

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

INCANTESIMI (D)

DANZA IRRESISTIBILE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 6, Mag/Str 8

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1d4+1 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto avverte un irrefrenabile bisogno di ballare e comincerà a farlo, battendo i tacchi sul pavimento. I movimenti della danza gli impediscono di compiere qualsiasi altra azione a parte fare salti e piroette. Questo effetto impone una penalità di -4 alla Classe Armatura e una penalità di -10 ai tiri salvezza sui Riflessi, e nega qualsiasi bonus alla CA fornito da uno scudo impugnato dal soggetto. Il soggetto danzante provoca attacchi di opportunità ad ogni round nel suo turno.

DARDO INCANTATO

Invocazione [Forza]

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Fino a cinque creature, che non possono trovarsi a più di 4,5 m l'una dall'altra

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un dardo di energia magica scaturisce dalle dita dell'incantatore e colpisce il bersaglio, infliggendo 1d4+1 danni di forza.

Il dardo non fallisce mai il bersaglio, anche se quest'ultimo è in mischia oppure beneficia di una copertura o di un occultamento che non sia totale. Non possono essere colpite parti specifiche di una creatura. Questo incantesimo non è in grado di danneggiare oggetti inanimati.

Per ogni due livelli oltre il 1°, l'incantatore ottiene un ulteriore dardo: due al 3° livello, tre al 5° livello, quattro al 7° livello, fino a un massimo di cinque al 9° livello e oltre. Se l'incantatore è in grado di lanciare più dardi, può far sì che colpiscano una o più creature. Un dardo singolo può colpire una sola creatura. L'incantatore deve designare i bersagli prima di tirare per la resistenza agli incantesimi o per i danni.

DEBILITAZIONE

Necromanzia

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Raggio di energia negativa

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Puntando il dito e pronunciando le parole magiche, l'incantatore fa partire un raggio nero di energia negativa crepitante che sopprime la forza vitale di qualsiasi creatura vivente colpita. L'incantatore deve compiere un attacco di contatto a distanza per riuscirci. Se l'attacco ha successo, al soggetto vengono inflitti 1d4 livelli negativi.

Se il soggetto ha tanti livelli negativi quanti DV, allora muore. Ogni livello negativo impone alla creatura una penalità di -1 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica, prove di abilità e livelli effettivi (per quanto riguarda la determinazione di potere, durata, CD e di altri dettagli dei suoi incantesimi e delle sue capacità speciali). Inoltre, un incantatore perde un incantesimo o uno slot incantesimo dal suo più alto livello disponibile. I livelli negativi sono cumulativi.

Se il soggetto sopravvive, recupera i livelli perduti dopo un numero di ore pari al livello dell'incantatore (massimo 15 ore). Normalmente i livelli negativi hanno una possibilità di risucchiare permanentemente i livelli del soggetto, ma quelli inflitti da debilitazione non durano abbastanza da poterci riuscire.

Se il raggio colpisce una creatura non morta, essa guadagna 1d4x5 punti ferita temporanei per 1 ora.

DEFORMARE LEGNO

Trasmutazione

Livello: Drd 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: 1 oggetto di legno Piccolo per livello, tutti entro un raggio di 6 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore è in grado di distorcere in modo permanente il legno, piegando la sua linearità, la sua forma e la sua resistenza. Una porta deformata si apre (o rimane incastrata, richiedendo una prova di Forza per aprirla, a scelta dell'incantatore). In una barca o nave provoca una falla. Le armi a distanza deformate sono inutilizzabili. Un'arma da mischia deformata impone una penalità di -4 ai tiri per colpire.

L'incantatore può deformare un oggetto di taglia Piccola o inferiore o il suo equivalente per livello dell'incantatore. Un oggetto Medio conta come due oggetti Piccoli, un oggetto Grande come quattro, un oggetto Enorme come otto, un oggetto Mastodontico come sedici e un oggetto Colossale come trentadue.

In alternativa, l'incantatore può raddrizzare del legno (correggendo la distorsione e riportandolo al suo stato normale) che sia stato in precedenza deformato da questo incantesimo o in altri modi. Rendere integro, al contrario, non è in grado di riparare un oggetto deformato.

È possibile combinare molteplici incantesimi *deformare legno* consecutivi per piegare (o raddrizzare) un oggetto che sia troppo grande per essere deformato con un solo incantesimo. Fino a che l'oggetto non è completamente deformato, non subisce alcun effetto nocivo.

DEMENZA

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura ammaliata subisce un effetto permanente di *confusione*, come l'incantesimo.

