superare un attacco di contatto in mischia. Così facendo il suo tocco infligge 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10d6). Ottiene in questo modo tanti punti ferita temporanei quanti sono i danni che ha inflitto. Tuttavia, non può ottenere più dei punti ferita attuali del soggetto +10, vale a dire la quantità necessaria ad ucciderlo. I punti ferita temporanei scompaiono 1 ora dopo.

TRAMA IPNOTICA

Illusione (Trama) [Influenza mentale]

Livello: Brd 2, Mag/Str 2

Componenti: V (solo Brd), S, M; vedi testo

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Luci colorate in una propagazione del raggio di 3 m

Durata: Concentrazione + 2 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un tessuto ondulante di sottili filamenti di colore fluttua nell'aria, affascinando le creature che si trovano al suo interno. Tirare 2d4 e aggiungere il proprio livello dell'incantatore (massimo +10) per determinare il numero totale di Dadi Vita di creature soggette all'incantesimo. Le creature con meno DV vengono assoggettate per prime, e tra coloro che hanno pari DV vengono assoggettate per prime quelle che sono più vicine al punto di origine dell'incantesimo. Quei Dadi Vita che non sono sufficienti ad assoggettare una creatura vanno sprecati. Le creature che subiscono l'effetto vengono affascinate, iniziano a fissare le luci e dimenticano tutto il resto. Le creature prive di vista non ne subiscono l'effetto.

Un mago o uno stregone non hanno bisogno di pronunciare suoni per lanciare l'incantesimo, ma un bardo deve cantare, suonare o recitare una poesia come componente verbale.

Componente materiale: Un bastone d'incenso scintillante o una bacchetta di cristallo piena di materiale fosforescente.

TRAMA IRIDESCENTE

Illusione (Trama) [Influenza mentale]

Livello: Brd 4, Mag/Str 4

Componenti: V (solo Brd), S, M, F; vedi testo

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Luci colorate in una propagazione del raggio di 6 m

Durata: Concentrazione + 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Una trama risplendente di colori iridescenti affascina tutti coloro che si trovano al suo interno. *Trama iridescente* affascina un massimo di 24 Dadi Vita di creature. Le creature con meno DV vengono assoggettate all'incantesimo per prime. Tra due creature con lo stesso numero di DV viene assoggettato per primo il soggetto più vicino al punto di origine dell'incantesimo. Le creature che falliscono i propri tiri salvezza vengono affascinate dalla trama.

Con un semplice gesto (un'azione gratuita) l'incantatore può spostare la trama iridescente fino a 9 metri per round (spostando il suo effettivo punto di origine). Tutte le creature affascinate seguono i movimenti dell'arcobaleno di luce, provando a raggiungere o a rimanere all'interno dell'area di effetto. Le creature affascinate ma trattenute che vengono lasciate fuori dall'area di effetto tentano ugualmente di seguirla. Se la trama di luce li conduce in una zona pericolosa (attraverso le fiamme, ad un burrone ecc.) ogni creatura affascinata può tentare un secondo tiro salvezza. Se la vista delle luci viene ostruita completamente (da un incantesimo foschia occultante, ad esempio), le creature non in grado di vederle non sono più sotto l'effetto dell'incantesimo.

L'incantesimo non ha effetto sulle creature prive di vista.

Componente verbale: Un mago o uno stregone non hanno bisogno di produrre alcun suono per lanciare questo incantesimo, ma un bardo deve cantare, suonare musica o recitare una rima come componente verbale.

Componente materiale: Un pezzo di fosforo.

Focus: Un prisma di cristallo.

TRAMA SCINTILLANTE

Illusione (Trama) [Influenza mentale]

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: Luci colorate in una propagazione del raggio di 6 m

Durata: Concentrazione + 2 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Una trama contorta di colori discordanti e brillanti si agita nell'aria, influenzando tutte le creature al suo interno. L'incantesimo influenza un numero totale di Dadi Vita di creature pari al livello dell'incantatore (massimo 20). Le creature con meno DV vengono influenzate per prime e tra le creature con uguali DV, vengono influenzate prima quelle più vicine al punto di origine dell'incantesimo. I Dadi Vita insufficienti ad influenzare una creatura sono sprecati. L'incantesimo ha effetto su ogni soggetto in base ai suoi Dadi Vita.

6 o meno: Privo di sensi per 1d4 round, poi stordito per 1d4 round e poi confuso per 1d4 round. (Trattare il risultato "privo di sensi" come stordito per le creature non viventi).

