

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

## INCANTESIMI (R)

### RAGGIO DI ESAURIMENTO

Necromanzia

**Livello:** Mag/Str 3

**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:** Raggio

**Durata:** 1 minuto per livello

**Tiro salvezza:** Tempra parziale; vedi testo

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Un raggio nero viene proiettato dal dito puntato dell'incantatore, che deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza con il raggio per colpire il bersaglio. Il soggetto risulta immediatamente esausto per tutta la durata dell'incantesimo. Un tiro salvezza sulla Tempra riuscito significa che la creatura è solo affaticata. Una creatura già affaticata diventa esausta. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature già esauste. A differenza del normale affaticamento o esaurimento, l'effetto ha fine al termine della durata dell'incantesimo.

*Componente materiale:* Una goccia di sudore.

### RAGGIO DI GELO

Invocazione [Freddo]

**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

Un raggio di aria gelida scaturisce dal dito puntato dell'incantatore, che deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per infliggere danni al bersaglio. Il raggio infligge 1d3 danni da freddo.

### RAGGIO DI INDEBOLIMENTO

Necromanzia

**Livello:** 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)

**Effetto:** Raggio

**Durata:** 1 minuto per livello

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Un raggio di energia brillante scaturisce dalla mano dell'incantatore, che deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. Il soggetto subisce una penalità alla Forza pari a 1d6+1 per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 1d6+5). Il punteggio di Forza del soggetto non può scendere sotto 1.

## RAGGIO POLARE

Invocazione [Freddo]

**Livello:** Mag/Str 8

**Componenti:** V, S, F

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Effetto:** Raggio

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Un raggio azzurrognolo di aria gelida e ghiaccio scaturisce dalla mano dell'incantatore, che deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza con il raggio per infliggere danni al bersaglio. Il raggio infligge 1d6 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 25d6).

*Focus:* Un piccolo cono o prisma di ceramica bianca.

## RAGGIO ROVENTE

Invocazione [Fuoco]

**Livello:** 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)

**Effetto:** Uno o più raggi

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore colpisce i suoi nemici con raggi incandescenti. Può scagliare un raggio, più un raggio aggiuntivo per ogni quattro livelli oltre il 3° (fino a un massimo di tre raggi all'11° livello). Ogni raggio necessita di un attacco di contatto a distanza per colpire e infligge 4d6 danni da fuoco. I raggi possono essere scagliati contro lo stesso bersaglio o contro bersagli differenti, ma tutti devono essere mirati contro bersagli che siano entro 9 metri l'uno dall'altro e scagliati simultaneamente.

## RAGNATELA

Evocazione (Creazione)

**Livello:** Mag/Str 2

**Componenti:** V, S, M

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Effetto:** Ragnatele in una propagazione del raggio di 6 m

**Durata:** 10 minuti per livello (I)

**Tiro salvezza:** Riflessi nega; vedi testo

**Resistenza agli incantesimi:** No

Ragnatela crea numerosi strati di filamenti resistenti e appiccicosi, che intrappolano le creature che vi rimangono invischiare. I filamenti sono simili a quelli delle ragnatele tessute da un ragno, ma sono molto più grossi e resistenti. Devono essere ancorati a due o più punti solidi diametralmente opposti altrimenti la ragnatela si affloscia su se stessa e scompare. Le creature che rimangono intrappolate all'interno di una ragnatela sono intralciate tra i filamenti viscosi. Se si attacca una creatura in una ragnatela, non si rimane necessariamente intralciati.

Chiunque si trovi all'interno dell'area di effetto nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi. Se lo supera, la creatura è intralciata ma libera di agire, anche se è più difficile muoversi rispetto al normale poiché è intralciata (vedi sotto). Se il tiro salvezza fallisce, la creatura è intralciata e non può muoversi dal suo spazio, può liberarsi a forza impiegando 1 round ed effettuando una prova di Forza con CD 20 o una prova di Artista della Fuga con CD 25. Una volta libera (sia che abbia superato il tiro salvezza sui Riflessi iniziale o che abbia superato la prova di Forza o di Artista della Fuga in seguito), la creatura rimane intralciata, ma può avanzare all'interno della ragnatela molto lentamente. Ogni round impiegato a muoversi permette alla creatura di effettuare una nuova prova di Forza o di Artista della Fuga. La creatura si muove di 1,5 metri per ogni 5 punti con cui il risultato della prova supera 10.