Rimuovi maledizione non è in grado di annullare *demenza*. *Desiderio*, *desiderio limitato*, *guarigione*, *miracolo* oppure *ristorare superiore* possono invece ripristinare la condizione mentale della creatura.

DESIDERIO

Universale

Livello: Mag/Str 9

Componenti: V, PE

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vedi testo

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

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Desiderio è il più potente incantesimo che un mago o uno stregone possa lanciare. Semplicemente parlando, l'incantatore può alterare la realtà e plasmarla secondo i suoi desideri. Anche *desiderio*, tuttavia, ha i suoi limiti.

Un incantesimo *desiderio* può ottenere uno degli effetti seguenti:

- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 8° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo di 6° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 7° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo di 5° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita all'incantatore.
- Annullare gli effetti nocivi di molti altri incantesimi.
- Creare un oggetto non magico fino a un valore di 25.000 mo.
- Creare un oggetto magico, o aggiungere altri poteri a un oggetto magico esistente.
- Conferire a una creatura un bonus intrinseco di +1 a un punteggio di caratteristica. Una serie da due a cinque desideri lanciati in immediata successione possono conferire a una creatura un bonus intrinseco da +2 a +5 a un punteggio di caratteristica (due desideri per un bonus di +2, tre per un bonus di +3 e così via). I bonus intrinseci sono istantanei e non possono essere dissolti. *Nota:* Un bonus intrinseco non può superare il valore di +5 per un singolo punteggio di caratteristica, e non si accumula mai a eventuali bonus precedenti, per cui si applica solo il bonus migliore.
- Rimuovere ferite e afflizioni. Un singolo *desiderio* può aiutare una creatura per ogni livello dell'incantatore, e tutti i soggetti devono essere curati dallo stesso tipo di afflizione. Un *desiderio* non può mai essere usato per recuperare punti esperienza perduti attraverso il lancio di un incantesimo o la perdita di livelli o di Costituzione subita per essere stati rianimati dalla morte.
- Risorgere i morti. Un *desiderio* può riportare in vita una creatura morta duplicando gli effetti di un incantesimo resurrezione. Un *desiderio* può anche riportare in vita una creatura il cui corpo sia stato distrutto, ma per farlo l'incantesimo va lanciato due volte: uno per ricreare il corpo e un altro per infondere nuovamente la vita nel corpo. Un *desiderio* non può impedire a un personaggio che sia stato riportato in vita di perdere un livello di esperienza.
- Trasportare viaggiatori. Un *desiderio* può prelevare una creatura per livello dell'incantatore da qualsiasi luogo in qualsiasi piano e collocarla in qualsiasi altro luogo in qualsiasi altro piano indipendentemente dalle condizioni locali. Un soggetto non consenziente ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per negare gli effetti e applica la sua resistenza agli incantesimi (se posseduta).
- Annullare un evento negativo. Un *desiderio* può annullare un singolo evento recente. Il *desiderio* permettere di ritirare un qualsiasi lancio effettuato nell'ultimo round (incluso l'ultimo turno dell'incantatore). La realtà si riassetta per conformarsi al nuovo risultato. Il tiro effettuato nuovamente, tuttavia, potrebbe anche essere pari o inferiore al vecchio risultato. Un bersaglio non consenziente ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per negare gli effetti e applica la sua resistenza agli incantesimi (se posseduta).

L'incantatore può richiedere anche effetti superiori a questi, ma farlo è pericoloso. Un *desiderio* di questo genere può concedere l'opportunità di esaudire la richiesta dell'incantatore senza però farlo completamente. (Il *desiderio* potrebbe distorcere il suo *desiderio* esaudendolo in maniera letterale ma sgradita, oppure esaudendolo solo parzialmente).

Gli incantesimi duplicati consentono tiri salvezza e resistenza agli incantesimi come le versioni normali (ma le CD sono per un incantesimo di 9° livello).

Componente materiale: Quando un *desiderio* duplica un incantesimo che ha una componente materiale che costa più di 10.000 mo, l'incantatore deve fornire quella componente.

Costo in PE: Il costo minimo in PE per lanciare *desiderio* è 5.000 PE. Quando un *desiderio* duplica un incantesimo che ha un costo in PE, l'incantatore deve pagare 5.000 PE oppure quel costo, a seconda di quale sia il più alto dei due. Quando un *desiderio* crea o migliora un oggetto magico, l'incantatore deve il doppio del normale costo in PE per creare o migliorare l'oggetto, più 5.000 PE addizionali.