Da 7 a 12: Stordito per 1d4 round, poi confuso per 1d4 round.

13 o più: Confuso per 1d4 round.

Le creature prive di vista non subiscono gli effetti della trama scintillante.

Componente materiale: Un piccolo prisma di cristallo.

TRANCE ANIMALE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale, Sonoro]

Livello: Brd 2, Drd 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersagli: Animali, bestie o bestie magiche con Intelligenza 1 o 2

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

I gesti suadenti e la musica (o il canto, o la litania) dell'incantatore costringono animali, bestie e bestie magiche a rimanere immobili a fissarlo. Questo incantesimo funziona solo su creature dotate di Intelligenza 1 o 2. Bisogna tirare 2d6 per determinare il numero totale di DV di creature che si riescono ad affascinare. Vengono colpiti per primi i bersagli più vicini e si procede progressivamente finché non ci sono altri soggetti nel raggio di azione.

Una bestia magica, un animale crudele o un animale addestrato per attaccare o proteggere hanno diritto a un tiro salvezza, ma non un animale che non è addestrato per attaccare o proteggere.

TRANSIZIONE ETEREA

Trasmutazione

Livello: Chr 7, Mag/Str 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

L'incantatore diventa etereo assieme al suo equipaggiamento. Per la durata dell'incantesimo, si ritrova in un luogo chiamato Piano Etereo, che si sovrappone al normale Piano Materiale fisico. Quando questo incantesimo ha fine, egli fa ritorno alla sua normale esistenza.

Una creatura eterea è invisibile, incorporea e in grado di muoversi in qualsiasi direzione, perfino in alto o in basso, anche se a metà della sua normale velocità. Come creatura incorporea può muoversi attraverso gli oggetti solidi, comprese le creature viventi, e come creatura eterea è in grado di vedere e sentire ciò che accade sul Piano Materiale, ma tutto gli appare grigio e inconsistente. La vista e l'udito di ciò che accade sul Piano Materiale hanno una portata di 18 metri. Gli effetti di forze magiche (come *dardo incantato* e *muro di forza*) e le abiurazioni funzionano normalmente su di lui. I loro effetti si estendono sul Piano Etereo fin dal Piano Materiale, ma non viceversa. Una creatura eterea non può attaccare una creatura materiale e gli incantesimi lanciati in forma eterea hanno effetto solo su altre creature eterree. Alcuni oggetti o creature materiali sono dotate di attacchi o effetti che funzionano anche sul Piano Etereo (come il basilisco e il suo attacco con lo sguardo). D'altra parte, bisogna trattare altre creature e oggetti eterrei come se fossero diventati materiali.

Se l'incantatore pone fine all'incantesimo e torna materiale mentre si trova all'interno di un oggetto materiale (come una parete solida), viene spinto via verso il più vicino spazio libero e subisce 1d6 danni per ogni 1,5 metri così attraversati.

TRAPPOLA DI FUOCO

Abiurazione [Fuoco]

Livello: Drd 2, Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto toccato

Durata: Permanente finché non viene scaricato (I)

Tiro salvezza: Riflessi dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Trappola di fuoco crea un'esplosione infuocata nel momento in cui un intruso apre un oggetto protetto dalle interdizioni della trappola. *Trappola di fuoco* può proteggere qualsiasi oggetto chiudibile (un libro, una scatola, una bottiglia, un baule, una cassa, una bara, una porta, un cassetto e così via).

Quando lancia *trappola di fuoco* l'incantatore sceglie un punto dell'oggetto che diventa il centro dell'incantesimo. Quando qualcuno che non sia l'incantatore tenta di aprire l'oggetto, un'esplosione infuocata si propaga nell'area per un raggio di 1,5 metri calcolato a partire dal centro dell'incantesimo. Le fiamme infliggono 1d4 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20). L'oggetto protetto dalle interdizioni non viene danneggiato dall'esplosione.

L'oggetto su cui è stata piazzata trappola di fuoco non può avere una seconda chiusura o un altro incantesimo di protezione su di sé.

L'incantesimo *scassinare* non ha effetto in alcun modo su *trappola di fuoco*, in quanto *scassinare* serve ad aprire un oggetto e *trappola di fuoco* non impedisce in alcun modo l'apertura dell'oggetto incantato. Un *dissolvi magie* fallito non fa scattare la detonazione.

Sott'acqua, questa interdizione infligge danni dimezzati e crea una grossa nuvola di vapore.

