

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

INCANTESIMI (NO)

NASCONDERSI AGLI ANIMALI

Abiurazione

Livello: Drd 1, Rgr 1

Componenti: 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

La creatura sotto l'effetto di questo incantesimo non può essere vista, udita od odorata dagli animali. Anche le capacità sensoriali soprannaturali come la percezione cieca, la vista cieca, l'olfatto acuto e la percezione tellurica non sono in grado di individuare o localizzare una creatura così protetta. Gli animali agiscono quindi come se non fosse presente. Se un personaggio protetto tocca un animale o attacca una qualunque creatura, anche con un incantesimo, questo incantesimo ha termine per tutti i riceventi.

NASCONDERSI AI NON MORTI

Abiurazione

Livello: Chr 1

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); vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura sotto l'effetto di questo incantesimo non può essere vista, udita od odorata dai non morti. Anche le capacità sensoriali soprannaturali come la percezione cieca, la vista cieca, l'olfatto acuto e la percezione tellurica non sono in grado di individuare o localizzare una creatura così protetta. I non morti privi di intelligenza ne subiscono automaticamente l'effetto e agiscono come se il bersaglio non fosse presente. I non morti dotati di intelligenza hanno invece diritto ad un singolo tiro salvezza sulla Volontà. In caso di fallimento, non riescono a percepire nessuna delle creature protette da questo incantesimo. Se hanno però ragione di sospettare la presenza di nemici nell'area, possono comunque tentare di cercarli o di colpirli. Se una delle creature sotto l'effetto di questo incantesimo tenta di scacciare o comandare i non morti, se tocca un non morto o se attacca una qualunque creatura (anche con un incantesimo), questo incantesimo ha termine per tutti i riceventi.

NEBBIA ACIDA

Evocazione (Creazione) [Acido]

Livello: Acqua 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: Nebbia in una propagazione del raggio di 6 m, altezza di 6 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Nebbia acida genera una massa ribollente di vapori nebbiosi simili a quelli prodotti da un incantesimo nebbia solida. Oltre a rallentare le creature e ad oscurare la visuale, i vapori di questo incantesimo sono particolarmente acidi. Ad ogni round nel turno dell'incantatore, a partire da quando l'incantesimo viene lanciato, la nebbia infligge 2d6 danni da acido alle creature e agli oggetti che vi si trovano all'interno.

Componente materiale arcana: Un pizzico di polvere di piselli secchi mescolata allo zoccolo polverizzato di animale.

NEBBIA MENTALE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 5, Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Nebbia in una propagazione del raggio di 6 m, altezza di 6 m

Durata: 30 minuti e 2d6 round; vedi testo

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Nebbia mentale produce un banco di nebbia sottile in grado di indebolire la resistenza mentale di coloro che sono presi all'interno. Le creature all'interno della nebbia mentale subiscono una penalità di competenza -10 a tutte le prove di Saggiezza e ai tiri salvezza sulla Volontà. (Una creatura che supera il suo tiro salvezza non ne subisce l'effetto e non deve effettuare ulteriori tiri salvezza, anche se rimane all'interno della nebbia). Le creature soggette all'incantesimo subiscono la penalità fino a quando rimangono all'interno della nebbia, e per 2d6 round dopo che ne sono uscite. Il banco di nebbia è stazionario e dura 30 minuti (oppure finché non viene disperso dal vento).

Un vento moderato (16,5 o più km/h) disperde la nebbia in quattro round; un vento forte (31,5 o più km/h) la disperde in 1 round.

La nebbia è sottile e non ostacola significativamente la visibilità.

NEBBIA SOLIDA

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Durata: 1 minuto per livello

Resistenza agli incantesimi: No

Funziona come *nube di nebbia*, ma oltre ad oscurare la visuale, la nebbia solida è talmente fitta che qualsiasi creatura provi a muoversi al suo interno avanzerà a una velocità di 1,5 metri, indipendentemente dalla sua velocità normale, e tutti i suoi tiri per colpire e per i danni in mischia subiscono una penalità di -2. Questi vapori impediscono efficaci attacchi con armi a distanza (a parte i raggi magici e simili). Una creatura o un oggetto che cade nella nebbia solida è rallentato, al punto tale che ogni 3 metri di vapori attraversati dalla creatura o dall'oggetto riducono i danni da caduta di 1d6. Una creatura non può fare un passo di 1,5 metri mentre si trova dentro alla nebbia solida.