DESIDERIO LIMITATO

Universale

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S, PE

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vedi testo

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

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un *desiderio limitato* è in grado di creare praticamente qualsiasi tipo di effetto. Un incantesimo *desiderio limitato* può ottenere uno degli effetti seguenti:

- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 6° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo di 5° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 5° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo di 4° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita all'incantatore.
- Annullare gli effetti nocivi di molti altri incantesimi.
- Rendere possibile qualsiasi altro effetto il cui livello di potere sia pari a quello degli effetti sopra descritti.

Gli incantesimi duplicati consentono tiri salvezza e resistenza agli incantesimi come le versioni normali (ma le CD sono per un incantesimo di 7° livello). Quando un *desiderio limitato* duplica un incantesimo che ha un costo in PE, l'incantatore deve pagare 300 PE oppure quel costo, a seconda di quale sia il più alto dei due. Quando un *desiderio limitato* duplica un incantesimo che ha una componente materiale che costa più di 1.000 mo, l'incantatore deve fornire quella componente.

Costo in PE: 300 PE o più (vedi sopra).

DESTRIERO FANTOMATICO

Evocazione (Creazione)

Livello: Brd 3, Mag/Str 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Una cavalcatura quasi-reale

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca una creatura Grande quasi-reale simile a un cavallo. Il destriero può essere cavalcato solo dall'incantatore o dalla persona per la quale è stato specificatamente creato. Un destriero fantomatico ha la testa e il corpo neri, la criniera e la coda grigie, e zoccoli immateriali che non fanno alcun rumore. Possiede una sorta di briglie, una sella e un morso. La cavalcatura non combatte, ma gli animali lo evitano e si rifiutano di attaccarlo.

La cavalcatura ha CA 18 (-1 taglia, +4 armatura naturale, +5 Des) e 7 punti ferita +1 punto ferita per ogni livello dell'incantatore. Una volta persi tutti i suoi punti ferita, il destriero fantomatico scompare. Il destriero ha una velocità di 6 metri per ogni livello dell'incantatore, fino a un massimo di 72 metri. Può trasportare il peso del suo cavaliere più 5 kg per ogni livello dell'incantatore.

A seconda del livello dell'incantatore, la creatura guadagna poteri speciali. Le capacità di una cavalcatura comprendono quelle delle cavalcature di livello dell'incantatore più basso.

8° Livello: La cavalcatura può muoversi su terreni sabbiosi, fangosi e persino paludosi senza alcuna difficoltà o riduzione di velocità.

10° Livello: La cavalcatura può utilizzare camminare sull'acqua a volontà (come l'incantesimo, non è richiesta alcuna azione per attivare la capacità).

12° Livello: La cavalcatura può utilizzare camminare nell'aria a volontà (come l'incantesimo, non è richiesta alcuna azione per attivare la capacità) fino a 1 round alla volta, dopo il quale cade al suolo.

14° Livello: La cavalcatura può volare alla sua normale velocità (manovrabilità media).

DETTAME

Invocazione [Legale, Sonoro]

Livello: Chr 7, Legge 7

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 12 m

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

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Qualsiasi creatura non legale all'interno dell'area dell'incantesimo *dettame* subisce i seguenti effetti nocivi.

DV

Effetto

Pari al livello dell'incantatore Assordata

Fino al livello dell'incantatore -1 Rallentata, assordata

Fino al livello dell'incantatore -5 Paralizzata, rallentata, assordata.

Fino al livello dell'incantatore -10 Uccisa, paralizzata, rallentata, assordata.

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

Assordata: La creatura è assordata per 1d4 round.

Rallentata: La creatura viene rallentata, come per l'incantesimo *lentezza*, per 2d4 round.

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

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

Inoltre, se l'incantatore è sul proprio piano natio quando lancia l'incantesimo, le creature extraplanari di allineamento non legale all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza e non possono tornare per almeno 24 ore. Questo effetto ha luogo indipendentemente dal fatto che le creature abbiano udito il dettame o meno. L'effetto di esilio consente un tiro salvezza sulla Volontà (con una penalità di -4) per negarlo.

Le creature i cui DV superano il livello dell'incantatore non subiscono gli effetti dell'incantesimo.

DEVASTAZIONE

Necromanzia [Paura, Influenza mentale]

Livello: Chr 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo infonde nel soggetto una sensazione di orrore indicibile che lo rende scosso.

