

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

INCANTESIMI (C)

CADUTA MORBIDA

Trasmutazione

Livello: Brd 1, Mag/Str 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione gratuita

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

Bersagli: Un oggetto o creatura di taglia Media o inferiore in caduta per livello, che non possono essere distanti più di 6 m l'uno dall'altro

Durata: Fino all'atterraggio o 1 round per livello

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

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Le creature o gli oggetti sotto l'effetto dell'incantesimo cadono lentamente. La velocità di caduta viene istantaneamente ridotta a 18 metri per round (equivalente alla fine di una caduta da pochi metri), che non infligge alcun danno al momento dell'atterraggio, purché l'incantesimo sia ancora in funzione. Quando la durata dell'incantesimo cessa, tuttavia, la caduta riprende alla sua velocità normale.

L'incantesimo ha effetto su una o più creature od oggetti di taglia Media o inferiore (compresi equipaggiamento e oggetti trasportati fino al carico massimo di ogni creatura), o sull'equivalente in creature più grandi: una creatura od oggetto Grande conta come due creature od oggetti Medi, una creatura od oggetto Enorme conta come due creature od oggetti Grandi e così via.

L'incantatore può lanciare questo incantesimo pronunciando una parola istantaneamente, abbastanza in fretta da salvarsi se subisce una caduta inaspettata. Lanciare l'incantesimo è un'azione gratuita, come lanciare un incantesimo rapido, e va contato entro i normali limiti di un incantesimo rapido per round. L'incantatore può anche lanciare questo incantesimo quando non è il suo turno.

Questo incantesimo non ha alcun effetto speciale sulle armi a distanza a meno che non stiano cadendo da una certa altezza. Se l'incantesimo viene lanciato su un oggetto in caduta, l'oggetto infligge metà dei danni normali in base al peso e senza alcun bonus per la lunghezza della caduta.

Questo incantesimo funziona solo su oggetti in caduta libera. Non ha effetto su colpi di spada o su una creatura in carica o in volo.

CALAPPIO

Trasmutazione

Livello: Drd 3, Rgr 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 3 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Calappio di corda o di arbusti non magico toccato, oppure una cinghia del diametro di 60 cm + 60 cm per livello

Durata: Finché non viene attivato o distrutto

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette all'incantatore di trasformare un calappio in una trappola magica. Il calappio può essere fatto con una pianta flessibile, una cinghia o una corda. Nel momento in cui l'incantatore lancia l'incantesimo, l'oggetto a forma di corda si fonde con l'ambiente circostante (Cercare con CD 23 per un personaggio con la capacità di scoprire trappole). Una delle estremità del calappio deve essere legata in un cappio che si stringerà attorno a uno o più degli arti di qualsiasi creatura vi metta il piede dentro.

Se nelle vicinanze c'è un albero forte e flessibile, il calappio può essere assicurato ad esso. L'incantesimo provoca la flessione dell'albero, che viene rilasciato nel momento in cui il cappio si attiva, infliggendo 1d6 danni alla creatura intrappolata e sollevandola da terra per l'arto o gli arti intrappolati. Se nessun albero del genere è presente, la corda si limita a stringersi attorno alla creatura senza infliggergli danni ma rendendola intralciata.

Il calappio è di natura magica. Per liberarsi, la creatura intrappolata deve superare una prova di Artista della Fuga con CD 23 o una prova di Forza con CD 23, entrambe azioni di round completo. Il calappio ha 5 punti ferita e CA 7. Una fuga riuscita dal calappio scioglie il cappio, ponendo fine all'incantesimo.

CALMARE ANIMALI

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Animale 1, Drd 1, Rgr 1

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 a non più di 9 m l'uno dall'altro

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo tranquillizza e calma gli animali rendendoli docili e innocui, ma ha effetto solo sugli animali comuni (quelli con un'Intelligenza pari a 1 o 2). Tutti i soggetti devono appartenere alla stessa specie e non trovarsi a più di 9 metri l'uno dall'altro. Il numero massimo di Dadi Vita di animali influenzati è pari a $2d4 + \text{il livello dell'incantatore}$. Un animale crudele o un animale addestrato per attaccare o fare la guardia ha diritto a un tiro salvezza, mentre gli altri animali non ne hanno diritto. (Un druido potrebbe calmare un orso o un lupo normale senza troppi problemi, ma sarebbe molto più difficile calmare un cane da guardia addestrato).

Le creature soggette all'incantesimo rimangono dove si trovano e non attaccano né fuggono. Non sono però indifese e si difendono normalmente se attaccate. Qualsiasi minaccia (fuoco, predatori affamati o attacchi imminenti) interrompe l'incantesimo sulla creatura minacciata.

CALMARE EMOZIONI

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 2, Chr 2, Legge 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Creature in una propagazione con raggio di 6 m

Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo tranquillizza le creature agitate. L'incantatore non ha alcun controllo diretto sulle creature che ne subiscono l'effetto, ma l'incantesimo può impedire alle creature infuriate di combattere o a quelle euforiche di eccedere con la baldoria. Le creature che ne subiscono l'effetto non possono intraprendere azioni violente (anche se possono difendersi) o fare alcunché di distruttivo. Qualsiasi azione aggressiva che comporti danni contro le creature calmate spezza immediatamente l'incantesimo sulle creature minacciate.

Questo incantesimo sopprime immediatamente (ma non dissolve) qualsiasi bonus morale garantito da incantesimi come *benedizione*, *buone speranze* e *ira*, oltre a negare a un bardo la capacità di ispirare coraggio o a un barbaro la sua ira. Sopprime anche qualsiasi effetto di paura e rimuove la condizione confuso da tutti i bersagli. Per tutta la durata di calmare emozioni, l'incantesimo soppresso non ha effetto. Quando calmare emozioni termina, l'incantesimo originario torna a funzionare sulla creatura, purché la sua durata non si sia esaurita nel frattempo.

CAMMINARE SULL'ACQUA

Trasmutazione [Acqua]

Livello: Chr 3, Rgr 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura toccata per livello

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Le creature trasmutate possono camminare su una superficie liquida come se fosse terraferma. Fango, olio, neve, sabbie mobili, acqua corrente, ghiaccio e perfino lava possono essere attraversati facilmente, in quanto i piedi della creatura fluttuano a qualche centimetro dalla superficie. (Le creature che attraversano la lava bollente subiscono tuttavia danni da calore a causa della vicinanza.) Le creature possono camminare, correre, caricare o muoversi in qualsiasi altro modo sulla superficie come se questa fosse terreno normale.

Se l'incantesimo viene lanciato sott'acqua (o mentre i soggetti sono parzialmente o totalmente immersi nel liquido in questione), i soggetti vengono spinti verso la superficie alla velocità di 18 metri per round finché non emergono e non si reggono sopra di essa.

CAMMINARE NELL'ARIA

Trasmutazione [Aria]

Livello: Aria 4, Chr 4, Drd 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura (Mastodontica o più piccola) toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto può camminare nell'aria come se camminasse su terreno solido. Salire più in alto equivale a scalare il fianco di una collina. L'angolazione massima di salita o di discesa è 45 gradi, a una velocità pari a metà di quella normale della creatura.

Un forte vento (31,5 o più km/h) può respingere il soggetto all'indietro o tenerlo bloccato. Alla fine del suo turno in ogni round, il vento spinge il camminatore nell'aria di 1,5 metri per ogni 7,5 km/h di velocità del vento. La creatura può essere soggetta a ulteriori penalità in caso di vento particolarmente forte o turbolento, come la perdita di controllo del movimento, o danni fisici nel caso urti contro qualcosa.

Se la durata dell'incantesimo dovesse terminare mentre il soggetto è ancora in aria, la magia svanisce lentamente. Il soggetto scende a una velocità di 18 metri per round per 1d6 round. Se in quel periodo di tempo raggiunge il terreno, atterra senza problemi. Altrimenti, cade per il resto della distanza, subendo 1d6 danni per ogni 3 metri di caduta. Dal momento che dissolvere un incantesimo fa sì che questo termini, il soggetto scende in questo modo anche nel caso in cui l'incantesimo camminare nell'aria venga dissolto, ma non nel caso sia negato da un campo anti-magia.

È possibile lanciare camminare nell'aria su una cavalcatura appositamente addestrata in modo che sia in grado di cavalcare nell'aria. È inoltre possibile addestrare una cavalcatura a muoversi con l'aiuto di camminare nell'aria (conta come comando; vedi pagina 67) con una settimana di lavoro e una prova di Addestrare Animali con CD 25.

CAMMINARE NELLE OMBRE

Illusione (Ombra)

Livello: Brd 5, Mag/Str 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Fino a una creatura toccata per livello

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Per utilizzare l'incantesimo *camminare nelle ombre* l'incantatore deve trovarsi in un luogo immerso nelle ombre. L'incantatore e le creature da lui toccate vengono trasportati attraverso un condotto di tenebra lungo il confine tra il Piano Materiale e il Piano delle Ombre. L'effetto è in gran parte illusorio, ma il percorso è quasi-reale. L'incantatore può portare più di una creatura con sé (fino al limite che il suo livello gli consente), ma ognuna di esse deve essere in contatto fisico con gli altri.

In questa zona di ombra, l'incantatore può muoversi alla velocità di 75 km all'ora, spostandosi lungo il confine del Piano delle Ombre, e in modo molto più veloce rispetto al Piano Materiale. L'incantatore può quindi usare questo incantesimo per spostarsi rapidamente entrando all'interno del Piano delle Ombre, muovendosi fino a raggiungere la distanza desiderata, e tornando infine nel Piano Materiale.

A causa della sfocatura di realtà tra il Piano delle Ombre e il Piano Materiale, l'incantatore non riesce a mettere a fuoco i dettagli del terreno o delle aree che attraversa durante il passaggio, né può predire con certezza dove terminerà il suo viaggio. È impossibile giudicare in modo accurato le distanze, rendendo l'incantesimo virtualmente inutile per esplorare o spiare. Inoltre, quando l'incantesimo termina, l'incantatore viene dirottato per 1d10x30 metri in una direzione orizzontale a caso rispetto al punto d'arrivo desiderato. Se questo lo dovesse far arrivare all'interno di un oggetto solido, l'incantatore verrebbe dirottato per 1d10x300 metri nella stessa direzione. Se anche quest'ultima deviazione lo dovesse far arrivare all'interno di un oggetto solido, l'incantatore (e tutte le creature insieme a lui) verrebbe dirottato nel più vicino spazio vuoto disponibile, ma lo sforzo per questa attività rende ogni creatura affaticata (senza tiro salvezza).

Camminare nelle ombre può anche essere utilizzato per viaggiare verso altri piani che confinano con il Piano delle Ombre, ma per fare questo è necessario attraversarlo per giungere sino al confine con un altro piano di esistenza. Attraversare il Piano delle Ombre richiede 1d4 ore.