Comunque, a differenza della nebbia normale, solo un vento molto forte (46,5 o più km/h) riesce a disperdere questi vapori, e impiega solo 1 round.

Nebbia solida può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*. Una *nebbia solida* permanente che viene dispersa dal vento si riforma in 10 minuti.

Componente materiale: Una manciata di piselli secchi in polvere, insieme alla polvere di uno zoccolo di animale.

NEUTRALIZZA VELENO

Evocazione (Guarigione)

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

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura od oggetto toccato fino a 27 dm³ per livello

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

L'incantatore disintossica ogni tipo di veleno nella creatura o nell'oggetto toccato. Una creatura avvelenata non subisce più alcun effetto collaterale dal veleno, e qualunque effetto temporaneo ha termine, ma l'incantesimo non inverte effetti istantanei come i danni ai punti ferita, i danni temporanei alle caratteristiche o gli effetti che non scompaiono da soli.

La creatura è immune a qualsiasi veleno a cui venga esposto per tutta la durata dell'incantesimo. A differenza di ritarda veleno, quegli effetti non sono rimandati fino alla fine della **Durata:** la creatura non deve effettuare alcun tiro salvezza contro effetti del veleno applicati ad essa per tutta la durata dell'incantesimo.

Questo incantesimo può invece neutralizzare sostanze tossiche in una creatura o in un oggetto velenoso per la durata dell'incantesimo, a scelta dell'incantatore.

Componente materiale arcana: Un pezzo di carbone.

NINNA NANNA

Ammalimento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Le creature viventi in un'esplosione del raggio di 3 m

Durata: Concentrazione + 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Mentre è attiva la ninna nanna, qualsiasi creatura nell'area di effetto che fallisce un tiro salvezza sulla Volontà diventa assonnata e distratta, subendo una penalità di -5 alle prove di Ascoltare e Osservare, e una penalità di -2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli effetti di sonno. Ninna nanna dura finché l'incantatore si concentra, più 1 round per livello dell'incantatore.

NON MORTO A MORTO

Necromanzia

Livello: Chr 6, Mag/Str 6

Componenti: V, S, M/FD

Area: Diverse creature non morte in un'esplosione del raggio di 12 m

Tiro salvezza: Volontà nega

Funziona come *cerchio di morte*, con la differenza che questo incantesimo distrugge le creature non morte come sopra specificato.

Componente materiale: Un diamante del valore di almeno 500 mo ridotto in polvere.

NUBE INCENDIARIA

Evocazione (Creazione) [Fuoco]

Livello: Fuoco 8, Mag/Str 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Nube in una propagazione del raggio di 6 m, altezza di 6 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Riflessi dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantesimo *nube incendiaria* crea una fitta nube di fumo piena di tizzoni ardenti. Il fumo oscura la visuale come una nube di nebbia. Inoltre, il materiale incandescente al suo interno infligge 4d6 danni da fuoco a qualunque cosa vi si trovi all'interno ad ogni round nel turno dell'incantatore. Tutti i bersagli possono dimezzare i danni superando un tiro salvezza sui Riflessi ogni round.

Come nel caso dell'incantesimo *nube mortale*, il fumo si sposta alla velocità di 3 metri per round. Si deve calcolare la nuova propagazione del fumo ad ogni round in base al suo nuovo punto d'origine, che è a 3 metri di distanza da dove si trovava l'incantatore al momento del lancio. Concentrandosi, egli può spostarla (muovendo a tutti gli effetti il suo punto di origine) fino a 18 metri per round. Se una parte della nube arriva ad estendersi oltre il raggio di azione massimo, essa si dissipa diventando innocua, e riducendo la propagazione che avrebbe potuto raggiungere in seguito.

Come nel caso di *nube di nebbia*, il vento è in grado di disperdere il fumo, e questo incantesimo non può essere lanciato sott'acqua.

NUBE MALEODORANTE

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Nube in una propagazione del raggio di 6 m, altezza di 6 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

Nube maleodorante crea un banco di nebbia simile a quello creato da nubi di nebbia, ma i vapori in esso contenuti sono nauseanti. Le creature viventi all'interno della nube sono nauseate. Questa condizione dura finché la creatura rimane all'interno della nube, e per 1d4+1 round dopo che ne è uscita. (Tirare separatamente per ogni personaggio nauseato.) Coloro che superano i tiri salvezza ma rimangono all'interno della nube devono continuare a effettuarne ogni round nel turno dell'incantatore.