DISCO FLUTTUANTE

Invocazione [Forza]

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Un disco di forza del diametro di 90 cm

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un piano di forza circolare leggermente concavo che lo segue e trasporta pesi per lui. Il disco ha un diametro di 90 cm ed è profondo 2,5 cm al centro. È in grado di reggere 50 kg di peso per ogni livello dell'incantatore (se utilizzato per trasportare un liquido ha una capacità di 9 litri). Il disco fluttua a circa 90 cm dal terreno e rimane sempre orizzontale. Si sposta orizzontalmente fluttuando entro il raggio di azione dell'incantesimo e segue l'incantatore a ogni round a una velocità mai superiore alla sua normale velocità. Se non riceve istruzioni diverse, mantiene sempre una distanza costante di 1,5 metri dall'incantatore. Il disco cessa di esistere nel momento in cui la durata dell'incantesimo si esaurisce, quando l'incantatore esce dal suo raggio di azione (muovendosi troppo in fretta o usando mezzi simili all'incantesimo *teletrasporto*), oppure quando tenta di allontanare il disco a più di 90 cm dalla superficie su cui fluttua. Quando il disco scompare, qualunque cosa trasportasse cade per terra.

Componente materiale: Una goccia di mercurio.

DISGIUNZIONE

Abiurazione

Livello: Mag/Str 9, Magia 9

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Tutti gli effetti magici e gli oggetti magici in un'esplosione del raggio di 12 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: No

Tutti gli effetti magici e gli oggetti magici presenti all'interno del raggio di azione, a parte quelli portati o toccati dall'incantatore, vengono disgiunti. Ciò significa che gli incantesimi e gli effetti magici vengono separati nei loro componenti individuali (ponendo fine al loro effetto come nel caso di un incantesimo *dissolvi magia*), e gli oggetti magici permanenti devono superare un tiro salvezza sulla Volontà o essere trasformati in oggetti normali. Un oggetto in possesso di una creatura utilizza il proprio bonus al tiro salvezza sulla Volontà o quello del suo possessore, a seconda di quale sia il più alto dei due.

Esiste anche una probabilità dell'1% per livello dell'incantatore di distruggere un *campo anti-magia*. Se il *campo anti-magia* regge, nessuno degli oggetti al suo interno viene disgiunto.

Anche gli artefatti sono soggetti alla disgiunzione, sebbene ci sia solo una probabilità dell'1% per livello dell'incantatore di riuscire a colpire oggetti di tale potere. Inoltre, se un artefatto viene distrutto, l'incantatore deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 25 o perdere permanentemente la sua capacità di lanciare incantesimi. (Questa capacità non può essergli restituita dalla magia dei mortali, nemmeno con *desiderio* o *miracolo*).

Nota: Distruggere artefatti è un atto pericoloso, e ha una probabilità del 95% di attirare l'attenzione di qualche potente entità interessata o connessa direttamente all'oggetto.

DISINTEGRAZIONE

Trasmutazione

Livello: Distruzione 7, Mag/Str 6

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un sottile raggio verde scaturisce dal dito indice dell'incantatore. Per colpire il bersaglio, l'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto a distanza. Qualsiasi creatura colpita dal raggio subisce 2d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 40d6). Qualsiasi creatura ridotta a 0 o meno punti ferita da questo incantesimo viene completamente disintegrata, lasciandosi dietro solo una scia di povere fine. L'equipaggiamento della creatura disintegrata non ne subisce l'effetto.

Quando usato contro un oggetto, il raggio semplicemente disintegra fino a un cubo con spigolo di 3 metri di materia non vivente, quindi nel caso di oggetti o strutture molto grandi, solo una parte viene disintegrata. Il raggio ha effetto anche su oggetti costruiti interamente di forza ma non su effetti magici come *globo di invulnerabilità* o *campo anti-magia*.

Se la creatura o l'oggetto riesce a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con successo, subisce solo 5d6 danni. Se i danni subiti riducono la creatura o l'oggetto a 0 o meno punti ferita, viene completamente disintegrata.

Solo la prima creatura o il primo oggetto colpiti ne subiscono gli effetti; cioè, il raggio funziona solo su un singolo bersaglio ad ogni lancio dell'incantesimo.

Componente materiale arcana: Una pietra di magnetite e un pizzico di polvere.

DISPERAZIONE OPPRIMENTE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 3, Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Area: Esplosione a forma di cono

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un cono invisibile di disperazione produce grande tristezza nei soggetti. Ogni creatura soggetta all'effetto subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di abilità, prove di caratteristica e ai tiri per i danni da arma.