Qualsiasi creatura toccata dall'incantatore al momento del lancio di camminare nelle ombre può accompagnarlo nel passaggio attraverso il Piano delle Ombre. Ogni creatura può scegliere se seguire l'incantatore, vagare per il piano o tornare nel Piano Materiale (probabilità del 50% che si verifichi uno degli ultimi due eventi, se la creatura si perde o viene abbandonata). Le creature che non sono consenzienti ad accompagnare l'incantatore sul Piano delle Ombre hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà, che in caso di successo negherà gli effetti dell'incantesimo.

CAMMINARE NEL VENTO

Trasmutazione [Aria]

Livello: Chr 6, Drd 7

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: L'incantatore e una creatura toccata per ogni tre livelli

Durata: 1 ora per livello (I); vedi testo

Tiro salvezza: No e Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No e Sì (innocuo)

L'incantatore può alterare la sostanza del proprio corpo e farla diventare simile al vapore di una nube (come per l'incantesimo *forma gassosa*), permettendogli di camminare nell'aria, possibilmente a grandi velocità. Può portare con sé altre creature, che possono agire indipendentemente.

Generalmente, un camminatore nel vento vola a una velocità di 3 metri con manovrabilità perfetta. Se il soggetto lo desidera, un vento magico lo spinge a una velocità fino a 180 metri per round (90 km/h) con manovrabilità scarsa. Il camminatore nel vento non è invisibile, ma piuttosto appare nebuloso e translucido. Se è vestito interamente di bianco, esiste una probabilità dell'80% che venga scambiato per un semplice cumulo di vapori, un banco di nebbia o una nuvola.

Un camminatore nel vento può tornare alla sua forma fisica quando lo desidera e poi ritrasformarsi di nuovo in forma vaporosa. Ogni cambiamento richiede 5 round, che contano nella durata dell'incantesimo (come avviene per qualsiasi lasso di tempo trascorso in forma fisica). Come già indicato sopra, l'incantatore può interrompere l'incantesimo, e può anche decidere di interrompere l'incantesimo su alcuni soggetti e di mantenerlo su altri.

Nell'ultimo minuto di durata dell'incantesimo, un camminatore nel vento in forma vaporosa scende automaticamente di 18 metri per round (per un totale di 180 metri), o più velocemente, se lo desidera. Questa discesa funge come avvertimento per l'imminente esaurimento dell'incantesimo.

CAMPO ANTI-MAGIA

Abiurazione

Livello: Chr 8, Magia 6, Mag/Str 6, Protezione 6

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 m

Area: Emanazione del raggio di 3 m centrato sull'incantatore

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

Una barriera invisibile circonda l'incantatore e si sposta assieme a lui. Lo spazio al suo interno diventa inaccessibile a gran parte degli effetti magici, compresi gli incantesimi, le capacità magiche e soprannaturali. Allo stesso modo, impedisce il funzionamento di qualsiasi oggetto magico o incantesimo all'interno dei suoi confini.

Un *campo anti-magia* sopprime ogni incantesimo o effetto magico usato, trasportato o lanciato all'interno dell'area, ma non lo dissolve. Il tempo passato all'interno di un *campo anti-magia* conta nella durata dell'incantesimo soppresso.

Le creature convocate di qualsiasi tipo e i non morti incorporei svaniscono se entrano all'interno di un *campo anti-magia*, per ricomparire nello stesso posto una volta che il campo si è spostato. Il tempo trascorso mentre è svanita viene comunque calcolato nella durata dell'evocazione che mantiene la creatura. Se si lancia *campo anti-magia* in un'area occupata da una creatura convocata dotata di resistenza agli incantesimi, si deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro la resistenza agli incantesimi della creatura per farla scomparire (gli effetti di evocazioni istantanee non vengono influenzati dal *campo anti-magia* in quanto l'evocazione in sé non è più attiva, ma solo il suo risultato).

Le creature normali (un grifone normalmente incontrato piuttosto che uno evocato, ad esempio) possono entrare nell'area, come anche i proiettili normali. Inoltre, una spada magica può non funzionare magicamente all'interno dell'area, ma rimane pur sempre una spada (e una spada perfetta, oltretutto). L'incantesimo non ha effetto sui golem e altri costrutti che vengono permeati di magia durante il loro processo di creazione e sono quindi autosufficienti da allora in poi (a meno che non siano stati convocati, nel qual caso vanno trattati come qualsiasi creatura evocata). Allo stesso modo, gli elementali, i non morti corporei e gli esterni non subiscono l'effetto dell'incantesimo a meno che non siano stati convocati. Le capacità magiche o soprannaturali di queste creature, tuttavia, possono essere temporaneamente annullate dal campo.

Dissolvi magie non rimuove il campo. Due o più campi anti-magia che condividono anche solo in parte lo stesso spazio non hanno alcun effetto l'uno sull'altro. Certi incantesimi, come *muro di forza*, *sfera prismatica* e *muro prismatico* non subiscono l'effetto del *campo anti-magia* (vedi le loro descrizioni specifiche). Gli artefatti e le divinità non sono influenzati da magie mortali come questa.

Se una creatura è più grande dell'area coperta dalla barriera, qualsiasi parte che fuoriesca dalla barriera non è influenzata dal campo.

Componente materiale arcana: Un pizzico di limatura di ferro o filamenti di ferro.

CAMUFFARE SE STESSO

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 1, Inganno 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello (I)

L'incantatore può fare in modo che la propria persona (compresi i vestiti, le armi, l'armatura e l'equipaggiamento) appaiano diversi. Egli può apparire più alto o più basso di 30 cm, più magro o più grasso, ma non può cambiare il tipo di corpo. Per il resto, l'entità del cambiamento è lasciata alla sua decisione. Può limitarsi ad aggiungere o a togliere dettagli minori, come un neo o la barba, o decidere di apparire come una persona interamente diversa.

L'incantesimo non conferisce i modi di fare o le caratteristiche della forma scelta, non altera le proprietà percettive tattili (tocco) o uditive (suono) dell'incantatore o del suo equipaggiamento. Un'ascia da battaglia alterata per sembrare un pugnale funziona ancora come un'ascia da battaglia.

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

Le creature che interagiscono con il mascheramento hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per riconoscerlo come un'illusione.

CANCELLARE

Trasmutazione

Livello: Brd 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una pergamena o due pagine

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

Cancellare rimuove eventuali scritte normali o magiche da una pergamena o da una o due pagine di carta, pergamena o materiale simile. Rimuove rune esplosive, un glifo di interdizione, un sigillo del serpente o un sigillo arcano, ma non rimuove scritti illusori o simboli. Le scritte non magiche vengono cancellate automaticamente se l'incantatore le tocca e nessun altro le tiene in mano. Altrimenti ha una probabilità del 90% di riuscirci.

Per essere cancellate, le scritte magiche devono essere toccate e l'incantatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) con CD 15. (Un tiro naturale di 1 o 2 implica sempre un fallimento in questa prova.) Se l'incantatore non riesce a cancellare rune esplosive, un glifo di interdizione o un sigillo del serpente, finisce invece per attivarli involontariamente.

CANTO DI DISCORDIA

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale], [Sonoro]

Livello: Brd 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Creature in una propagazione del raggio di 6 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantesimo fa sì che tutte le creature all'interno dell'area si attacchino l'un l'altra, piuttosto che prendersela con i rispettivi nemici. Ogni round tutte le creature sotto l'effetto dell'incantesimo hanno una probabilità del 50% di attaccare il bersaglio a loro più vicino. (Tirare per determinare il comportamento di tutte le creature ogni round, all'inizio del loro turno). Una creatura che non attacchi il suo vicino è libera di agire normalmente per quel round.

Le creature costrette da un canto di discordia ad attaccarsi a vicenda impiegano tutti i metodi a loro disposizione, selezionando gli incantesimi più letali e le tattiche di combattimento più vantaggiose. Non infieriscono però sui bersagli privi di sensi.

CAPANNA

Invocazione (Forza)

Livello: Brd 3, Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 6 m

Effetto: Una sfera del raggio di 6 m centrata sulla posizione dell'incantatore

Durata: 2 ore per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea attorno a sé una sfera di forza immobile e opaca, del colore che desidera. Metà della sfera compare sopra di lui, mentre l'altra metà si trova al di sotto del livello del terreno. All'interno della sfera possono stare altre nove creature di taglia Media oltre all'incantatore; esse possono entrare e uscire liberamente dalla capanna senza danneggiarla. Invece, nel momento in cui ne esce l'incantatore, l'incantesimo ha termine.

La temperatura all'interno della capanna è di 21° C, se all'esterno è compresa fra -17° C e 38° C. Nel caso in cui invece sia inferiore a -17° C o superiore a 38° C, la temperatura della sfera si abbassa o si alza rispettivamente di 1 grado per ogni grado in eccesso (quindi, se fuori ci sono -28° C, all'interno la temperatura è di 10° C). La capanna protegge i suoi occupanti anche dagli elementi, come pioggia, cenere e tempeste di sabbia. È in grado di sopportare qualsiasi vento che non abbia la potenza di un uragano, ma un vero e proprio uragano (con venti oltre 112,5 km/h) è in grado di distruggerla.

L'interno della capanna è di forma emisferica. Può essere illuminato debolmente a comando o spenta qualsiasi luce a piacere. Anche se questo campo di forza è opaco dall'esterno, l'interno è invece trasparente. I proiettili, le armi e la maggior parte degli incantesimi passano attraverso la capanna senza danneggiarla, anche se i suoi occupanti non possono esser visti dall'esterno (hanno occultamento totale).

Componente materiale: Una perlina di cristallo che si frantuma una volta che la durata dell'incantesimo è giunta al termine, o quando la capanna viene dissolta.

CARNE IN PIETRA

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto e tutto ciò che porta con sé viene trasformato in una statua inerte e priva di intelletto. Se la statua originata da questo incantesimo viene infranta o danneggiata, la creatura (se mai dovesse tornare alla sua condizione originale) porterà su di sé ferite o deformità analoghe. La creatura non è morta, ma non sembra neanche essere viva, quando viene esaminata attraverso incantesimi come *visione della morte*. Solo le creature fatte di carne subiscono gli effetti di questo incantesimo.

Componente materiale: Calce, acqua e terra.

CATENA DI FULMINI

Invocazione [Elettricità]

Livello: Aria 6, Mag/Str 6

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersagli: Un bersaglio primario più uno secondario per livello (ognuno deve essere entro 9 m dal bersaglio primario)

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea una scarica elettrica che scaturisce dalla punta delle dita dell'incantatore. A differenza di fulmine, catena di fulmini colpisce inizialmente un oggetto o una creatura quindi si sposta verso altri bersagli.