Nube maleodorante può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*. Una *nube maleodorante* permanente che viene dispersa dal vento si riforma in 10 minuti.

Componente materiale: Un uovo marcio e alcune foglie di cavolo puzzolenti.

NUBE MORTALE

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Nube in una propagazione del raggio di 6 m, altezza di 6 m

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo genera un banco di nebbia simile a una nube di nebbia, tranne per il fatto che i suoi vapori sono di un colore giallo verdastro e velenosi. Questi vapori uccidono automaticamente ogni creatura vivente con 3 DV o meno (senza tiro salvezza). Le creature viventi da 4 a 6 DV vengono uccise a meno che non superino un tiro salvezza sulla Tempra (nel qual caso subiscono 1d4 danni alla Costituzione ad ogni round nel turno dell'incantatore mentre si trovano all'interno della nube). Le creature viventi oltre i 6 DV subiscono 1d4 danni alla Costituzione ad ogni round nel turno dell'incantatore mentre si trovano all'interno della nube (un tiro salvezza sulla Tempra riuscito dimezza questi danni). Trattenere il respiro non serve, ma le creature immuni al veleno non sono soggette all'incantesimo.

A differenza di una *nube di nebbia*, la *nube mortale* si allontana dall'incantatore a una velocità di 3 metri per round, rotolando sulla superficie del terreno. Si deve calcolare la nuova propagazione della nube ad ogni round in base al suo nuovo punto d'origine, che è a 3 metri di distanza da dove si trovava l'incantatore al momento del lancio. Poiché i vapori sono più pesanti dell'aria, la nuvola si abbassa sempre al livello più basso del terreno, infilandosi persino in eventuali tane o aperture che incontra; l'incantesimo, infatti, è ideale per uccidere alveari di formiche giganti, ad esempio. La nuvola non è in grado di penetrare nei liquidi e non può essere lanciata sott'acqua.

NUBE DI NEBBIA

Evocazione (Creazione)

Livello: Acqua 2, Drd 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Nebbia in una propagazione del raggio di 6 m, altezza di 6 m

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Una banco di nebbia inizia a scaturire ribollendo dal punto indicato. La nebbia oscura ogni visuale, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Una creatura che si trova entro un raggio di 1,5 metri gode di occultamento (gli attacchi hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature che si trovano oltre 1,5 metri godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e chi attacca non è in grado di usare la sua vista per localizzare il bersaglio).

Un vento moderato (16,5 o più km/h) disperde la nebbia in 4 round; un vento forte (31,5 o più km/h) la disperde in 1 round.

Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

OCCHI INDAGATORI

Divinazione

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: 1,5 km

Effetto: Dieci o più occhi levitanti

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

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un numero pari a $1d4 +$ il livello dell'incantatore di sfere magiche visibili e semitangibili (chiamate "occhi") che si muovono, esplorano il terreno circostante e tornano a riferire all'incantatore, a seconda delle istruzioni date loro al momento del lancio dell'incantesimo. Ogni occhio è in grado di vedere fino a 36 metri in ogni direzione (solo con la vista normale).

Anche se gli occhi individualmente sono fragili, sono di piccole dimensioni e difficili da individuare. Ogni occhio è un costrutto Piccolissimo, delle dimensioni di una piccola mela, che ha 1 punto ferita, CA 18 (bonus di +8 per la sua taglia), vola a una velocità di 9 metri con manovrabilità perfetta e ha un modificatore +16 alle prove di Nascondersi. Gli occhi hanno un modificatore ad Osservare pari al livello dell'incantatore (massimo +15) e sono soggetti alle illusioni, all'oscurità, alla nebbia e a qualsiasi altro fattore che influenza la capacità dell'incantatore di ricevere informazioni visive su ciò che lo circonda. Un occhio che si sposta nell'oscurità deve farsi strada a tentoni.

Quando crea gli occhi, l'incantatore deve specificare le istruzioni che vuole che seguano, con un comando di massimo venticinque parole. Qualunque conoscenza possieda è anche a loro disposizione, quindi se fosse a conoscenza, ad esempio, dell'aspetto di un tipico mercante, anche gli occhi lo saprebbero.