Disperazione opprimente contrasta e dissolve *buone speranze*.

Componente materiale: Una fiala di lacrime.

DISSACRARE

Invocazione [Male]

Livello: Chr 2, Male 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: Sì

Questo incantesimo infonde in un'area un flusso di energia negativa. Tutte le prove di Carisma richieste per scacciare non morti all'interno di questa area subiscono una penalità profana di -3 e i non morti che entrano in questa area ottengono un bonus profano di +1 ai tiri per colpire, per i danni e ai tiri salvezza. I non morti creati o evocati all'interno dell'area dissacrata ottengono inoltre +1 punto ferita per ogni DV.

Se l'area dissacrata contiene un altare, un santuario o una qualsiasi altra struttura permanente dedicata alla divinità, o alla potenza superiore allineata dell'incantatore, i modificatori sopra elencati vengono raddoppiati (bonus profano di -6 alle prove di scacciare, bonus profano di +2 e +2 punti ferita per ogni DV ai non morti nell'area). Inoltre, chiunque lanci animare morti all'interno di quest'area potrebbe creare fino al doppio del normale numero di non morti (cioè, 4 DV per livello dell'incantatore invece che 2 DV per livello dell'incantatore).

Se l'area contiene un altare, un santuario o un'altra struttura simile ma di una divinità, un pantheon o una potenza superiore diversi da quelli dell'incantatore, l'incantesimo dissacrare agisce invece maledicendo l'area e interrompendo il suo collegamento con la potenza o la divinità in questione. Questa funzione secondaria, se usata, non concede i bonus e le penalità relativi ai non morti sopra elencati.

Dissacrare contrasta e dissolve *consacrare*.

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

DISSIMULARE

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura o un oggetto, di dimensioni fino a un cubo con spigolo di 3 m

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

Con questo incantesimo l'incantatore è in grado di falsare le informazioni fornite da eventuali incantesimi divinatori che rivelano l'aura. Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve scegliere un altro oggetto all'interno del suo raggio di azione. Per l'intera durata dell'incantesimo, il bersaglio di *dissimulare* viene percepito come se fosse quell'altro oggetto. (Né il bersaglio né l'altro oggetto ottengono un tiro salvezza contro questo effetto). Gli incantesimi di individuazione forniscono quindi informazioni sul secondo oggetto piuttosto che sul bersaglio reale dell'individuazione, a meno che colui che lancia l'individuazione non superi un tiro salvezza sulla Volontà.

Questo incantesimo non influenza altri tipi di divinazione magica (*chiaroudienza/chiaroveggenza, individuazione dei pensieri, presagio* e simili).

DISSOLVI IL BENE

Abiurazione [Male]

Livello: Chr 5, Male 5

Funziona come *dissolvi il male*, ma l'incantatore viene circondato da un'energia oscura, sacrilega e tremolante e l'incantesimo ha effetto sulle creature buone e gli incantesimi del bene invece che sulle creature malvagie e gli incantesimi del male.

DISSOLVI IL CAOS

Abiurazione [Legale]

Livello: Chr 5, Legge 5, Pal 4

Funziona come *dissolvi il male*, ma l'incantatore viene circondato da un'energia legale azzurra costante e l'incantesimo ha effetto sulle creature caotiche e gli incantesimi del caos invece che sulle creature malvagie e gli incantesimi del male.

DISSOLVI LA LEGGE

Abiurazione [Caotico]

Livello: Caos 5, Chr 5

Funziona come *dissolvi il male*, ma l'incantatore viene circondato da un'energia giallastra caotica e lampeggiante e l'incantesimo ha effetto sulle creature legali e gli incantesimi della legge invece che sulle creature malvagie e gli incantesimi del male.

DISSOLVI IL MALE

Abiurazione [Bene]

Livello: Bene 5, Chr 5, Pal 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio o **Bersagli:** L'incantatore e una creatura malvagia di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammaliamento o un incantesimo del male su una creatura o un oggetto toccato

Durata: 1 round per livello oppure finché non viene scaricato, a seconda dell'evento che si verifica per primo

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

L'incantatore viene circondato da un alone di energia bianca sacra. Questo potere ha tre effetti:

Primo, l'incantatore ottiene un bonus di deviazione +4 alla CA contro gli attacchi delle creature malvagie.

Secondo, quando l'incantatore mette a segno un attacco di contatto in mischia contro una creatura malvagia di un altro piano, può scegliere di rimandare la creatura al suo piano di provenienza. La creatura può negare questo effetto con un tiro salvezza sulla Volontà riuscito (si applica la resistenza agli incantesimi). Questo uso scarica e pone fine all'incantesimo.