Il fulmine infligge 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 20d6) sul bersaglio primario. Dopo che il fulmine ha colpito, fulmini elettrici secondari possono proseguire per colpire un numero di bersagli secondari pari al livello dell'incantatore (massimo 20). I fulmini secondari colpiscono un bersaglio ciascuno e infliggono metà dei danni del fulmine primario (arrotondati per difetto).

Tutti i bersagli possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. È possibile scegliere i bersagli secondari a piacere, ma tutti devono trovarsi entro 9 metri dal bersaglio primario, inoltre nessun bersaglio può essere colpito più di una volta. È possibile scegliere di colpire meno bersagli secondari rispetto al massimo consentito.

Focus: Un ciuffo di pelliccia, un pezzo d'ambra, del vetro o una verga di cristallo; più uno spillo d'argento per livello dell'incantatore.

CAVALCATURA

Evocazione (Convocazione)

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 round

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

Effetto: Una cavalcatura

Durata: 2 ore per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca un cavallo leggero o un pony (a sua scelta) che funge da cavalcatura. Il destriero serve fedelmente l'incantatore. La cavalcatura è dotata di morso e briglie e di una sella da galoppo.

Componente materiale: Un ciuffo di pelo di cavallo.

CECITÀ/SORDITÀ

Necromanzia

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

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Permanente (I)

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore invoca i poteri della non vita per rendere il soggetto accecato o assordato, a sua scelta.

CELARE

Abiurazione

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S,M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura consenziente o un oggetto (fino a un cubo con spigolo di 60 cm per livello) toccati

Durata: 1 giorno per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: No o Sì (oggetto)

Quando viene lanciato, questo incantesimo non solo inibisce il funzionamento degli incantesimi di divinazione che localizzano o individuano la presenza di una creatura o di un oggetto sotto l'effetto di celare, ma rende anche la creatura o l'oggetto invisibile a qualunque forma di osservazione (come per l'incantesimo *invisibilità*). Quindi, celare può occultare una porta segreta, l'ingresso a una stanza del tesoro ecc. L'incantesimo non impedisce che il bersaglio venga scoperto tramite il tatto o attraverso l'uso di oggetti magici. Le creature sotto l'effetto di celare entrano in uno stato comatoso, rimanendo in animazione sospesa fino a quando l'incantesimo non termina o non viene dissolto.

Nota: Il tiro salvezza sulla Volontà impedisce che un oggetto magico o custodito finisca sotto l'effetto di celare. Non è concesso alcun tiro salvezza per vedere la creatura o l'oggetto celati con un incantesimo di divinazione.

Componente materiale: Ciglia di basilisco, gomma arabica e un po' di calce.

CERCHIO MAGICO CONTRO IL BENE

Abiurazione [Male]

Livello: Chr 3, Male 3, Mag/Str 3

Come *cerchio magico contro il male*, solo che funziona come *protezione dal bene* invece che come *protezione dal male*, e può imprigionare una creatura richiamata non malvagia.

CERCHIO MAGICO CONTRO IL CAOS

Abiurazione [Legale]

Livello: Chr 3, Legge 3, Mag/Str 3, Pal 3

Come *cerchio magico contro il male*, solo che funziona come *protezione dal caos* invece che come *protezione dal male*, e può imprigionare una creatura richiamata non legale.

CERCHIO MAGICO CONTRO LA LEGGE

Abiurazione [Caotico]

Livello: Caos 3, Chr 3, Mag/Str 3

Come *cerchio magico contro il male*, solo che funziona come *protezione dalla legge* invece che come *protezione dal male*, e può imprigionare una creatura richiamata non caotica.

CERCHIO MAGICO CONTRO IL MALE

Abiurazione [Bene]

Livello: Bene 3, Chr 3, Mag/Str 3, Pal 3

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Area: Emanazione del raggio di 3 m dalla creatura toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No; vedi testo

Tutte le creature all'interno dell'area ottengono gli effetti di un incantesimo protezione dal male, e nessuna creatura convocata non buona può entrare nell'area. L'incantatore deve battere la resistenza agli incantesimi di una creatura se vuole tenerla sotto controllo (come nella terza funzione di *protezione dal male*), ma i bonus di deviazione e di resistenza e la protezione dal controllo mentale si applicano indipendentemente dalla resistenza agli incantesimi dei nemici.

Questo incantesimo ha una versione alternativa che è possibile scegliere al momento del lancio. Un cerchio magico contro il male può irradiare il suo potere all'interno invece che verso l'esterno. In questo caso, l'incantesimo vincola una creatura richiamata non buona (come quelle richiamate da incantesimi come *legame planare*, *legame planare inferiore* e *legame planare superiore*) per un massimo di 24 ore per livello dell'incantatore, purché quest'ultimo lanci l'incantesimo che richiama la creatura entro 1 round dal lancio del cerchio magico. La creatura non è in grado di oltrepassare i bordi del cerchio. Se una creatura è troppo grande per entrare nell'area dell'incantesimo, l'incantesimo agisce come una normale *protezione dal male* lanciata solo su quella creatura.

Un cerchio magico lascia molto a desiderare come trappola. Se il cerchio di polvere d'argento formato durante il processo di lancio dell'incantesimo viene spezzato, l'effetto termina immediatamente. La creatura intrappolata non può far nulla per disturbare il cerchio, direttamente o indirettamente, ma possono farlo altre creature. Se la creatura richiamata ha resistenza agli incantesimi, può mettere alla prova il cerchio una volta al giorno. Se l'incantatore non riesce a battere la sua resistenza agli incantesimi, la creatura si libera distruggendo il cerchio. Una creatura capace di qualsiasi forma di viaggio dimensionale (camminare nelle ombre, forma eterea, intermittenza, porta dimensionale, portale, proiezione astrale, spostamento planare, teletrasporto e simili capacità) può semplicemente andarsene dal cerchio con questi mezzi. L'incantatore può evitare la fuga extradimensionale della creatura lanciando su di essa un incantesimo ancora dimensionale, ma l'incantesimo deve essere lanciato prima che la creatura agisca. Se l'incantatore ha successo, l'effetto dell'ancora dura quanto il cerchio magico. La creatura non può estendere la sua portata attraverso il cerchio magico, ma i suoi attacchi a distanza possono (armi, incantesimi e capacità magiche a distanza ecc.). La creatura può attaccare qualsiasi bersaglio che riesca a raggiungere con i suoi attacchi a distanza ad eccezione del cerchio stesso.

L'incantatore può aggiungere un diagramma speciale (una figura circoscritta a due dimensioni senza interruzioni lungo la sua circonferenza, accresciuta da vari sigilli magici) per rendere ancora più sicuro il cerchio magico. Disegnare a mano il diagramma richiede 10 minuti e una prova di Sapienza Magica con CD 20. Si effettua questa prova di nascosto. Se la prova fallisce, il diagramma è inefficace. L'incantatore può prendere 10 quando disegna il diagramma, se non ha una particolare fretta di portare a termine il compito. Anche in questo caso sono necessari 10 minuti. Se il tempo non rappresenta alcun problema, e l'incantatore può dedicare 3 ore e 20 minuti a portare a termine il compito, può prendere 20.

Un diagramma completato con successo permette di lanciare un incantesimo ancora dimensionale sul cerchio magico nel round precedente al lancio di un qualsiasi incantesimo di convocazione. L'ancora trattiene qualsiasi creatura richiamata nel cerchio magico per 24 ore per livello dell'incantatore. Una creatura non può usare la sua resistenza agli incantesimi contro un cerchio magico preparato con un diagramma, e nessuna delle sue capacità o dei suoi attacchi può attraversare il diagramma. Se la creatura tenta una prova di Carisma per sfuggire alla trappola (vedi l'incantesimo *legame planare inferiore*), la CD aumenta di 5. La creatura viene immediatamente liberata se qualcosa disturba il diagramma (anche una pagliuzza appoggiata su di esso). Tuttavia, la creatura stessa non può disturbare il diagramma né direttamente né indirettamente, come già spiegato sopra.

Questo incantesimo non è cumulativo con *protezione dal male* e viceversa.

Componente materiale arcana: Una piccola quantità di polvere d'argento con cui tracciare un cerchio con diametro di 90 cm sul pavimento (o sul terreno) attorno alla creatura protetta.

CERCHIO DI MORTE

Necromanzia [Morte]

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Diverse creature viventi entro un'esplosione del raggio di 12 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un *cerchio di morte* estingue la forza vitale nelle creature viventi, uccidendole sul colpo.

L'incantesimo uccide 1d4 DV di creature viventi per livello dell'incantatore (massimo 20d4). Le creature con meno DV vengono colpite per prime, e tra creature con pari DV vengono colpite per prime quelle che si trovano più vicine al punto di origine dell'esplosione. Le creature con 9 o più DV non subiscono effetti da questo incantesimo, e quei DV che non sono sufficienti a uccidere una creatura sono sprecati.

Componente materiale: Una perla nera del valore di almeno 500 mo ridotta in polvere.

CERCHIO DI TELETRASPORTO

Evocazione (Teletrasporto)

Livello: Mag/Str 9

Componenti: V, M

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Un cerchio del raggio di 1,5 m che teletrasporta coloro che lo attivano

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un cerchio sul pavimento o su un'altra superficie orizzontale in grado di teletrasportare, come con *teletrasporto superiore*, qualsiasi creatura che vi entri in un posto predeterminato. Una volta scelta la destinazione alla quale il cerchio conduce, l'incantatore non può più cambiarla. L'incantesimo fallisce se l'incantatore prepara il cerchio affinché trasporti le creature in uno spazio occupato da un oggetto solido, in un posto che non gli è familiare e di cui non ha una descrizione precisa, oppure su un altro piano.

Il cerchio in sé è sottilissimo e quasi impossibile da notare. Se l'incantatore intende impedire alle creature di attivarlo per caso, avrà bisogno di evidenziarlo in qualche modo.

Cerchio di teletrasporto può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*. Un *cerchio di teletrasporto* permanente che viene disattivato rimane inattivo per 10 minuti, poi può essere riattivato come di norma.

Nota: Le trappole magiche come *cerchio di teletrasporto* sono difficili da individuare e da disattivare. Un ladro (e soltanto un ladro) può utilizzare l'abilità Cercare per trovare il cerchio e Disattivare Congegni per neutralizzarlo. La CD delle prove è 25 + il livello dell'incantesimo, o 34 per il cerchio di teletrasporto.

Componente materiale: Polvere d'ambra per ricoprire l'area del cerchio (costo 1.000 mo).

CHARME SU ANIMALI

Ammaliamento (Charme) [Influenza mentale]

Livello: Drd 1, Rgr 1

Bersaglio: Un animale

Funziona come *charme su persone*, ma può influenzare solo una creatura del tipo animale.