L'incantatore è in grado di usare l'oggetto incantato senza far scattare la trappola, cosa possibile anche a qualunque individuo su cui l'incantesimo sia stato specificamente regolato al momento del lancio. "Regolare" significa normalmente scegliere una parola di comando che si può condividere con i propri amici.

Nota: Le trappole magiche come *trappola di fuoco* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare la sua abilità Cercare per trovare la trappola e l'abilità Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo (CD 27 per *trappola di fuoco* di un druido o CD 29 per la versione arcana).

Componente materiale: 250 gr di polvere d'oro (del costo di 25 mo) sparsa sull'oggetto da proteggere.

TRAPPOLA

Illusione (Mascheramento)

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto toccato

Durata: Permanente (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo simula la presenza di una trappola in una serratura o in un qualunque altro piccolo meccanismo, ingannando così chi è in grado di individuarle. L'incantatore può usare questo incantesimo su un qualunque piccolo meccanismo, come ad esempio un lucchetto, un cardine, una serratura, un tappo, un coperchio a vite o un ingranaggio dentato. Qualunque personaggio in grado di individuare trappole o che utilizzi un incantesimo in grado di individuarle è sicuro al 100% che contenga una vera trappola. Naturalmente, questo effetto è del tutto illusorio, e non accade nulla se la trappola viene fatta "scattare"; lo scopo principale di questo incantesimo è spaventare i ladri, o far loro sprecare tempo prezioso.

Se al momento del lancio, in un raggio di 15 metri c'è un altro incantesimo *trappola* attivo, il lancio fallisce automaticamente.

Componente materiale: Un pezzo di pirite di ferro con cui toccare l'oggetto da intrappolare, mentre gli viene sparsa sopra una polvere speciale che richiede 50 mo per essere preparata.

TRASFORMA BASTONE

Trasmutazione

Livello: Drd 7

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Bastone dell'incantatore toccato

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore trasforma un bastone ferrato appositamente preparato in una creatura di taglia Enorme simile a un treant alta circa 7,2 metri. Quando l'incantatore pianta una punta del bastone nel terreno e pronuncia una parola di comando speciale per concludere l'incantesimo, il bastone si trasforma in una creatura che ha l'aspetto e combatte come un treant. Il bastone-treant difende l'incantatore ed esegue qualsiasi comando parlato. Tuttavia non è in realtà un vero treant, e non è quindi in grado di conversare con altri treant o di comandare gli alberi. Se il bastone-treant raggiunge 0 punti ferita o meno, il treant si dissolve in polvere e il bastone viene distrutto. Diversamente, il bastone ritorna alla sua forma normale quando l'incantesimo si esaurisce (o quando viene interrotto) e può essere utilizzato di nuovo come focus per un altro lancio dell'incantesimo. Il bastone-treant viene sempre creato al pieno delle forze, indipendentemente dal numero di ferite che aveva subito nel corso dell'ultima creazione.

Focus: Il bastone ferrato, che deve essere appositamente preparato. Il bastone deve essere un ramo robusto di frassino, quercia o tasso, scortecciato, formato, scolpito e levigato (un procedimento che richiede 28 giorni). Non è possibile andare all'avventura o compiere altra attività faticosa durante il lavoro di preparazione del bastone.

TRASFORMAZIONE

Trasmutazione

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

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello (I)

Funziona come *metamorfosi*, con la differenza che questo incantesimo permette all'incantatore di assumere la forma di una qualunque creatura che non sia unica (appartenente a qualsiasi tipo), e di qualsiasi taglia (da Minuscola a Colossale). La forma assunta non può avere un numero di Dadi Vita superiore al livello dell'incantatore (fino a un massimo di 25 DV). A differenza di *metamorfosi*, questo incantesimo permette di assumere forme incorporee o gassose.

L'incantatore ottiene tutte le capacità straordinarie e soprannaturali della nuova forma (sia gli attacchi che le qualità), ma perde le proprie capacità soprannaturali. Inoltre, guadagna anche il tipo della nuova forma (ad esempio drago o bestia magica) al posto del suo. La nuova forma assunta non lo disorienta. Eventuali parti del corpo o pezzi di equipaggiamento che vengono separati dall'incantatore non ritornano alla loro forma originale.