Terzo, con il semplice contatto l'incantatore può dissolvere automaticamente un ammaliamento lanciato da una creatura malvagia o un qualsiasi incantesimo del male. *Eccezione:* Gli incantesimi che non vengono dissolti da *dissolvi magie* non possono essere dissolti neanche da *dissolvi il male*. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi non si applicano a questo effetto. Questo uso scarica ed esaurisce l'incantesimo.

DISSOLVI MAGIE

Abiurazione

Livello: Brd 3, Chr 3, Drd 4, Mag/Str 3, Magia 3, Pal 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio o Area: Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Dal momento che la magia è potente, anche il saper dissolvere la magia risulta potente. È possibile utilizzare *dissolvi magie* per porre fine a incantesimi in atto su una creatura o un oggetto, per sopprimere temporaneamente le capacità di un oggetto magico, per porre fine a incantesimi (o almeno ai loro effetti) in atto in una zona oppure per contrastare gli incantesimi di un altro incantatore. Un incantesimo dissolto termina come se il suo tempo di durata si fosse esaurito. Alcuni incantesimi, come riportato nelle loro descrizioni, non possono essere annullati da *dissolvi magie*. Questo incantesimo può dissolvere (ma non contrastare) gli effetti magici così come gli incantesimi.

Nota: L'effetto di un incantesimo che ha durata istantanea non può essere dissolto, in quanto la magia ha già avuto effetto prima che *dissolvi magie* sia potuto entrare in azione.

L'incantatore può scegliere di usare *dissolvi magie* in uno dei tre modi che seguono: una dissoluzione mirata, una dissoluzione ad area o un controincantesimo:

Dissoluzione mirata: Il bersaglio dell'incantesimo è un oggetto, una creatura o un incantesimo. L'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione (1d20 + il livello dell'incantatore, massimo +10) contro l'incantesimo in questione o contro ogni incantesimo in atto al momento sulla creatura o sull'oggetto. La CD per questa prova di dissoluzione è di 11 + il livello dell'incantatore dell'incantesimo.

Se l'incantatore mira ad un oggetto o una creatura che è l'effetto di un incantesimo in atto (come un mostro evocato tramite *evoca mostri*), deve superare una prova di dissoluzione per porre fine all'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura.

Se l'oggetto scelto come bersaglio è un oggetto magico, l'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione contro il livello dell'incantatore dell'oggetto. Se la supera, tutte le proprietà magiche dell'oggetto vengono soppresse per 1d4 round, dopodiché l'oggetto le recupera di nuovo. Un oggetto soppresso diventa non magico per la durata di questo effetto. Un'interfaccia intradimensionale viene temporaneamente chiusa. Le proprietà fisiche di un oggetto magico rimangono immutate: una spada magica soppressa rimane sempre una spada (e una spada perfetta, oltretutto). Gli artefatti e le divinità non sono influenzati dalle magie dei mortali come questa.

Un incantatore ottiene un successo automatico in ogni prova di dissoluzione contro un incantesimo lanciato da lui stesso.

Dissoluzione ad area: Quando *dissolvi magie* viene usato in questo modo, ha effetto su ogni cosa nel raggio di 6 metri.

Bisogna effettuare una prova di dissoluzione contro l'incantesimo con il più alto livello dell'incantatore per ogni creatura all'interno dell'area che sia il soggetto di uno o più incantesimi. Se la prova fallisce, l'incantatore continua ad effettuare prove di dissoluzione contro gli incantesimi progressivamente più deboli finché non ne dissolve uno (che scarica l'incantesimo *dissolvi magie*, almeno per quello che riguarda il bersaglio in questione) oppure finché non fallisce tutte le prove. Gli oggetti magici della creatura non ne subiscono l'effetto.

Per ogni oggetto all'interno dell'area che sia soggetto a uno o più incantesimi, bisogna effettuare delle prove di dissoluzione come per le creature. Gli oggetti magici non sono invece soggetti alla dissoluzione ad area.

Effettuare una prova di dissoluzione per ogni incantesimo attivo ad area o a effetto il cui punto d'origine sia all'interno dell'area di *dissolvi magie*.

Effettuare infine una prova di dissoluzione per ogni incantesimo attivo la cui area si sovrapponga a quella di *dissolvi magie*, ma solo per porre fine agli effetti presenti nell'area sovrapposta.