La ragnatela fornisce copertura se ci sono almeno 1,5 metri di sostanza tra sé e un avversario; fornisce copertura totale da 6 metri in su.

I filamenti di una ragnatela sono infiammabili. Una spada infuocata magica può farsi strada tra i filamenti proprio come una mano fa con una ragnatela normale. Qualsiasi fuoco può incendiare e bruciare 0,45 m<sup>2</sup> di ragnatela in 1 round. Tutte le creature intrappolate in una ragnatela in fiamme subiscono 2d4 danni da fuoco.

*Ragnatela* può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*. Una *ragnatela* permanente che viene danneggiata (ma non distrutta) si riforma in 10 minuti.

*Componente materiale:* Un pezzo di tela di ragno.

## RANDELLO INCANTATO

Trasmutazione

**Livello:** Drd 1

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Un randello o un bastone ferrato di quercia non magico toccato

**Durata:** 1 minuto per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega (oggetto)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (oggetto)

Un randello o bastone ferrato non magico diventa un'arma con bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. (Un bastone ferrato ottiene questo potenziamento per entrambe le estremità dell'arma). Infligge danni come se fosse di due categorie di taglia più grande (un randello o bastone ferrato Piccolo così trasformato infligge 1d8 danni, uno Medio 2d6 e uno Grande 3d6), +1 per il bonus di potenziamento. Questi effetti si verificano solo quando l'incantatore impugna l'arma. Quando non la tiene in mano, l'arma si comporta come se non fosse soggetta all'incantesimo.

## REGGIA MERAVIGLIOSA

Evocazione (Creazione)

**Livello:** Mag/Str 7

**Componenti:** V, S, F

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Effetto:** Dimora extradimensionale fino a 3 cubi con spigolo di 3 m per livello (F)

**Durata:** 2 ore per livello (I)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore evoca una dimora extradimensionale che ha una singola entrata nel piano in cui l'incantesimo è stato lanciato. Il punto di ingresso appare come una debole luminescenza nell'aria, largo circa 1,2 metri e alto 2,4 metri. Solo quanti sono stati designati dall'incantatore possono entrare nella dimora, e il portale viene chiuso e reso invisibile una volta che l'incantatore è entrato. Egli può poi aprirlo di nuovo dalla parte in cui si trova, a piacimento. Una volta che i visitatori sono passati attraverso l'ingresso, si trovano a contemplare un magnifico atrio che conduce a numerose stanze. L'atmosfera è pulita, fresca e riscaldata.

L'incantatore può creare quanti piani desidera nel limite dell'effetto dell'incantesimo. Il luogo è ammobiliato e contiene cibo a sufficienza per fornire un pasto di nove portate per dodici persone per livello dell'incantatore. C'è anche uno stuolo di servitori semitrasparenti (in numero di due per livello dell'incantatore), obbedienti e in livrea che attendono eventuali visitatori. I servitori funzionano come nell'incantesimo servitore inosservato, a parte il fatto che sono visibili e che possono spostarsi liberamente all'interno della casa.

Visto che questa dimora è accessibile solo tramite il suo portale magico, le condizioni ambientali esterne non hanno alcun effetto su quelle interne e viceversa.

*Focus:* Un portale in miniatura intagliato nell'avorio, un blocchetto di marmo levigato e un minuscolo cucchiaino d'argento (ogni oggetto del valore di 5 mo).

## REGRESSIONE MENTALE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

**Livello:** Mag/Str 5

**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:** Volontà nega; vedi testo

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Se la creatura bersaglio fallisce un tiro salvezza sulla Volontà, i suoi punteggi di Intelligenza e Carisma scendono a 1, cioè a malapena l'intelletto di una lucertola. La creatura non è più in grado di lanciare incantesimi, usare le sue abilità basate sull'Intelligenza o sul Carisma, comprendere un linguaggio o comunicare coerentemente. Riconosce tuttavia chi sono i suoi amici e riesce a seguirli e forse anche a proteggerli. La creatura rimane in questo stato finché non viene usato un incantesimo desiderio, desiderio limitato, guarigione o miracolo per annullarne gli effetti. Le creature in grado di lanciare incantesimi arcani come i maghi e gli stregoni, subiscono una penalità di -4 ai loro tiri salvezza.

*Componente materiale:* Una manciata d'argilla, vetro, cristallo o sfere minerali.