CHARME SUI MOSTRI

Ammaliamento (Charme) [Influenza mentale]

Livello: Brd 3, Mag/Str 4

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 giorno per livello

Funziona come *charme su persone*, ma l'effetto non è limitato dal tipo o dalla taglia della creatura.

CHARME SUI MOSTRI DI MASSA

Ammaliamento (Charme) [Influenza mentale]

Livello: Brd 6, Mag/Str 8

Componenti: V

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

Durata: 1 giorno per livello

Come *charme sui mostri*, solo che l'incantesimo colpisce un numero di creature la cui somma di DV non superi il doppio del livello dell'incantatore oppure una singola creatura indipendentemente dai suoi DV. Se nell'area sono presenti più bersagli di quanti ne sia in grado di colpire l'incantatore, egli deve designare un bersaglio alla volta fino a quando non ne sceglie uno con troppi DV.

CHARME SU PERSONE

Ammaliamento (Charme) [Influenza mentale]

Livello: Brd 1, Mag/Str 1

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 umanoide

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questa forma di charme fa sì che una creatura umanoide consideri l'incantatore un suo fidato amico e alleato (considerare amichevole l'atteggiamento del bersaglio; vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG"). Se la creatura è attualmente minacciata o attaccata dall'incantatore o dai suoi alleati, tuttavia, riceve un bonus di +5 al tiro salvezza.

Questo incantesimo non permette di controllare la persona soggetta a charme come se fosse un automa, essa interpreta solo le azioni e le parole dell'incantatore nel modo più benevolo possibile. L'incantatore può tentare di darle degli ordini, ma dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerla a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Una creatura soggetta a charme non obbedisce mai a ordini suicidi o palesemente nocivi, ma un guerriero soggetto a charme, ad esempio, potrebbe credere all'incantatore che lo assicura che la sola possibilità di salvarsi la vita consiste nel trattenere il drago rosso che li sta inseguendo "solo per qualche secondo". Qualsiasi atto da parte dell'incantatore o dei suoi evidenti alleati che minacci la persona soggetta a charme ha l'effetto di spezzare l'incantesimo. L'incantatore deve essere in grado di parlare il linguaggio del soggetto per comunicare i propri comandi, oppure deve essere molto bravo a farsi capire a gesti.

CHIARODIENZA/CHIAROVEGGENZA

Divinazione (Scrutamento)

Livello: Brd 3, Conoscenza 3, Mag/Str 3

Componenti: V, S, F/FD

Tempo di lancio: 10 minuti

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

Effetto: Sensore magico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Chiaroudienza/chiaroveggenza crea un sensore magico invisibile in una locazione specifica che permette all'incantatore di udire o vedere (a sua scelta) come se si trovasse sul posto. L'incantatore non necessita di una linea di visuale o di effetto, ma deve trattarsi di un luogo conosciuto: un luogo familiare o comunque evidente. Una volta selezionato il luogo, il sensore non si muove, ma l'incantatore può girarlo in tutte le direzioni per perlustrare l'area a piacimento. A differenza di altri incantesimi di scrutamento, questo incantesimo non permette a sensi potenziati magicamente o in modo soprannaturale di funzionare attraverso di esso. Se il luogo scelto è stato oscurato magicamente, l'incantatore non vedrà niente. Se vi è un'oscurità naturale, l'incantatore riuscirà a vedere nel raggio di 3 metri attorno al centro di effetto dell'incantesimo. Chiaroudienza/chiaroveggenza funziona solo sul piano di esistenza in cui si trova in quel momento l'incantatore.

Focus arcano: Un piccolo corno (per udire) o un occhio di vetro (per vedere).

CLONE

Necromanzia

Livello: Mag/Str 8

Componenti: V, S, M, F

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Un clone

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo genera un duplicato inerte di una creatura. Se l'individuo originale è stato ucciso, la sua anima si trasferisce immediatamente nel clone, che funge da corpo sostitutivo (purché l'anima sia libera e intenzionata a ritornare; vedi la sezione "Riportare in vita i morti").

I resti fisici del corpo originale, se ne rimangono, diventano materia inerte e non possono essere riportati in vita in seguito. Se la creatura originale ha raggiunto il termine del suo arco di vita naturale (cioè, è morta per cause naturali), qualsiasi tentativo di clonazione fallisce.

Per creare il duplicato, è necessario un campione di carne (non capelli, unghie, scaglie o simili) preso dal corpo in vita dell'originale del volume di almeno 15 cm³. Il pezzo di carne non deve essere fresco, ma deve esserne impedita la decomposizione. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, il duplicato deve crescere in un laboratorio per 2d4 mesi.

Quando il clone viene completato, se la creatura originale è già morta, l'anima entra immediatamente nel clone. Il clone è fisicamente identico all'originale e possiede la stessa personalità e gli stessi ricordi dell'originale. Sotto altri aspetti, si deve considerare il clone come se fosse il personaggio originale riportato in vita dai morti, compresa la perdita di un livello o di 2 punti di Costituzione (se l'originale era un personaggio di 1° livello). Se questa modifica porta la Costituzione del clone a 0, l'incantesimo fallisce. Se la creatura originale ha perduto livelli da quando il campione di carne le è stato prelevato ed è morta a un livello inferiore a quello a cui sarebbe il clone, il clone risultante ha un livello in meno rispetto a quello dell'originale al momento della morte.

Questo incantesimo duplica solo il corpo e la mente dell'originale, non il suo equipaggiamento.

Un duplicato può essere fatto crescere mentre l'originale è ancora in vita, o quando l'anima dell'originale non è disponibile, ma il corpo risultante è solo un ammasso inerte di carne, che comincerà a marcire se non viene in qualche modo conservato.

Componente materiale: Il campione di carne e vari strumenti da laboratorio (del costo di 1.000 mo).

Focus: Strumenti speciali da laboratorio (del costo di 500 mo).

COLPO ACCURATO

Divinazione

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Vedi testo

L'incantatore ottiene un'intuizione temporanea dell'immediato futuro relativamente al suo prossimo attacco. Per il suo prossimo tiro per colpire singolo (se effettuato entro la fine del round successivo), l'incantatore ottiene un bonus cognitivo di +20. Inoltre, non è soggetto alla probabilità di mancare il bersaglio che si applica a chi tenta di colpire un nemico occultato.

Focus: Un piccolo duplicato in legno di un bersaglio per frecce.

COLPO INFUOCATO

Invocazione [Fuoco]

Livello: Chr 5, Drd 4, Guerra 5, Sole 5

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Cilindro (raggio di 3 m, altezza di 12 m)

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Colpo infuocato genera una colonna verticale di fuoco divino che scende dall'alto con un fragoroso boato. L'incantesimo infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6). La metà sono danni da fuoco, mentre l'altra metà è inflitta direttamente dal potere divino e non è quindi riducibile dalla resistenza agli attacchi basati sul fuoco, come quelli garantiti da *protezione dall'energia* (fuoco), *scudo di fuoco* (scudo gelido) e simili magie.

COMANDARE NON MORTI

Necromanzia

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: una creatura non morta

Durata: 1 giorno per livello

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo consente all'incantatore di esercitare un certo controllo sopra una creatura non morta. Supponendo che il soggetto sia intelligente, esso percepisce le parole e le azioni dell'incantatore nel modo più favorevole (considerare il suo atteggiamento come amichevole). Mentre l'incantesimo è attivo la creatura non attaccherà l'incantatore, che può tentare di impartire ordini al soggetto, ma deve vincere una prova contrapposta di Carisma per convincerlo a fare qualcosa che altrimenti non farebbe. (Non è permesso riprovare). Un non morto intelligente sottoposto a comando non obbedisce a ordini suicidi o palesemente nocivi per lui, però può essere convinto a compiere un'azione particolarmente pericolosa (vedi *charme su persone*).

I non morti non intelligenti (quali zombi e scheletri) non hanno diritto ad alcun tiro salvezza. Quando si controlla un essere privo di intelletto, si possono comunicare solo ordini basilari, come "vieni qua", "vai là", "combatti", "fermati" ecc. Questi non morti però non opporranno resistenza agli ordini suicidi o palesemente dannosi.

Qualsiasi azione minacciosa compiuta dall'incantatore o dai suoi alleati contro il non morto comandato (quale che sia la sua Intelligenza) spezza l'incantesimo.

I comandi dell'incantatore non avvengono telepaticamente. Occorre che la creatura non morta sia in grado di sentirli.

Componente materiale: Un brandello di carne cruda e una scheggia d'osso.

COMANDARE VEGETALI

Trasmutazione

Livello: Drd 4, Rgr 3, Vegetale 4

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Fino a 2 DV per livello di creature vegetali, che non devono essere a più di 9 m l'una dall'altra

Durata: 1 giorno per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette all'incantatore un qualche grado di controllo su una o più creature vegetali. Le creature vegetali influenzate possono capire l'incantatore, e interpretano le sue parole e le sue azioni nel modo più benevolo possibile (considerare amichevole il loro atteggiamento). Non attaccheranno l'incantatore per tutta la durata dell'incantesimo. L'incantatore può tentare di dare ordini a un soggetto, ma dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerlo a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Un vegetale comandato non obbedisce mai a ordini suicidi o palesemente nocivi, ma potrebbe essere convinto che valga la pena compiere qualcosa di molto pericoloso (vedi *charme su persone*).

L'incantatore può influenzare un numero di creature vegetali i cui livelli o DV combinati non superino il doppio del livello dell'incantatore.

COMANDO

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

Livello: Chr 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore impartisce al soggetto un singolo comando, e lui tenterà di eseguirlo al meglio delle sue possibilità alla prima opportunità. L'incantatore può scegliere tra le seguenti opzioni:

Avvicinati: Nel suo turno, il soggetto si muove in direzione dell'incantatore il più velocemente e direttamente possibile per 1 round. La creatura potrebbe non fare altro che muoversi durante il suo turno, e provoca attacchi di opportunità per questo movimento come di norma.

Buttati: Nel suo turno, il soggetto si butta a terra e rimane prono per 1 round. Può agire normalmente mentre è prono ma subisce tutte le penalità del caso.

Getta: Nel suo turno, il soggetto lascia cadere qualsiasi cosa abbia in mano. Non può raccogliere nessun oggetto caduto fino al suo turno successivo.

Fuggi: Nel suo turno, il soggetto si allontana dall'incantatore il più velocemente possibile per 1 round. Potrebbe non fare altro che muoversi durante il suo turno, e provoca attacchi di opportunità per questo movimento come di norma.

Fermati: Il soggetto rimane fermo per 1 round. Non può compiere alcuna azione, ma non è considerato indifeso.

Se il soggetto non è in grado di eseguire l'ordine nel suo turno successivo, l'incantesimo fallisce automaticamente.