Se un oggetto o una creatura che è l'effetto di un incantesimo attivo entra nell'area, l'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione per porre fine all'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura in questione (che farà ritorno da dove è venuta), oltre a tentare di dissolvere gli incantesimi presenti sulla creatura o sull'oggetto.

L'incantatore può scegliere di ottenere automaticamente un successo su ogni prova di dissoluzione contro un incantesimo lanciato da lui stesso.

Controincantesimo: Quando *dissolvi magie* viene usato in questo modo, agisce su un incantatore scelto come bersaglio e viene lanciato come un controincantesimo. A differenza di un vero controincantesimo, tuttavia, c'è il rischio che *dissolvi magie* non funzioni. L'incantatore deve superare una prova di dissoluzione per contrastare l'incantesimo dell'altro incantatore.

DISSOLVI MAGIE SUPERIORE

Abiurazione

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

Funziona come *dissolvi magie*, ma il massimo livello dell'incantatore per la prova di dissolvere è +20 invece che +10. Inoltre, *dissolvi magie superiore* ha la possibilità di dissolvere qualsiasi effetto che può essere rimosso da *rimuovi maledizione*, al contrario di *dissolvi magie*, che non è in grado di farlo.

DISTORSIONE

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 3, Mag/Str 3

Componenti: V, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Emulando la capacità naturale della belva distorcente, il soggetto sembra essere situato a circa 60 cm di distanza dalla sua reale posizione. Ottiene il beneficio di una probabilità del 50% di essere mancato, come se avesse occultamento totale, ma a differenza di un vero occultamento totale, distorsione non impedisce ai nemici di mirarlo normalmente. Visione del vero rivela la sua locazione effettiva.

Componente materiale: Una sottile striscia di pelle di belva distorcente attorcigliata a formare un cappio.

DISTRUGGERE NON MORTI

Necromanzia

Livello: Mag/Str 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore dirige un raggio di energia positiva. Egli deve compiere un attacco di contatto a distanza per colpire, e quando il raggio investe una creatura non morta, le infligge 1d6 danni.

DISTRUGGERE VIVENTI

Necromanzia [Morte]

Livello: Chr 5, Morte 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può uccidere una qualsiasi creatura vivente. Deve compiere con successo un attacco di contatto in mischia per toccare il bersaglio, e quest'ultimo può evitare la morte superando un tiro salvezza sulla Tempra. Se ha successo, la vittima subisce solo 3d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore. (Naturalmente il soggetto potrebbe morire a causa dei danni così ottenuti pur avendo superato il tiro salvezza).

DISTRUZIONE

Necromanzia [Morte]

Livello: Chr 7, Morte 7

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo uccide immediatamente il soggetto e consuma completamente i suoi resti (ma non il suo equipaggiamento e le sue proprietà). Se il tiro salvezza sulla Tempra del bersaglio ha successo, questi invece subisce 10d6 danni. Il solo modo per riportare in vita un personaggio che abbia fallito il proprio tiro salvezza contro questo incantesimo è utilizzando resurrezione pura, un *desiderio* attentamente formulato, seguito da resurrezione, o miracolo.

Focus: Uno speciale simbolo sacro (o sacrilego) d'argento con incisi versi di anatema (costo 500 mo).

DITO DELLA MORTE

Necromanzia [Morte]

Livello: Drd 8, Mag/Str 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può uccidere una singola creatura vivente che si trovi entro il raggio di azione dell'incantesimo. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra per sopravvivere all'attacco. Se il tiro ha successo, la creatura subisce solo 3d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25). Il soggetto potrebbe morire a causa dei danni subiti pur avendo superato il tiro salvezza.

DIVINAZIONE

Divinazione

Livello: Chr 4, Conoscenza 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Istantanea

Questo incantesimo è simile a *presagio*, ma più potente. Esso può fornire consigli utili su un problema riguardante un obiettivo, un evento o un'attività che si verificherà entro una settimana. Il consiglio può essere una semplice frase breve oppure può manifestarsi sotto forma di rima criptica o di presagio.

Se il gruppo non agisce in base alle informazioni ottenute, le condizioni potrebbero cambiare e non rivelarsi più utili in seguito.

La probabilità di base per una divinazione corretta è del 70% +1% per livello dell'incantatore, fino a un massimo del 90%. Circonstanze inconsuete possono modificare la percentuale. Se il tiro di dado fallisce, l'incantatore si rende conto che l'incantesimo non ha funzionato, a meno che non sia in atto qualche magia con l'intento apposto di fornire informazioni false.