La frase "Circondatemi" fa sì che gli occhi formino attorno all'incantatore un anello orizzontale dal perimetro regolare del raggio da lui indicato, e che si muovano poi con lui. Nel momento in cui alcuni di essi tornano a riferire o vengono distrutti, gli altri si dispongono in modo da compensare la perdita. Dieci occhi possono formare un anello con un raggio di 120 metri all'interno del quale riescono a vedere qualunque cosa lo attraversi.

La frase "Separatevi" fa sì che gli occhi si allontanino dall'incantatore in varie direzioni.

Altri comandi che potrebbero rivelarsi utili includono disporre gli occhi in linea in una certa maniera, farli muovere a caso entro un certo raggio di azione, o far loro seguire un certo tipo di creatura. Le istruzioni impartite devono essere plausibili.

Per essere in grado di fare rapporto sulle loro scoperte, gli occhi devono tornare dall'incantatore. Ognuno di essi visualizza nella sua mente qualunque cosa abbia visto da quando è stato creato. Un occhio impiega 1 round per visualizzare 1 ora di immagini memorizzate. Dopo aver riferito ciò che ha trovato, un occhio scompare.

Se un occhio si allontana più di 1,5 km dall'incantatore, cessa immediatamente di esistere. Tuttavia, il legame fra l'occhio e l'incantatore è tale che quest'ultimo non saprà se l'occhio è stato distrutto per essere uscito dal raggio di azione dell'incantesimo o se a causa di qualche altro evento.

Gli occhi esistono per 1 ora per livello dell'incantatore oppure finché non tornano dall'incantatore. *Dissolvi magie* può distruggere gli occhi. Tirare separatamente per ognuno di essi all'interno di un'area di dissoluzione. Naturalmente, se uno degli occhi viene inviato nell'oscurità, è molto probabile che colpisca un muro o un simile ostacolo e si distrugga da solo.

Componente materiale: Una manciata di biglie di cristallo.

OCCHI INDAGATORI SUPERIORE

Divinazione

Livello: Mag/Str 8

Funziona come *occhi indagatori*, ma questi occhi permettono di vedere tutte le cose come sono realmente, come se si avesse *visione del vero* con un raggio di azione di 36 metri. Quindi, è possibile muoversi nelle aree buie a velocità normale. Inoltre, il modificatore massimo di Osservare di occhi indagatori superiore è +25 invece di +15.

OCCHIO ARCANO

Divinazione (Scrutamento)

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Illimitata

Effetto: Sensore magico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea un sensore magico invisibile in grado di inviare informazioni visive all'incantatore. Quest'ultimo può creare l'occhio arcano in qualsiasi punto a lui visibile, ma l'occhio può poi spostarsi al di fuori della sua linea di visuale senza impedimenti. L'occhio arcano si sposta alla velocità di 9 metri per round (90 metri al minuto) se osserva la zona come farebbe un normale essere umano (guardando essenzialmente il pavimento) o di 3 metri per round (30 metri al minuto) se esamina il soffitto e le pareti oltre che il pavimento antistante. L'occhio arcano vede esattamente ciò che vedrebbe l'incantatore se si trovasse in quel luogo. L'occhio può spostarsi in qualsiasi direzione per tutta la durata dell'incantesimo. Le barriere solide impediscono all'occhio arcano di passare, ma è sufficiente un buco o uno spazio di 2,5 cm di diametro per permettere all'occhio di passare. L'occhio non può entrare in un altro piano di esistenza, nemmeno tramite un portale o una simile porta magica.

Per usare l'occhio l'incantatore deve essere concentrato. Se non mantiene la concentrazione, l'occhio rimane inerte finché l'incantatore non riesce a concentrarsi di nuovo.

Componente materiale: Un frammento di pelliccia di pipistrello.

OCCULTA OGGETTO

Abiurazione

Livello: Brd 1, Chr 3, Mag/Str 2

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un oggetto toccato fino a 50 kg per livello

Durata: 8 ore (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questo incantesimo nasconde un oggetto alla localizzazione tramite effetti di divinazione (scrutamento), come un incantesimo scrutare o una sfera di cristallo. Un tale tentativo fallisce automaticamente (se la divinazione ha come bersaglio l'oggetto) o non riesce a percepire l'oggetto (se la divinazione ha come bersaglio un luogo, un oggetto o una persona nelle vicinanze).

Componente materiale arcana: Un lembo di pelle di camaleonte.