## REINCARNAZIONE

Trasmutazione

**Livello:** Drd 4

**Componenti:** V, S, M, FD

**Tempo di lancio:** 10 minuti

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura morta toccata

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno; vedi testo

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

Con questo incantesimo, l'incantatore riporta in vita una creatura morta mettendola in un altro corpo, sempre che al momento del lancio dell'incantesimo la morte non sia avvenuta da più di una settimana, e che l'anima del soggetto sia libera e disposta a tornare (vedi "Riportare in vita i morti"). Se l'anima del soggetto non è disposta a tornare, l'incantesimo non funziona; quindi, i soggetti che desiderano tornare in vita non hanno tiri salvezza.

Visto che la creatura morta torna in vita all'interno di un nuovo corpo, tutte le malattie e i difetti fisici vengono curati. La condizione dei resti non è un fattore determinante. Finché esiste ancora qualche piccola porzione del corpo della creatura, può essere reincarnata, ma la porzione che riceve l'incantesimo deve esser stata parte del corpo della creatura al momento della morte. L'effetto magico di questo incantesimo crea dagli elementi naturali a disposizione un corpo adulto giovane interamente nuovo che la sua anima possa abitare. Questo processo richiede 1 ora per essere completato. Quando il corpo è pronto, il soggetto vi si reincarna.

Una creatura reincarnata ricorda la maggior parte delle informazioni riguardo alla sua vita e alla sua forma passata. Mantiene tutte le capacità di classe, i talenti e i gradi di abilità che già possedeva. La sua classe, il suo bonus di attacco base, i suoi bonus ai tiri salvezza base e i suoi punti ferita sono immutati. I punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione dipendono parzialmente dal suo nuovo corpo. Innanzitutto si eliminano i modificatori razziali del soggetto (visto che non appartiene più alla sua razza precedente) e si applicano i modificatori indicati nella tabella sottostante ai punteggi di caratteristica rimanenti. Il livello (o Dadi Vita) del soggetto è ridotto di 1. Se il personaggio era di 1° livello, il suo nuovo punteggio di Costituzione è ridotto di 2. (Se questa riduzione dovesse far scendere la sua Cos a 0 o meno, non può essere reincarnato). Questa perdita di livello/DV o di Costituzione non può essere ripristinata in nessun modo.

È possibile che il cambiamento delle sue caratteristiche gli impedisca di continuare a portare avanti la sua precedente classe di personaggio, nel qual caso, il soggetto farebbe bene a diventare multiclasse.

Per una creatura umanoide, la nuova incarnazione viene determinata tirando sulla tabella che segue. Per le creature non umanoidi, si dovrebbe creare una tabella simile delle creature dello stesso tipo o semplicemente scegliere la nuova forma.

Una creatura che è stata trasformata in una creatura non morta o uccisa con un effetto di morte non può ritornare in vita tramite questo incantesimo. I costrutti, gli elementali, gli esterni e le creature non morte non possono essere reincarnate. L'incantesimo non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia.

d%	Incarnazione	Forza	Destrezza	Costituzione
01	Bugbear	+4	+2	+2
02-05	Coboldo	-4	+2	-2
06-17	Elfo	+0	+2	-2
18	Gnoll	+4	+0	+2
19-30	Gnomo	-2	+0	+2
31-34	Goblin	-2	+2	+0
35-46	Halfling	-2	+2	+0
47	Lucertoloide	+2	+0	+2
48-57	Mezzelfo	+0	+0	+0
58-67	Mezzorco	+2	+0	+0
68-79	Nano	+0	+0	+2
80-83	Orco	+4	+0	+0
84	Troglodita	+0	-2	+4
85-99	Umano	+0	+0	+0
100	Altro	?	?	?

La creatura reincarnata guadagna tutte le capacità associate alla sua nuova forma, incluse le forme di movimento e la velocità, l'armatura naturale, gli attacchi naturali, le capacità straordinarie e così via, ma non parla automaticamente il linguaggio della nuova forma.

Un incantesimo *desiderio* o *miracolo* può riportare un personaggio reincarnato alla sua forma originale.

*Componente materiale:* Oli e unguenti rari del valore totale di almeno 1.000 mo, da spargere sui resti.