Come in *presagio*, molteplici divinazioni sullo stesso argomento effettuate dallo stesso incantatore utilizzano lo stesso risultato di dadi della prima divinazione e forniscono la stessa risposta ogni volta.

Componente materiale: Incenso e un'offerta sacrificale appropriata alla religione dell'incantatore, del valore complessivo di almeno 25 mo.

DOMINARE ANIMALI

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Animale 3, Drd 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round

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

Bersaglio: Un animale

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di ammalare un animale e comandarlo con ordini semplici come "Attacca", "Corri" o "Riporta". Ordini suicidi o autodistruttivi (compreso l'ordine di attaccare una creatura di due o più categorie di taglia più grande della sua) vengono semplicemente ignorati.

Dominare animali stabilisce un legame mentale tra l'incantatore e l'animale dominato. L'animale può essere comandato tramite ordini mentali silenziosi fin quando rimane entro il raggio di azione. L'incantatore non ha bisogno di vedere l'animale per controllarlo, non riceve dati sensoriali diretti dall'animale, ma sa cosa sta provando in quel momento. Dal momento che sta dirigendo l'animale con la sua Intelligenza, esso sarà in grado di compiere imprese solitamente oltre la sua portata, come manipolare oggetti con le zampe o con la bocca. Non è necessario mantenere la concentrazione esclusivamente sul controllo dell'animale a meno che l'incantatore non gli stia ordinando di fare qualcosa che normalmente non sarebbe in grado di fare. Cambiare le proprie istruzioni o impartire un nuovo ordine all'animale dominato equivale a cambiare direzione all'incantesimo, e quindi è un'azione di movimento.

DOMINARE MOSTRI

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 9

Bersaglio: Una creatura

Funziona come *dominare persone*, tranne che l'incantesimo non è limitato dal tipo della creatura.

DOMINARE PERSONE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 4, Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round

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

Bersaglio: Un umanoide

Durata: 1 giorno per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di controllare le azioni di una qualsiasi creatura umanoide mediante un legame telepatico con la mente del soggetto. Se hanno un linguaggio in comune, l'incantatore può generalmente costringere il soggetto ad eseguire i suoi comandi entro i limiti delle sue capacità. Se non condividono nessun linguaggio, può impartire solo comandi di base come "Vieni qui", "Vai lì", "Combatti" o "Stai fermo". È a conoscenza di ciò che il soggetto sta provando ma non riceve percezioni sensoriali dirette da lui, né può comunicare con lui telepaticamente.

Una volta impartito un ordine alla creatura dominata, questa continua a tentare di eseguirlo con l'esclusione di tutte le altre attività ad eccezione di quelle necessarie per la sopravvivenza quotidiana (come mangiare, dormire e così via). Grazie a questo limitato spettro di attività, una prova di Percepire Intenzioni con CD 15 (invece che CD 25) può determinare se il comportamento del soggetto è stato influenzato da un effetto di ammalimento (vedi la descrizione dell'abilità Percepire Intenzioni).

Cambiare le proprie istruzioni o impartire un nuovo ordine alla creatura dominata equivale a cambiare direzione all'incantesimo, e quindi è un'azione di movimento.

Concentrandosi completamente sull'incantesimo (un'azione standard), l'incantatore può ricevere percezioni sensoriali assolute come vengono interpretate dalla mente del soggetto, anche se non può comunque comunicare con l'incantatore. Quest'ultimo non può in realtà vedere attraverso gli occhi del soggetto, quindi non è come se fosse presente, ma può rendersi conto di cosa sta succedendo (il soggetto cammina attraverso un cortile puzzolente, il soggetto parla a una guardia, la guardia sembra sospettosa ecc.).

Le creature si oppongono a questo controllo, e se costrette a intraprendere azioni contro la loro natura ricevono un nuovo tiro salvezza con un bonus di +2. Ordini palesemente autodistruttivi non vengono eseguiti. Una volta stabilito il controllo, il raggio di azione entro il quale può essere mantenuto è illimitato purché l'incantatore e il soggetto rimangano sullo stesso piano. Non c'è bisogno di vedere il soggetto per controllarlo.

Se l'incantatore ogni giorno non trascorre almeno 1 round a concentrarsi sull'incantesimo, il soggetto riceve un nuovo tiro salvezza per liberarsi dal controllo.

Protezione dal male o altri incantesimi simili possono impedire all'incantatore di esercitare questo controllo o di utilizzare il legame telepatico su un soggetto così protetto, ma non possono impedire l'instaurazione del dominio o la sua dissoluzione.