COMANDO SUPERIORE

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

Livello: Chr 5

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

Durata: 1 round per livello

Funziona come *comando*, ma può essere influenzata fino a una creatura per livello, e le attività continuano per più di 1 round. All'inizio dell'azione successiva alla prima di ogni creatura comandata, essa ha diritto a un altro tiro salvezza sulla Volontà per tentare di liberarsi dall'incantesimo. Ogni creatura deve ricevere lo stesso comando.

COMPRESIONE DEI LINGUAGGI

Divinazione

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

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore è in grado di comprendere le parole pronunciate da creature o leggere i messaggi scritti che altrimenti risulterebbero incomprensibili. In entrambi i casi, l'incantatore deve toccare la creatura o lo scritto. La capacità di leggere non implica necessariamente la comprensione dei concetti espressi, ma solo del significato letterale. L'incantesimo permette solo di capire o di leggere un linguaggio sconosciuto, non di parlarlo o di scrivere in quel linguaggio.

Il materiale scritto può essere letto alla velocità di una pagina (250 parole) al minuto. Le scritture magiche non possono essere lette, anche se l'incantesimo rivela che sono magiche, ma può offrire aiuti preziosi nel decifrare mappe del tesoro. Questo incantesimo può essere neutralizzato con certe magie di interdizione (come gli incantesimi *pagina segreta* e *scritto illusorio*). Comprensione dei linguaggi non decifra codici e non rivela eventuali messaggi nascosti in un testo altrimenti normale.

Comprensione dei linguaggi può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale arcana: Un pizzico di fuliggine e alcuni granelli di sale.

COMUNIONE

Divinazione

Livello: Chr 5

Componenti: V, S, M, FD, PE

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

L'incantatore entra in contatto con la sua divinità (o con uno dei suoi emissari) e pone delle domande a cui è possibile rispondere con un semplice sì o no. (Un chierico che non appartiene a nessuna divinità dichiarata entrerà in contatto con una divinità filosoficamente a lui affine). Gli è permesso un numero di domande pari al suo livello dell'incantatore. Le risposte fornite saranno corrette, nei limiti di conoscenza dell'entità contattata. "Incerto" è una risposta possibile, in quanto non è detto che i potenti esseri dei Piani Esterni siano necessariamente onniscienti. In quei casi in cui una risposta di una parola sia fuorviante o contraria agli interessi della divinità, il personaggio potrebbe ricevere come risposta una breve frase (di cinque parole o meno).

L'incantesimo, idealmente, fornisce ai personaggi un aiuto nel prendere una decisione. Le entità contattate strutturano le loro risposte in modo da meglio agevolare i propri scopi. Se l'incantatore temporeggia, discute le risposte o si allontana per fare altre cose, l'incantesimo si interrompe.

Componente materiale: Acquasanta (o sacrilega) e incenso.

Costo in PE: 100 PE.

COMUNIONE CON LA NATURA

Divinazione

Livello: Animale 5, Drd 5, Rgr 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Istantanea

L'incantatore diventa tutt'uno con la natura, ottenendo una conoscenza approfondita del territorio circostante. Egli ottiene la consapevolezza immediata relativa a un massimo di tre informazioni sugli argomenti seguenti: la composizione del terreno, i vegetali, i minerali, i corsi d'acqua, gli abitanti, le specie generiche di animali presenti, la presenza di creature boschive, la presenza di potenti creature innaturali o perfino l'andamento generale dell'ambiente circostante.

Negli ambienti esterni, l'incantesimo agisce in un raggio di 1,5 km per livello dell'incantatore. In ambienti naturali sotterranei (caverne, grotte ecc.) il raggio di azione è limitato a 30 metri per livello dell'incantatore. L'incantesimo non funziona laddove la natura sia stata rimpiazzata da costruzioni o insediamenti (dungeon o città).

CONFUSIONE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 3, Inganno 4, Mag/Str 4

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersagli: Tutte le creature entro un'esplosione del raggio di 4,5 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo fa diventare i bersagli confusi, rendendoli incapaci di determinare indipendentemente cosa vorrebbero fare. Tirare sulla tabella che segue ad ogni round all'inizio del turno di ogni soggetto per vedere cosa fa il soggetto in quel round.

d% Comportamento

01-10 Attacca l'incantatore con armi da mischia o a distanza (o gli si avvicina se non è possibile attaccare).

11-20 Agisce normalmente.

21-50 Non fa altro che mormorare in modo incoerente.

51-70 Fugge lontano dall'incantatore al massimo della velocità possibile.

71-100 Attacca la creatura più vicina (a questo scopo, un famiglia conta come parte del soggetto stesso).

Un personaggio confuso che non può compiere l'azione indicata non fa altro che mormorare in modo incoerente. Gli attaccanti non godono di alcun particolare vantaggio quando lo attaccano. Qualsiasi personaggio confuso che viene attaccato, attaccherà automaticamente il suo aggressore nel proprio turno successivo, se è ancora confuso quando arriva il suo turno. Da notare che un personaggio confuso non compirà attacchi di opportunità contro qualsiasi creatura che non stia già attaccando (sia a causa della sua azione più recente o perché è stata appena attaccata).

Componente materiale arcana: Tre gusci di noce.

CONFUSIONE INFERIORE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 1

Componenti: V, S, FD

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

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 round

Questo incantesimo rende confusa una creatura per 1 round. Vedi l'incantesimo *confusione*, sopra, per determinare l'esatto effetto dell'incantesimo sul soggetto.

CONGEDO

Abiurazione

Livello: Chr 4, Mag/Str 5

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura extraplanare

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo costringe una creatura extraplanare a fare ritorno al suo piano di appartenenza, se fallisce uno speciale tiro salvezza sulla Volontà (CD = CD del tiro salvezza dell'incantesimo – DV della creatura + livello dell'incantatore). Se l'incantesimo ha successo, la creatura viene immediatamente ricacciata, ma c'è una probabilità del 20% di averla inviata su un altro piano di esistenza che non sia quello a cui appartiene.

CONO DI FREDDO

Invocazione [Freddo]

Livello: Acqua 6, Mag/Str 5

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Esplosione a forma di cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Cono di freddo crea un'area di freddo estremo, che si origina dalla mano dell'incantatore e si estende progressivamente a forma di cono. Il cono prosciuga il calore, provocando 1d6 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 15d6).

Componente materiale arcana: Un cono molto piccolo di cristallo o di vetro.

CONOSCENZA DELLE LEGGENDE

Divinazione

Livello: Brd 4, Conoscenza 7, Mag/Str 6

Componenti: V, S, M, F

Tempo di lancio: Vedi testo

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Vedi testo

Conoscenza delle leggende richiama alla mente leggende riguardanti un personaggio, un luogo o un oggetto importante. Se la persona o l'oggetto è presente, o se ci si trova nel luogo in questione, il tempo di lancio sarà solo di 1d4x10 minuti. Se si possiedono solo informazioni dettagliate sulla persona, sul luogo o sull'oggetto, il tempo di lancio sarà pari a 1d10 giorni, e le conoscenze così ottenute saranno frammentarie e poco specifiche (anche se potrebbero aiutare a trovare quello che si sta cercando, permettendo di ottenere migliori risultati con un successivo conoscenza delle leggende). Se si conoscono solo voci circolanti su ciò che si cerca, il tempo di lancio sarà pari a 2d6 settimane, e le conoscenze così ottenute saranno vaghe e incomplete (anche se spesso condurrebbero a informazioni più dettagliate, permettendo di ottenere migliori risultati con un successivo conoscenza delle leggende).

Durante il lancio dell'incantesimo, l'incantatore può dedicarsi solo ad attività di routine come mangiare, dormire ecc. Una volta completata, la divinazione richiama alla mente leggende (sempre che ce ne siano) riguardanti la persona, il luogo o l'oggetto specificato. Potrebbero essere leggende ancora attuali, leggende che sono state dimenticate, o anche informazioni che non sono mai venute alla luce. Se l'argomento della ricerca non è mai entrato nella leggenda, non si ottiene alcuna informazione. Come regola generale, si considerano "leggendari" i personaggi di 11° livello o più, come anche tutte le creature che si sono opposte loro, gli oggetti magici maggiori che questi eroi hanno posseduto, e i luoghi in cui hanno compiuto le loro imprese più importanti.

Componente materiale: Incenso del valore di almeno 250 mo.

Focus: Quattro listelli di avorio (del valore di 50 mo ognuno) che compongono un rettangolo.

CONOSCERE DIREZIONE

Divinazione

Livello: Brd 0, Drd 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Istantanea

L'incantatore conosce istantaneamente la posizione del nord rispetto al luogo in cui si trova. È efficace in tutti gli ambienti in cui il concetto di "nord" è applicabile, ma potrebbe risultare inutile in ambienti extraplanari. Al momento del lancio dell'incantesimo la posizione del nord è chiara, ma l'incantatore potrebbe perdersi nuovamente nel momento in cui manchino i punti di riferimento necessari a procedere in quella direzione.

CONSACRARE

Invocazione [Bene]

Livello: Chr 2

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Emanazione del raggio di 6 m

Durata: 2 ore per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo benedice un'area infondendole energia positiva. Tutte le prove di Carisma effettuate per scacciare i non morti all'interno di quest'area ottengono un bonus sacro di +3. Le creature non morte che entrano in quest'area subiscono delle interferenze minori che infliggono loro una penalità di -1 ai tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza. All'interno dell'area consacrata non è possibile creare o evocare non morti.

Se l'area consacrata contiene un altare, un santuario o una qualsiasi altra struttura permanente dedicata alla divinità, al pantheon o alla potenza superiore allineata dell'incantatore, i modificatori sopra elencati vengono raddoppiati (bonus sacro di +6 per scacciare, penalità di -2 per i non morti nell'area). Non è concesso all'incantatore consacrare un'area così strutturata se la divinità rappresentata è diversa da quella che serve.

Se l'area contiene un altare, un santuario o una qualsiasi altra struttura permanente dedicata a una divinità, a un pantheon o a una potenza superiore diversi da quelli dell'incantatore, l'incantesimo consacrare invece rende maledetta l'area, interrompendo la connessione con la divinità o il potere associato. Questa funzione secondaria, se utilizzata, non garantisce anche i bonus e le penalità relativi ai non morti, come elencati sopra.

Consacrare contrasta e dissolve *dissacrare*.

Componente materiale: Una fiala di acquasanta e della polvere d'argento del valore di 25 mo (2,5 kg) da spruzzare e spargere sull'area.

CONTAGIO

Necromanzia [Male]

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

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto contrae una malattia, selezionata dalla tabella sottostante, che lo colpisce immediatamente (senza periodo di incubazione). La CD indicata è per i successivi tiri salvezza (usare la normale CD di contagio per il tiro salvezza iniziale).