L'incantatore può trasformarsi in qualunque cosa con cui abbia un minimo di familiarità. Può cambiare forma una volta per round come azione gratuita. La trasformazione avviene immediatamente prima dell'azione regolare oppure immediatamente dopo, ma non durante l'azione. Ad esempio, l'incantatore è nel bel mezzo di un combattimento e si trasforma in un fuoco fatuo. Una volta che questa forma non gli è più di alcuna utilità, può assumere quella di un golem di pietra e andarsene. Se viene inseguito, può trasformarsi in una pulce e nascondersi su un cavallo fino al momento in cui salta via. Da quel momento, può diventare un drago, una formica o qualunque altra cosa con cui abbia una certa familiarità.

Se utilizza questo incantesimo per creare un camuffamento, l'incantatore ottiene un bonus di +10 alla prova di Camuffare.

Focus: Un diadema di giada del valore di almeno 1.500 mo, che deve essere posto sulla propria testa al momento del lancio dell'incantesimo. (Il focus si fonde nella nuova forma quando l'incantatore si trasforma.)

TRASFORMAZIONE DEL MAGO

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

L'incantatore diventa una potente macchina da combattimento virtuale: è più forte, più resistente, più veloce e più abile in combattimento. Anche la sua mente cambia analogamente; prova piacere nel combattere e non è più in grado di lanciare incantesimi, nemmeno dagli oggetti magici.

Ottiene un bonus di potenziamento +4 alla Forza, alla Destrezza e alla Costituzione, un bonus di armatura naturale +4 alla CA, un bonus di competenza +5 ai tiri salvezza sulla Tempra e competenza in tutte le armi, semplici e da guerra. Il suo bonus di attacco base è pari al suo livello di personaggio (e quindi può fornire attacchi multipli).

L'incantatore perde la sua capacità di lanciare incantesimi, compresa la sua capacità di usare oggetti magici ad attivazione o a completamento di incantesimo, come se gli incantesimi non fossero più sulla sua lista di classe.

Componente materiale: Una pozione di *forza del toro*, che deve bere (e i cui effetti sono sostituiti da quelli dell'incantesimo).

TRASLAZIONE ARBOREA

Evocazione (Teletrasporto)

Livello: Drd 5, Rgr 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello o finché non termina (vedi testo)

L'incantatore ottiene la capacità di entrare negli alberi e di muoversi dall'interno di un albero all'interno di un altro albero. Il primo albero in cui entra e tutti gli altri in cui si sposta devono essere tutti della stessa specie, devono essere vivi e devono avere un tronco grosso almeno quanto lui. Muovendosi all'interno di una quercia, ad esempio, apprende istantaneamente dove si trovano tutte le altre querce entro la portata di trasporto consentita (vedi sotto) e può scegliere se passare ad una di quelle o semplicemente riemergere dall'albero nel quale è entrato. Può scegliere di passare ad ogni albero della specie appropriata entro la portata di trasporto consentita secondo la tabella seguente.

Tipo di albero Portata di trasporto

Quercia, frassino, tasso	900 m
Olmo, tiglio	600 m
Altri a foglia caduca	450 m
Qualsiasi conifera	300 m
Tutti gli altri alberi	150 m

L'incantatore può spostarsi di un albero una volta per livello dell'incantatore (passare da un albero a un altro conta solo come muoversi in un albero). L'incantesimo dura finché la durata non termina o finché l'incantatore non esce da un albero. In una fitta foresta di querce questo significa che un druido di 10° livello potrebbe effettuare dieci spostamenti nel corso di 10 round, viaggiando per 9 km in questa maniera. Ogni trasporto è un'azione di round completo.

A scelta può rimanere all'interno di un albero senza spostarsi, ma è costretto ad uscirne quando l'incantesimo ha termine. Se l'albero in cui si trova viene abbattuto o bruciato, l'incantatore è ucciso a meno che non riesca ad uscire prima che il procedimento sia completo.

TRASMUTARE FANGO IN ROCCIA

Trasmutazione [Terra]

Livello: Drd 5, Mag/Str 5

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Fino a due cubi con spigolo di 3 m per livello (F)

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo trasforma del fango normale o delle sabbie mobili in pietra friabile (arenaria o materiali simili) in modo permanente. Le creature nel fango hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi per scappare prima che la pietra si solidifichi attorno a loro.

Trasmutare fango in roccia contrasta e dissolve *trasmutare roccia in fango*.

Componente materiale arcana: Sabbia, calce e acqua.