OMBRA DI UNA EVOCAZIONE

Illusione (Ombra)

Livello: Brd 4, Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vedi testo

Effetto: Vedi testo

Durata: Vedi testo

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

Resistenza agli incantesimi: Sì; vedi testo

L'incantatore utilizza del materiale proveniente dal Piano delle Ombre per dare forma a illusioni quasi-reali che rappresentano una o più creature, oggetti o forze. *Ombra di una evocazione* può imitare qualsiasi incantesimo di evocazione (convocazione) o evocazione (creazione) da mago o da stregone di 3° livello o inferiore. Le ombre di evocazioni hanno un quinto (20%) della forza delle loro controparti reali, anche se le creature che credono che le ombre di evocazioni siano reali sono influenzate da esse al pieno della loro forza.

Tutti coloro che interagiscono con gli oggetti, le forze o le creature evocate possono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per riconoscere la loro vera natura.

Gli incantesimi che infliggono danni hanno effetti normali a meno che le creature non superino un tiro salvezza sulla Volontà. Ogni creatura che dubita subisce solo un quinto (20%) dei danni dall'attacco. Se l'attacco in questione ha un effetto speciale oltre ai danni, quell'effetto ha solo una probabilità del 20% di verificarsi. Indipendentemente dal risultato del tiro salvezza per dubitare, a una creatura soggetta all'incantesimo è concesso anche qualsiasi tiro salvezza previsto per l'incantesimo che viene simulato, ma la CD del tiro salvezza è stabilita in base al livello dell'*ombra di una evocazione* (4°) piuttosto che in base al normale livello dell'incantesimo. Inoltre, qualsiasi effetto creato da *ombra di una evocazione* permette la resistenza agli incantesimi, anche se l'incantesimo simulato non la prevede.

Oggetti e sostanze d'ombra hanno effetti normali tranne che contro quanti dubitano di essi. Contro quest'ultimi hanno solo una probabilità del 20% di funzionare.

Le creature di ombra possiedono solo un quinto dei punti ferita normali per una creatura di quel tipo (a prescindere dal fatto che siano state o meno riconosciute come ombre). Infliggono i normali danni e possiedono le capacità e le debolezze normali. Contro una creatura che l'ha riconosciuta come creatura d'ombra, comunque, i suoi danni sono solo un quinto del normale (20%), e tutte le capacità speciali che non infliggono danni letali hanno solo una probabilità del 20% di funzionare. (Tirare per ogni utilizzo e per ogni personaggio soggetto all'incantesimo, separatamente.) Inoltre, i bonus alla CA delle creature d'ombra sono solo un quinto del normale (quindi un bonus di +7 che risulta in una CA 17 cambierebbe ad un bonus totale di +1 per una nuova CA di 11).

Quanti riescono nel loro tiro salvezza vedono le ombre di evocazioni come immagini trasparenti sovrapposte a vaghe forme d'ombra.

Gli oggetti superano automaticamente i loro tiri salvezza sulla Volontà contro questo incantesimo.

OMBRA DI UNA EVOCAZIONE SUPERIORE

Illusione (Ombra)

Livello: Mag/Str 7

Funziona come *ombra di una evocazione*, ma può duplicare qualsiasi incantesimo di evocazione (convocazione) o evocazione (creazione) da mago o da stregone di 6° livello o inferiore. Le evocazioni illusorie create infliggono tre quinti (60%) dei danni a chi dubita di esse, e gli effetti che non infliggono danni hanno solo una probabilità del 60% di funzionare contro chi dubita di essi.

OMBRA DI UNA INVOCAZIONE

Illusione (Ombra)

Livello: Brd 5, Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vedi testo

Effetto: Vedi testo

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore attinge all'energia del Piano delle Ombre per lanciare una versione illusoria quasi-reale di un incantesimo di invocazione da mago o da stregone di 4° livello o inferiore. (Per un incantesimo con più di un livello, scegliere quello migliore applicabile all'incantatore).