Malattia	CD	Danni
Devastazione vischiosa	14	1d4 Cos
Febbre da gallina	16	1d6 Sag
Febbre lurida	12	1d3 Des e 1d3 Cos
Fuoco mentale	12	1d4 Int
Infermità accecante	16	1d4 For ¹
Malattia rossa	15	1d6 For
Tremarella	13	1d8 Des

¹ Ogni volta che una vittima subisce 2 o più danni alla Forza per l'infermità accecante, deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra (usando la CD del tiro salvezza della malattia) o essere accecato in modo permanente.

CONTATTARE ALTRI PIANI

Divinazione

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Concentrazione

L'incantatore invia la sua mente su un altro piano di esistenza (un Piano Elementale o qualche piano ancora più remoto) al fine di ricevere consiglio e informazioni dalle potenze di làgiù. (Vedi la tabella seguente per i possibili risultati e le conseguenze del tentativo). Le potenze rispondono in un linguaggio che è per lui comprensibile, ma sono infastidite dal contatto e danno solo risposte brevi alle sue domande. (A tutte le domande si riceverà come risposta un "sì", "no", "forse", "mai", "irrelevante" o altre risposte di una sola parola). L'incantatore deve concentrarsi per mantenere l'incantesimo (un'azione standard) in modo da poter porre le domande al ritmo di una per round. La potenza risponde alla domanda nello stesso round. Per ogni due livelli dell'incantatore, gli è concesso porre una domanda.

Il contatto con menti più lontane dal suo piano d'origine aumenta la probabilità di subire una diminuzione all'Intelligenza e al Carisma, ma la possibilità che l'entità conosca la risposta e di ricevere da essa quella corretta aumentano proporzionalmente man mano che ci si muove verso piani più distanti. Una volta raggiunti i Piani Esterni, il potere della divinità contattata determina gli effetti.

In rare occasioni questo metodo di divinazione può essere bloccato dall'intervento di alcune divinità o di altre forze.

Contattare altri piani

Piano contattato	Evitare diminuzione a Int/Car	Risposta			Risposta casuale
		corretta	Non sa	Menzogna	
Piano Elementale (appropriato)	CD 7/1 settimana (CD 7/1 settimana)	01-34 (01-68)	35-62 (69-75)	63-83 (76-98)	84-100 (99-100)
Piano dell'Energia Positiva/Negativa	CD 8/1 settimana	01-39	40-65	66-86	87-100
Piano Astrale	CD 9/1 settimana	01-44	45-67	68-88	89-100
Piano Esterno, semidivinità	CD 10/2 settimane	01-49	50-70	71-91	92-100
Piano Esterno, divinità minore	CD 12/3 settimane	01-60	61-75	76-95	96-100
Piano Esterno, divinità intermedia	CD 14/4 settimane	01-73	74-81	82-98	99-100
Piano Esterno, divinità maggiore	CD 16/5 settimane	01-88	89-90	91-99	100

Evitare diminuzione a Int/Car: L'incantatore deve effettuare una prova di Intelligenza contro questa CD per evitare una diminuzione di Intelligenza e Carisma. Se la prova fallisce, i punteggi di Intelligenza e Carisma scendono a 8 per la durata riportata e l'incantatore non è più in grado di lanciare incantesimi arcani. Se perde Intelligenza e Carisma, l'effetto si manifesta non appena la prima domanda viene posta e non viene data nessuna risposta (le voci tra parentesi si riferiscono a domande che riguardano il Piano Elementale appropriato).

Risultati di un contatto riuscito: Tirare un d% e consulta il risultato ottenuto sulla tabella:

Risposta corretta: L'incantatore ottiene una risposta corretta di una parola. Le domande a cui non è possibile rispondere con una sola parola ottengono una risposta casuale.

Non sa: L'entità non sa la risposta.

Menzogna: L'entità mente intenzionalmente.

Risposta casuale: L'entità tenta di mentire ma non conosce la risposta, quindi ne inventa una.

CONTINGENZA

Invocazione

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S, M, F

Tempo di lancio: Almeno 10 minuti; vedi testo

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 giorno per livello (I) o finché non viene scaricato

L'incantatore può collocare un incantesimo sulla propria persona in modo che quest'ultimo abbia effetto quando si verificano certe condizioni stabilite al momento del lancio di *contingenza*. Sia *contingenza* che l'incantesimo da attivare devono essere lanciati allo stesso tempo. Un tempo di lancio di 10 minuti è il minimo totale per il lancio di entrambi; se l'incantesimo da attivare ha un tempo di lancio superiore a 10 minuti, bisogna usare quel tempo.

L'incantesimo che viene attivato da *contingenza* deve riguardare direttamente la persona dell'incantatore ed essere di un livello di incantesimi non più alto di un terzo del livello dell'incantatore (arrotondato per difetto, al massimo di 6° livello).

Le condizioni dettate per attivare l'incantesimo devono essere chiare, anche se possono essere generiche.

In ogni caso, *contingenza* attiva immediatamente il secondo incantesimo, che viene "lanciato" istantaneamente quando le circostanze specificate si verificano. Se vengono prescritte condizioni complicate o contorte, l'intera combinazione di incantesimi (sia *contingenza* che l'incantesimo da attivare) potrebbe non funzionare. L'incantesimo da innescare si attiva sempre in occasione dell'adempimento delle condizioni specificate, indipendentemente dal fatto che lo si desideri o meno.

Si può usare un solo incantesimo *contingenza* per volta; se ne viene lanciato un secondo, il primo (se ancora attivo) si dissolve.

Componente materiale: Quella dell'incantesimo da attivare, più dell'argento vivo, un sopracciglio di un ogre magi, di un rakshasa o di una simile creatura con capacità magiche.

Focus: Una statuetta raffigurante le fattezze dell'incantatore scolpita in avorio d'elefante e decorata con gemme (del valore di almeno 1.500 mo). L'incantatore deve portare il focus con sé affinché *contingenza* funzioni.

CONTRASTARE ELEMENTI

Abiurazione

Livello: Chr 1, Drd 1, Mag/Str 1, Pal 1, Rgr 1, Sole 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 24 ore

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Una creatura protetta da contrastare elementi non subisce alcun male dall'essere in un ambiente freddo o caldo. Può resistere a condizioni comprese tra -45° e 60° C senza dover effettuare tiri salvezza sulla Tempra. L'incantesimo protegge anche l'equipaggiamento della creatura.

Contrastare elementi non fornisce alcuna protezione dai danni da fuoco o da freddo, né protegge da altri pericoli ambientali come fumo, mancanza d'aria e così via.

CONTROLLARE ACQUA

Trasmutazione [Acqua]

Livello: Acqua 4, Chr 4, Drd 4, Mag/Str 6

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Acqua per un volume di 3 m per livello x 3 m per livello x 60 cm per livello (F)

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

In base alla versione che si sceglie, controllare acqua solleva o abbassa il livello delle acque.

Abbassare acqua: L'acqua (o un liquido simile) riduce la sua profondità di 60 cm per livello dell'incantatore (fino a un minimo di 2,5 cm). L'acqua si abbassa all'interno di una depressione quadrata i cui lati sono lunghi fino a 3 metri per livello dell'incantatore. Nei corpi d'acqua estremamente grandi e profondi come l'oceano, l'incantesimo crea un vortice che risucchia navi e altri vascelli al suo interno, mettendoli a rischio e impedendo loro di andarsene attraverso il normale movimento per la sua durata. Se lanciato sugli elementali dell'acqua e su altre creature d'acqua, questo incantesimo ha l'effetto di un incantesimo lentezza (Volontà nega). L'incantesimo non ha effetto su altre creature.

Alzare acqua: L'acqua (o un liquido simile) si alza di livello allo stesso modo della versione abbassare acqua. Le barche sollevate in questo modo scivolano via lungo il blocco d'acqua generato dall'incantesimo. Se l'area soggetta all'incantesimo comprende le rive di un fiume, una spiaggia o altre terre vicine al corpo d'acqua sollevato, l'acqua potrebbe riversarsi sulla terraferma.

Per entrambe le versioni si può dimezzare una dimensione orizzontale per raddoppiarne l'altra.

Componente materiale arcana: Una goccia d'acqua (per alzare acqua) o un pizzico di polvere (per abbassare acqua).

CONTROLLARE NON MORTI

Necromanzia

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersagli: Fino a 2 DV di creature non morte per livello, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette all'incantatore di comandare le creature non morte per un breve periodo di tempo. Le creature vengono comandate a voce e sono in grado di capire, in qualsiasi lingua l'incantatore stia parlando. Anche se la comunicazione vocale non è possibile, i non morti controllati non attaccano l'incantatore. Alla fine dell'incantesimo i non morti controllati tornano al loro normale comportamento. I non morti intelligenti ricorderanno da chi sono stati controllati.

Componente materiale: Un frammento d'osso e un piccolo pezzo di carne cruda.

CONTROLLARE TEMPO ATMOSFERICO

Trasmutazione

Livello: Aria 7, Chr 7, Drd 7, Mag/Str 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 10 minuti; vedi testo

Raggio di azione: 3 km

Area: Un cerchio del raggio di 3 km centrato sull'incantatore; vedi testo

Durata: 4d12 ore; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può cambiare il tempo atmosferico nell'area locale. Sono necessari 10 minuti per lanciare l'incantesimo e altri 10 minuti perché gli effetti comincino a manifestarsi. L'incantatore può solo invocare un tempo appropriato al clima e alla stagione dell'area in cui si trova.

Stagione	Tempo possibile
Primavera	Tornado, tempesta di fulmini, tempesta di nevischio o caldo
Estate	Pioggia torrenziale, calore intenso o grandinata
Autunno	Clima caldo o freddo, nebbia, nevischio
Inverno	Freddo intenso, tormenta di neve, disgelo
Tardo inverno	Vento Uragano o primavera precoce (nelle zone costiere)

L'incantatore controlla le tendenze generali del tempo, come la direzione e l'intensità del vento, ma non controlla le sue applicazioni specifiche (dove colpiranno i fulmini, ad esempio, o il percorso preciso di un tornado). Quando l'incantatore seleziona una certa condizione da generare, il tempo assumerà quella condizione 10 minuti dopo (cambiando gradualmente, e non bruscamente). Continuerà così come è stato generato per la durata dell'incantesimo o finché l'incantatore non userà un'azione standard per decidere una nuova condizione atmosferica (che si manifesterà pienamente 10 minuti dopo). Condizioni contraddittorie tra loro non possono essere presenti contemporaneamente.

Controllare tempo atmosferico può eliminare fenomeni atmosferici (che avvengono naturalmente o in altro modo), allo stesso modo in cui può crearli.