TRASMUTARE METALLO IN LEGNO

Trasmutazione

Livello: Drd 7

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Tutti gli oggetti di metallo entro un'esplosione del raggio di 12 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto; vedi testo)

Questo incantesimo permette di trasformare tutti gli oggetti in metallo all'interno dell'area in oggetti di legno. Anche le armi, le armature e gli altri oggetti di metallo trasportati dalle creature vengono trasformati. Gli oggetti magici di metallo hanno una resistenza agli incantesimi effettiva di 20 + il livello dell'incantatore contro questo incantesimo. Gli artefatti non possono essere trasmutati. Le armi convertite da metallo in legno subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e per i danni. Le armature convertite da metallo a legno perdono 2 punti di bonus di armatura. Le armi trasformate da questo incantesimo si scheggiano e si rompono ad ogni tiro per colpire naturale di 1 o 2 e le armature trasformate perdono un ulteriore punto di bonus di armatura ogni volta che vengono colpite da un tiro per colpire naturale di 19 o 20.

Solo *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo* o magie simili possono ripristinare un oggetto trasmutato al suo stato metallico.

Altrimenti, ad esempio, una porta metallica trasformata in legno rimane per sempre una porta di legno.

TRASMUTARE ROCCIA IN FANGO

Trasmutazione [Terra]

Livello: Drd 5, Mag/Str 5

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Fino a due cubi con spigolo di 3 m per livello (F)

Durata: Permanente; vedi testo

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo trasforma qualsiasi tipo di roccia naturale, non scolpita e non lavorata in un eguale volume di fango. Se l'incantesimo viene lanciato su un macigno, ad esempio, il macigno diventa una massa di fango che si disperde al suolo. La pietra magica non viene influenzata dall'incantesimo. La profondità del fango creato non può superare i 3 metri. Le creature incapaci di volare, levitare o allontanarsi in qualche modo dal fango affondano fino alla vita o fino al petto; la loro velocità viene ridotta a 1,5 metri e subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e alla CA. Sterpaglie lanciate nel fango possono essere d'aiuto alle creature che riescono ad arrampicarvisi in cima. Le creature abbastanza grandi da camminare sul fondo della pozza di fango possono guadare l'area alla velocità di 1,5 metri.

Se *trasmutare roccia in fango* viene lanciato sul soffitto di una caverna o di un tunnel, il fango si riversa sul pavimento e si espande fino a formare una pozza della profondità di 1,5 metri. Ad esempio, un incantatore di 10° livello può trasformare venti cubi con spigolo di 3 metri di roccia in fango. Riversatosi sul pavimento, questa massa verrebbe a coprire un'area di quaranta quadrati con lato di 3 metri profondi 1,5 metri. Il fango in caduta e la frana che ne segue infliggono 8d6 danni contundenti a chiunque si trovi direttamente sotto l'area, o danni dimezzati a chi supera un tiro salvezza sui Riflessi.

I castelli e i grandi edifici in pietra sono generalmente immuni agli effetti dell'incantesimo, in quanto trasmutare roccia in fango non funziona sulla pietra lavorata e non arriva abbastanza in profondità da poter nuocere alle fondamenta. Tuttavia altri edifici più piccoli spesso poggiano su fondamenta abbastanza superficiali da poter essere danneggiate o perfino distrutte dagli effetti dell'incantesimo.

Il fango rimane finché non viene usato con successo un incantesimo dissolvi magie o trasmutare fango in roccia, che ripristina la sua sostanza, ma non necessariamente la sua forma. L'evaporazione naturale trasforma il fango in detriti nel giro di alcuni giorni. Il tempo preciso dipende dall'esposizione al sole, al vento e all'essiccazione naturale.

Componente materiale arcana: Argilla e acqua.

TRASPORTO VEGETALE

Evocazione (Teletrasporto)

Livello: Drd 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Illimitato

Bersaglio: L'incantatore e la creatura o le creature toccate consenzienti

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può entrare in qualsiasi pianta normale (di taglia Media o superiore) e attraversare ogni distanza fino a un'altra pianta della stessa specie in un singolo round, indipendentemente dalla distanza che separa i due vegetali. La pianta d'entrata deve essere viva. La pianta di destinazione non deve essergli familiare, ma deve essere viva a sua volta. In caso di dubbio sulla locazione di una particolare pianta di destinazione, è sufficiente che l'incantatore indichi la direzione e la distanza ("una quercia a 150 km a nord di qui") e l'incantesimo lo trasporta più vicino possibile alla destinazione indicata. Se desidera una particolare pianta di destinazione (la quercia fuori dal suo bosco druidico, ad esempio), ma la pianta non è più in vita, l'incantesimo fallisce e l'incantatore viene respinto fuori dalla pianta d'entrata.