Gli incantesimi che infliggono danni, come fulmine hanno effetti normali a meno che le creature non superino un tiro salvezza sulla Volontà. Ogni creatura che dubita subisce solo un quinto dei danni dall'attacco. Se l'attacco in questione ha un effetto speciale oltre ai danni, quell'effetto ha una forza di un quinto (se applicabile) e ha solo una probabilità del 20% di verificarsi. Se viene riconosciuto come ombra di una invocazione, l'incantesimo infligge solo un quinto (20%) dei danni. Indipendentemente dal risultato del tiro salvezza per dubitare, a una creatura soggetta all'incantesimo è concesso anche qualsiasi tiro salvezza (o resistenza agli incantesimi) previsto per l'incantesimo che viene simulato, ma la CD del tiro salvezza è stabilita in base al livello dell'ombra di una invocazione (5°) piuttosto che in base al normale livello dell'incantesimo.

Gli effetti che non infliggono danni, come folata di vento, hanno effetto normalmente eccetto che contro quanti dubitano di essi. Contro quest'ultimi non hanno alcun effetto.

Gli oggetti superano automaticamente i loro tiri salvezza sulla Volontà contro questo incantesimo.

OMBRA DI UNA INVOCAZIONE SUPERIORE

Illusione (Ombra)

Livello: Mag/Str 8

Funziona come *ombra di una invocazione*, ma permette all'incantatore di creare versioni illusorie parzialmente reali di incantesimi di invocazione da mago o da stregone di 7° livello o inferiore. Se viene riconosciuto come un'*ombra di una invocazione superiore*, un incantesimo che infligge danni ne infligge solo tre quinti (60%).

OMBRE

Illusione (Ombra)

Livello: Mag/Str 9

Funziona come *ombra di una evocazione*, ma imita gli incantesimi di evocazione da mago e da stregone di 8° livello e inferiore. Le evocazioni illusorie create infliggono quattro quinti (80%) dei danni a chi dubita di esse, e contro quest'ultimi gli effetti che non infliggono danni hanno solo una probabilità dell'80% di funzionare.

ONDE DI AFFATICAMENTO

Necromanzia

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Area: Esplosione a forma di cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: No

Resistenza agli incantesimi: Sì

Onde di energia negativa rendono affaticate tutte le creature viventi nell'area di effetto. L'incantesimo non ha effetto sulle creature già affaticate.

ONDE DI ESAURIMENTO

Necromanzia

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Esplosione a forma di cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: No

Resistenza agli incantesimi: Sì

Onde di energia negativa rendono esauste tutte le creature viventi nell'area di effetto. L'incantesimo non ha effetto sulle creature già esauste.

ORRIDO AVVIZZIMENTO

Necromanzia

Livello: Acqua 8, Mag/Str 8

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Creature viventi, che non possono trovarsi a più di 18 m l'una dall'altra

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo prosciuga i liquidi dai corpi viventi dei soggetti, infliggendo 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d6). Questo incantesimo è particolarmente devastante sugli elementali dell'acqua e sulle creature vegetali, che invece subiscono 1d8 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d8).

Componente materiale arcana: Un frammento di spugna.

OSCURITÀ

Invocazione [Oscurità]

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

Componenti: V, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto toccato

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo fa sì che un oggetto inizi a irradiare penombra attorno a sé nel raggio di 6 metri. Tutte le creature nell'area ottengono occultamento (probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Anche le creature normalmente in grado di vedere nell'oscurità hanno la stessa probabilità di mancare il bersaglio in un'area sotto l'effetto magico di oscurità. Le luci normali non funzionano, e nemmeno gli incantesimi di luce di livello più basso. Gli incantesimi di luce di livello più alto non subiscono l'effetto di oscurità.

Se l'incantesimo viene lanciato su un piccolo oggetto che poi viene posto al di sotto o all'interno di una copertura in grado di bloccare la luce, gli effetti dell'incantesimo vengono bloccati finché la copertura non viene rimossa.

Oscurità contrasta e dissolve qualsiasi incantesimo di luce di livello pari o inferiore.

Componente materiale arcana: Un ciuffo di pelliccia di pipistrello e una goccia di pece o un pezzo di carbone.

OSCURITÀ PROFONDA

Invocazione [Oscurità]

Livello: Chr 3

Durata: 1 giorno per livello (I)

Funziona come *oscurità*, tranne per il fatto che l'oggetto irradia penombra nel raggio di 18 metri e che l'effetto dura più a lungo.

Luce diurna lanciato su un'area di *oscurità profonda* (o viceversa) viene temporaneamente negato, e nelle aree in cui i due effetti si sovrappongono tornano le normali condizioni di luce naturale.

Oscurità profonda contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di luce di livello pari o inferiore.