I druidi che lanciano questo incantesimo raddoppiano la sua durata e influenzano un cerchio del raggio di 4,5 km.

CONTROLLARE VEGETALI

Trasmutazione

Livello: Drd 8, Vegetale 8

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Fino a 2 DV per livello di creature vegetali che non possono essere a più di 9 m l'una dall'altra

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette all'incantatore di controllare le azioni di una o più creature vegetali per un breve periodo di tempo. Le creature vengono comandate a voce e sono in grado di capire, in qualsiasi lingua l'incantatore stia parlando. Anche se la comunicazione vocale non è possibile, i vegetali controllati non attaccano l'incantatore. Alla fine dell'incantesimo i soggetti controllati tornano al loro normale comportamento.

Comandi suicidi o autodistruttivi vengono semplicemente ignorati.

CONTROLLARE VENTI

Trasmutazione [Aria]

Livello: Aria 5, Drd 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 12 m per livello

Area: Un cilindro del raggio di 12 m per livello e alto 12 m

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di alterare la forza del vento nell'area che lo circonda. Può far soffiare il vento in una determinata direzione o in un modo preciso, oppure aumentare o diminuire la sua forza. La nuova direzione e la nuova intensità del vento persistono finché l'incantesimo non ha termine o finché l'incantatore non decide di cambiare ciò che ha appena creato, il che necessita di concentrazione. Egli può creare un "occhio" di aria calma fino a 24 metri di diametro al centro dell'area, se lo desidera, e può decidere di limitare l'effetto a un'area cilindrica minore di quella massima consentita.

Direzione del vento: Può scegliere una delle quattro direzioni basilari da impartire al vento nell'area interessata:

- Il vento soffia dal centro verso l'esterno con pari intensità in tutte le direzioni.
- Il vento soffia dal bordo esterno verso il centro con eguale intensità da tutte le direzioni, impennandosi verso l'alto subito prima di raggiungere l'occhio al centro dell'area.
- Una rotazione fa sì che il vento giri attorno al centro in senso orario o antiorario.
- Una raffica di vento orientata verso una direzione precisa da un lato all'altro dell'area.

Forza del vento: Per ogni tre livelli, l'incantatore può aumentare o diminuire la forza del vento di un livello d'intensità (le categorie di forza del vento sono brevemente descritte sotto). Ad ogni round nel proprio turno, una creatura nel vento deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra oppure subirne gli effetti.

I venti forti (31,5 o più km/h) rendono difficile la navigazione a vela.

Un vento impetuoso (46,5 o più km/h) provoca danni minori alle abitazioni e alle barche.

Una bufera (76,5 o più km/h) spazza via dai cieli gran parte delle creature volanti, sradica gli alberi più piccoli, abbatte le strutture in legno più fragili, scoperchia i tetti e mette in pericolo le navi.

Gli uragani (112,5 o più km/h) distruggono edifici in legno, a volte sradicano anche grossi alberi e provocano l'affondamento di molte navi.

Un tornado (262,5 o più km/h) distrugge tutti gli edifici non fortificati e sradica spesso gli alberi più grossi.

CORPO DI FERRO

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 8, Terra 8

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (I)

Questo incantesimo è in grado di trasformare il corpo in acciaio vivente, garantendo diverse capacità e resistenze potenti.

L'incantatore guadagna una riduzione al danno di 15/adamantio. Diventa immune a cecità, colpi critici, danni alle caratteristiche, sordità, malattie, annegamento, elettricità, veleno, stordimento e a tutti gli incantesimi o attacchi che colpiscono la struttura fisica o la respirazione, poiché a tutti gli effetti per la durata di questo incantesimo l'incantatore non è composto di materia organica e non ha bisogno di respirare. Egli subisce solo danni dimezzati da fuoco e da acido di ogni tipo. Tuttavia, diventa vulnerabile a tutti gli attacchi speciali che hanno effetto sui golem di ferro.

L'incantatore ottiene un bonus di potenziamento +6 al punteggio di Forza, ma subisce una penalità di -6 al punteggio di Destrezza (fino a un punteggio minimo di 1), e la velocità si dimezza. Egli ha una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 50% e una penalità di armatura alla prova di -8, come se indossasse un'armatura completa. Non è in grado di bere (né quindi di usare pozioni) né di usare strumenti a fiato.

I suoi attacchi senz'armi infliggono danni pari a un randello adatto alla sua taglia (1d4 per personaggi di taglia Piccola o 1d6 per personaggi di taglia Media), ed è considerato a tutti gli effetti armato quando compie attacchi senz'armi.

Il peso aumenta di dieci volte, provocando l'affondamento in acqua come una roccia. Tuttavia, egli è sicuramente in grado di resistere alla terribile pressione e alla mancanza d'aria in fondo all'oceano, almeno finché l'incantesimo non termina.

Componente materiale arcana: Un piccolo pezzo di ferro che sia stato un tempo parte di un golem di ferro, dell'armatura di un eroe o di una macchina da guerra.

COSTRIZIONE INFERIORE

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

Livello: Brd 3, Mag/Str 4

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 round

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

Bersaglio: Una creatura vivente con 7 DV o meno

Durata: Un giorno per livello o finché non viene scaricato (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Una *costrizione inferiore* pone un comando magico su una creatura, imponendole di svolgere qualche servizio, di evitare di fare qualcosa o di agire in un certo modo, a seconda delle intenzioni dell'incantatore. La creatura deve avere 7 Dadi Vita o meno ed essere in grado di capirlo. Anche se una costrizione non può costringere una creatura al suicidio o a compiere atti che la porterebbero a morte certa, la può indurre a compiere qualunque altra azione. La creatura costretta deve seguire le istruzioni ricevute fino al momento in cui il suo compito non sarà stato portato a termine, a prescindere da quanto tempo possa richiedere.

Se le istruzioni includono compiti che non possono essere portati a termine di propria spontanea volontà (come "Attendi qui" o "Difendi quest'area contro qualunque attacco"), l'incantesimo rimane attivo al massimo per un giorno per livello dell'incantatore. Un soggetto intelligente potrebbe essere in grado di sovvertire alcune delle istruzioni ricevute. Ad esempio, se l'incantatore ordina alla vittima di proteggerlo da qualsiasi attacco, questa potrebbe decidere di trascinarlo al sicuro all'interno di un dungeon, per la durata dell'incantesimo.

Se al soggetto viene impedito di obbedire a costrizione inferiore per 24 ore, subisce una penalità di -2 a tutte le caratteristiche. Ogni giorno successivo continuerà a subire una penalità cumulativa di -2, fino a un totale di -8. Le caratteristiche non potranno scendere al di sotto di 1 in questo modo. Il personaggio smetterà di subire penalità 24 ore dopo avere ripreso a obbedire alla costrizione inferiore.

Una *costrizione inferiore* (e tutte le penalità alle caratteristiche) può essere annullata da *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*. *Dissolvi magie* non ha effetto su *costrizione inferiore*.

COSTRIZIONE/CERCA

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

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

Tempo di lancio: 10 minuti

Bersaglio: Una creatura vivente

Tiro salvezza: Nessuno

Funziona come *costrizione inferiore*, ma ha effetto su una creatura dotata di qualsiasi numero di DV e non consente alcun tiro salvezza.

Invece di subire penalità alle sue caratteristiche (come per *costrizione inferiore*), il soggetto subisce 3d6 danni per ogni giorno in cui non tenta di compiere la *costrizione/cerca*. Inoltre, ogni giorno deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti diventa infermo. Questi effetti hanno termine 24 ore dopo che la creatura riprende a perseguire la sua *costrizione/cerca*.

Rimuovi maledizione pone fine alla *costrizione/cerca* solo se il livello dell'incantatore che lo lancia è più alto del livello dell'incantatore che ha lanciato *costrizione/cerca* di 2. *Spezzare incantamento* non pone fine alla *costrizione/cerca*, mentre *desiderio*, *desiderio limitato* e *miracolo* sono in grado di farlo.

Bardi, maghi e stregoni sono soliti chiamare questo incantesimo *costrizione*, mentre i chierici lo chiamano col nome di *cerca*.

CREARE ACQUA

Evocazione (Creazione) [Acqua]

Livello: Chr 0, Drd 0, Pal 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Fino a 7,4 l d'acqua per livello

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo genera acqua bevibile e non contaminata, equivalente ad acqua piovana pura. L'acqua può essere creata in un'area tanto piccola quanto quella che dovrà contenere il liquido o in un'area grande tre volte tanto (in questo caso creando uno scroscio di pioggia o riempiendo molti ricettacoli più piccoli).

Nota: Gli incantesimi di evocazione non possono creare sostanze od oggetti all'interno di una creatura. L'acqua pesa circa 4 kg ogni 3,7 litri. 27 dm³ d'acqua contengono circa 30 litri e pesano circa 30 kg.

CREARE CIBO E ACQUA

Evocazione (Creazione)

Livello: Chr 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 10 minuti

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

Effetto: Cibo e acqua per sostenere tre umani o un cavallo per livello per 24 ore

Durata: 24 ore; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette di creare una quantità di cibo normale a scelta dell'incantatore, altamente nutriente, ma poco saporito. Il cibo marcisce e diventa immangiabile entro 24 ore, anche se può essere mantenuto fresco per altre 24 ore tramite purificare cibo e bevande. L'acqua creata attraverso questo incantesimo è acqua piovana pura, che però non imputridisce come accade al cibo.

CREARE NON MORTI

Necromanzia [Male]

Livello: Chr 6, Mag/Str 6, Male 6, Morte 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 ora

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

Bersaglio: Un cadavere

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo è un incantesimo assai più potente di animare morti e permette di creare forme più potenti di non morti: ghastr, ghoul, mummie e mohrg. Il tipo o i tipi di non morti che l'incantatore può creare sono basati sul suo livello, come indicato nella tabella seguente:

Livello dell'incantatore Non morto creato

11° o inferiore	Ghoul
12°-14°	Ghast
15°-17°	Mummia
18° o più	Mohrg

L'incantatore può creare non morti meno potenti di quanto indichi il livello, se lo desidera. Farlo potrebbe essere una buona idea, in quanto i non morti creati non sono automaticamente sotto il controllo del loro creatore. L'incantatore può comunque tentare di comandare il non morto che si sta formando (vedi la sezione "Scacciare e intimorire non morti").

Questo incantesimo deve essere lanciato di notte.

Componente materiale: Un vaso di argilla riempito con la terra di una tomba e un altro riempito di acqua salmastra. L'incantesimo deve essere lanciato su un cadavere. L'incantatore deve piazzare nella bocca o nelle orbite di ogni creatura una gemma di onice nera del valore di almeno 50 mo per DV del non morto. La magia dell'incantesimo rende queste pietre sassi bruciati senza alcun valore.