Oltre all'incantatore, anche gli oggetti che porta con sé vengono trasportati, purché l'incantatore non superi il suo carico massimo. È possibile anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente per ogni tre livelli dell'incantatore. Per determinare il numero di creature che è possibile portare, si usano i seguenti valori: una creatura Grande conta come due creature Medie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi e così via. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e almeno una delle creature deve essere in contatto con l'incantatore.

Questo incantesimo non funziona per viaggiare attraverso le creature vegetali come cumuli striscianti e treant.

La distruzione della pianta occupata dall'incantatore uccide sia lui che le creature che porta con sé, espellendo tutti i corpi e gli oggetti trasportati fuori dall'albero.

TRUCCO DELLA CORDA

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un pezzo di corda toccato lungo da 1,5 m a 9 m

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Quando questo incantesimo viene lanciato su un pezzo di corda lungo da 1,5 metri a 9 metri, un capo della corda si leva in aria fino a che tutta la corda non è perpendicolare al terreno, come se il capo superiore fosse stato fissato. La sua parte superiore è infatti fissata ad uno spazio extradimensionale posizionato all'esterno rispetto al multiverso degli spazi extradimensionali ("piani"). Le creature nello spazio extradimensionale sono nascoste, oltre la portata degli incantesimi (divinazioni incluse), a meno che tali incantesimi non possano funzionare attraverso i piani. Lo spazio può contenere fino a otto creature (di qualsiasi taglia). La corda può essere recuperata all'interno dello spazio, facendola "sparire". In quel caso, la corda viene conteggiata come una delle otto creature che possono stare all'interno dello spazio. La corda può sostenere fino a 8.000 kg. Una forza superiore è in grado di staccare la corda.

Nessun incantesimo può essere lanciato attraverso l'interfaccia interdimensionale, e nemmeno gli effetti magici ad area possono attraversarla. Coloro che si trovano all'interno dello spazio extradimensionale possono vedere all'esterno come se ci fosse una finestra di 90 x 150 cm centrata sulla corda. La finestra è presente nel Piano Materiale, ma è invisibile, e anche le creature che sono in grado di vederla non riescono a guardare attraverso di essa. Qualunque cosa al suo interno cade fuori nel momento in cui l'incantesimo ha termine. La corda può essere scalata solo da una persona alla volta. L'incantesimo *trucco della corda* permette ad eventuali scalatori che non vogliono arrampicarsi fino in cima nello spazio extradimensionale di raggiungere una posizione più elevata.

Nota: Creare uno spazio extradimensionale all'interno di un altro o portarne uno all'interno di un altro già esistente è estremamente pericoloso.

Componente materiale: Estratto di grano in polvere e un cerchietto arrotolato di pergamena.

TURBINE

Invocazione [Aria]

Livello: Aria 8, Drd 8

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Un ciclone ampio 3 m alla base e 9 m al vertice, alto 9 m

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Riflessi nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea un possente ciclone che infuria nell'aria, lungo il terreno o sull'acqua a una velocità di 18 metri per round. L'incantatore può concentrarsi per controllare ogni movimento del ciclone o per specificare un semplice programma di movimento, come avanzare dritto, a zig-zag, in cerchio ecc. Dirigere il movimento del ciclone o cambiare il suo movimento programmato è un'azione standard. Il turbine si muove sempre nel turno dell'incantatore. Se il ciclone esce dal raggio di azione dell'incantesimo, si muove in modo incontrollato e casuale per 1d3 round (col rischio di danneggiare anche l'incantatore o i suoi alleati) e poi si dissolve (non è possibile riprendere il controllo del ciclone, nemmeno se rientra nel raggio di azione).

Qualsiasi creatura di taglia Grande o inferiore che entri in contatto col vortice deve superare un tiro salvezza sui Riflessi o subire 3d6 danni. Le creature di taglia Media o inferiore che falliscono il loro primo tiro salvezza devono superarne un secondo altrimenti verranno sollevate in aria dal vortice e rimarranno sospese in balia del vento, subendo ad ogni round 1d8 danni senza possibilità di tiro salvezza. L'incantatore può ordinare al ciclone di espellere una qualsiasi creatura catturata in qualsiasi momento. Il ciclone deposita la sfortunata creatura nel punto in cui si trova il vortice quando viene liberata.