CREARE NON MORTI SUPERIORI

Necromanzia [Male]

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

Funziona come *creare non morti*, ma permette di creare tipi di non morti più forti e più intelligenti: ombre, wraith, spettri e divoratori. Il tipo o i tipi di non morti che l'incantatore può creare sono basati sul suo livello, come indicato nella tabella seguente:

Livello dell'incantatore Non morto creato

15° o inferiore	Ombra
16°-17°	Wraith
18°-19°	Spettro
20° o più	Divoratore

CREAZIONE MAGGIORE

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 5

Tempo di lancio: 10 minuti

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

Durata: Vedi testo

Funziona come *creazione minore*, con la differenza che l'incantatore è anche in grado di creare un oggetto di natura minerale: pietra, cristallo, metallo o simili. La durata dell'oggetto così creato varia a seconda della sua durezza e della rarità del materiale di cui è composto, come indicato nella tabella seguente:

Esempi di durezza e rarità	Durata
-----------------------------------	---------------

Materia vegetale	2 ore per livello
------------------	-------------------

Roccia, cristallo, metalli comuni	1 ora per livello
-----------------------------------	-------------------

Metalli preziosi	20 minuti per livello
------------------	-----------------------

Gemme	10 minuti per livello
-------	-----------------------

Metallo raro ¹	1 round per livello
---------------------------	---------------------

1 Include adamantio, argento alchemico e mithral. Non è possibile usare creazione maggiore per creare un oggetto di ferro freddo.

CREAZIONE MINORE

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Oggetto non magico incustodito di materia vegetale inanimata fino a 27 dm³ per livello

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un oggetto non magico incustodito di materia vegetale inanimata: vesti di lino, una corda di canapa, una scala di legno ecc. Il volume dell'oggetto non può superare 27 dm³ per livello dell'incantatore. Per creare un oggetto complesso, l'incantatore deve superare un'adeguata prova di abilità

Tentare di usare un oggetto così creato come componente materiale provoca il fallimento dell'incantesimo.

Componente materiale: Un minuscolo pezzo di materiale dello stesso tipo di oggetto che si vuole creare con creazione minore (un piccolo pezzo di canapa sfilacciata per creare una corda, e così via).

CRESCITA ANIMALE

Trasmutazione

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

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersagli: Fino a un animale (Mastodontico o più piccolo) per ogni due livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un certo numero di animali vengono fatti crescere fino a due volte la loro taglia normale e otto volte il loro peso normale. Questa alterazione modifica la categoria di taglia di ogni animale alla successiva più grande, fornisce un bonus di taglia +8 alla Forza e un bonus di taglia +4 alla Costituzione (e quindi 2 punti ferita extra per DV), e impone una penalità di taglia -2 alla Destrezza. Il bonus di armatura naturale già esistente della creatura aumenta di 2. Questo cambiamento di taglia influenza anche il modificatore alla CA e ai tiri per colpire dell'animale e il suo danno base. Lo spazio e la portata dell'animale cambiano come indicato nella Tabella: "Taglia delle creature e scala", ma non cambia la sua velocità.

L'incantesimo garantisce anche ad ogni soggetto riduzione del danno 10/magia e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza.

Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, la creatura raggiunge la massima taglia possibile e può effettuare una prova di Forza (sfruttando la sua Forza accresciuta) per rompere qualsiasi forma di contenimento nel processo. Se fallisce, è costretta senza alcun danno dai materiali che la contengono: l'incantesimo non può essere usato per schiacciare una creatura aumentandone la taglia.

Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato da un animale viene allo stesso modo ingrandito dall'incantesimo, anche se questo cambiamento non ha effetto sulle proprietà magiche dell'equipaggiamento stesso. Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso della creatura ingrandita ritorna istantaneamente alla sua taglia normale.

Questo incantesimo non conferisce in alcun modo il potere di comandare o influenzare gli animali ingranditi.

Molteplici effetti magici che aumentano la taglia non sono cumulativi, che significa (tra le altre cose) che non è possibile usare un secondo lancio di questo incantesimo per aumentare ulteriormente la taglia di un animale che è ancora sotto l'effetto del primo lancio.

CRESCITA DI SPINE

Trasmutazione

Livello: Drd 3, Rgr 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Un quadrato con lato di 6 m per livello

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Riflessi parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

La vegetazione che copre il terreno all'interno dell'area di effetto diventa resistente e appuntita, senza cambiare il suo aspetto esteriore. Nelle zone di terra brulla sono bulbi e radici ad agire in questo modo. Solitamente, crescita di spine può essere lanciato in qualunque area all'aperto, eccetto che in mezzo agli specchi d'acqua, al ghiaccio, alla neve fitta, in un deserto sabbioso o sulla nuda roccia. Qualunque creatura si sposti a piedi all'interno dell'area di effetto subisce 1d4 danni perforanti per ogni 1,5 metri di movimento nell'area spinosa.

Qualsiasi creatura che subisce danni da questo incantesimo deve anche superare un tiro salvezza sui Riflessi o subire ferite ai piedi e alle gambe, che dimezzano la sua velocità sul terreno. Questa penalità alla velocità dura per 24 ore o finché la creatura ferita non riceve un incantesimo curare (restituendole anche i punti ferita perduti). Un altro personaggio è in grado di rimuovere la penalità passando 10 minuti a medicare le ferite e superando una prova di Guarire contro la CD dell'incantesimo.

Crescita di spine non può essere disattivata con l'abilità Disattivare Congegni.

Nota: Le trappole magiche come *crescita di spine* sono difficili da individuare. Un ladro (e solo un ladro) può utilizzare l'abilità Cercare per localizzare una *crescita di spine*. La CD è di 25 + il livello dell'incantesimo, oppure CD 28 nel caso di *crescita di spine* (o CD 27 per *crescita di spine* lanciato da un ranger).

CRESCITA VEGETALE

Trasmutazione

Livello: Drd 3, Rgr 3, Vegetale 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vedi testo

Bersaglio: Vedi testo

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Crescita vegetale ha effetti differenti a seconda della versione scelta.

Crescita rigogliosa: Il primo effetto è di far crescere la normale vegetazione (prati, rovi, cespugli, rampicanti, cardi, alberi, viti) entro un raggio di azione lungo (120 metri + 12 metri per livello dell'incantatore) fino a farla diventare fitta e rigogliosa. I vegetali si espandono fino a formare un intrico di vegetazione fitto come una giungla attraverso il quale è necessario farsi strada a forza. La velocità diminuisce a 1,5 metri, o a 3 metri per le creature di taglia Grande o superiore. (Si può consentire a creature estremamente piccole o grandi di muoversi più velocemente.) L'area deve avere alberi e cespugli al suo interno perché questo incantesimo funzioni.

A discrezione dell'incantatore, l'area interessata può essere un cerchio con il raggio di 30 metri, un semicerchio con un raggio di 45 metri o un quarto di cerchio del raggio di 60 metri. L'incantatore può anche designare quali zone all'interno dell'area non vengono colpite.

Fertilità: Il secondo effetto di questo incantesimo colpisce tutti i vegetali nel raggio di 750 metri, aumentando la loro potenziale capacità di dare frutti di un terzo oltre la norma nel corso dell'anno successivo.

In molte comunità agricole, i chierici o i druidi lanciano questo incantesimo al momento della semina al culmine dei festeggiamenti per l'arrivo della primavera.

Crescita vegetale contrasta rimpicciolire vegetali.

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature vegetali.

CUMULO STRISCIANTE

Evocazione (Creazione)

Livello: Drd 9, Vegetale 9

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Tre o più cumuli striscianti, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro; vedi testo

Durata: Sette giorni o sette mesi (I); vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea 1d4+2 cumuli striscianti da 11 DV ognuno. Queste creature aiutano volontariamente l'incantatore in combattimento, accettando di compiere una missione per lui o di proteggerlo come guardie del corpo. Le creature rimangono con l'incantatore per sette giorni a meno che non sia lui stesso a congedarle. Tuttavia, se i cumuli striscianti sono stati creati per proteggere qualcosa, la durata dell'incantesimo sarà di sette mesi. In questo caso, può essere ordinato loro solamente di sorvegliare un posto o una locazione specifica. Se sono stati evocati per mansioni di guardia non possono uscire dal raggio di azione dell'incantesimo, che si estende a partire dal punto in cui sono apparsi la prima volta.

I cumuli striscianti evocati da questo incantesimo hanno la stessa resistenza al fuoco di quelli normali, ma solo se il terreno è bagnato, paludoso o umido.

CURA FERITE CRITICHE

Evocazione (Guarigione)

Livello: Brd 4, Chr 4, Drd 5, Guarigione 4

Funziona come *cura ferite leggere*, ma cura 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20).

CURA FERITE CRITICHE DI MASSA

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chr 8, Drd 9, Guarigione 8

Funziona come *cura ferite leggere di massa*, ma cura 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +40).

CURA FERITE GRAVI

Evocazione (Guarigione)

Livello: Brd 3, Chr 3, Drd 4, Guarigione 3, Pal 4, Rgr 4

Funziona come *cura ferite leggere*, ma cura 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15).

CURA FERITE GRAVI DI MASSA

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chr 7, Drd 8

Funziona come *cura ferite leggere di massa*, ma cura 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +35).

CURA FERITE LEGGERE

Evocazione (Guarigione)

Livello: Brd 1, Chr 1, Drd 1, Guarigione 1, Pal 1, Rgr 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza (innocuo); vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo); vedi testo

Appoggiando la mano su una creatura vivente, l'incantatore infonde energia positiva che cura 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +5).

Dal momento che i non morti sono animati da energia negativa, questo incantesimo infligge loro danni piuttosto che curare le loro ferite. Una creatura non morta può applicare la sua resistenza agli incantesimi, e tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni subiti.

CURA FERITE LEGGERE DI MASSA

Evocazione (Guarigione)

Livello: Brd 5, Chr 5, Drd 6, Guarigione 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

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

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza (innocuo) o Volontà dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo) o Sì; vedi testo

L'incantatore incanala energia positiva per curare 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25) ad ogni creatura selezionata.

Come gli altri incantesimi curare, *cura ferite leggere di massa* infligge danni ai non morti nella sua area di effetto anziché curarli. Ogni non morto influenzato può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni.

CURA FERITE MINORI

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chr 0, Drd 0

Funziona come *cura ferite leggere*, ma cura 1 solo danno.

CURA FERITE MODERATE

Evocazione (Guarigione)

Livello: Brd 2, Chr 2, Drd 3, Guarigione 2, Pal 3, Rgr 3

Funziona come *cura ferite leggere*, ma cura 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10).

CURA FERITE MODERATE DI MASSA

Evocazione (Guarigione)

Livello: Brd 6, Chr 6, Drd 7

Funziona come *cura ferite leggere di massa*, ma cura 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +30).