## RENDERE INTEGRO

Trasmutazione

**Livello:** Chr 2

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersaglio:** Un oggetto fino a 270 dm<sup>3</sup> per livello

Funziona come *riparare*, ma ripara completamente un oggetto fatto di qualunque materiale anche se rotto in più pezzi e lo rimette insieme come nuovo. L'incantesimo non restituisce a un oggetto magico rotto le sue capacità magiche, né aggiusta verghe, bacchette e bastoni magici spezzati. Non ripara oggetti che sono stati deformati, bruciati, disintegrati, ridotti in polvere, sciolti o vaporizzati, né ha effetto sulle creature (inclusi i costrutti).

## REPULSIONE

Abiurazione

**Livello:** Chr 7, Mag/Str 6, Protezione 7

**Componenti:** V, S, F/FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Fino a 3 m per livello

**Area:** Emanazione fino a un raggio di 3 m per livello, centrata sull'incantatore

**Durata:** 1 round per livello (I)

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Un campo di forza invisibile che può essere spostato a piacimento circonda l'incantatore impedendo a qualunque creatura di avvicinarsi. L'incantatore definisce le dimensioni di questo campo al momento del lancio dell'incantesimo (fino al limite che il suo livello gli permette). Le creature all'interno o che tentano di entrare nel campo devono tentare un tiro salvezza. Se falliscono, non sono in grado di avvicinarsi per la durata dell'incantesimo. A parte questo, le azioni che le creature respinte possono compiere non vengono limitate in alcun senso. Possono combattere con altre creature, lanciare incantesimi e attaccare l'incantatore con armi a distanza. Se l'incantatore si avvicina a una delle creature soggette all'incantesimo, non accade nulla (la creatura non viene respinta indietro). Se l'incantatore si avvicina abbastanza da arrivare alla sua portata, la creatura è libera di compiere attacchi in mischia contro di lui. Se una creatura respinta prova ad allontanarsi per poi tornare di nuovo verso l'incantatore, non può più avvicinarsi se si trova ancora all'interno dell'area dell'incantesimo.

*Focus arcano:* Un paio di piccole sbarre di ferro applicate a due statuette a forma di cane, una bianca e una nera, per un valore totale di 50 mo.

## RESISTENZA

Abiurazione

**Livello:** Brd 0, Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0, Pal 1

**Componenti:** V, S, M/FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 1 minuto

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

L'incantatore infonde nel soggetto un'energia magica che lo protegge dall'essere ferito, garantendogli un bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza.

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

*Componente materiale arcano:* Un mantello in miniatura.

## RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

Abiurazione

**Livello:** Chr 5, Magia 5, Protezione 5

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 1 minuto per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

La creatura guadagna una resistenza agli incantesimi di 12 + il livello dell'incantatore.

## RESISTENZA DELL'ORSO

Trasmutazione

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

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 1 minuto per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

La creatura che subisce l'effetto ottiene una vitalità e una resistenza fisica maggiori. L'incantesimo conferisce al soggetto un bonus di potenziamento +4 alla Costituzione, assieme a tutti i benefici che questo comporta per i punti ferita, tiri salvezza sulla Tempra, prove di Costituzione e così via.

I punti ferita ottenuti attraverso un temporaneo aumento della Costituzione non sono punti ferita temporanei, scompaiono quando la Costituzione del soggetto torna al livello normale, ma non devono essere perduti per primi come accade coi punti ferita temporanei.

## RESISTENZA DELL'ORSO DI MASSA

Trasmutazione

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

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

**Bersaglio:** Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra  
Funziona come *resistenza dell'orso*, ma ha effetto su più creature.

## RESISTERE ALL'ENERGIA

Abiurazione

**Livello:** Chr 2, Drd 2, Fuoco 3, Mag/Str 2, Pal 2, Rgr 1

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 10 minuti per livello

**Tiro salvezza:** Tempra nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

Questa abiurazione fornisce ad una creatura una protezione limitata dai danni di uno qualunque dei cinque tipi di energia selezionato dall'incantatore: acido, elettricità, freddo, fuoco o sonora. Il soggetto ottiene resistenza all'energia 10 contro il tipo di energia scelto, il che significa che ogni volta che la creatura è soggetta a quel tipo di danni (sia da una fonte naturale che da una fonte magica), quei danni sono ridotti di 10 prima di essere applicati ai punti ferita della creatura. Il valore della resistenza all'energia fornita aumenta a 20 al 7° livello e a un massimo di 30 all'11° livello. L'incantesimo protegge allo stesso modo anche l'equipaggiamento del soggetto.

*Resistere all'energia* assorbe solo i danni. Il soggetto potrebbe comunque subire effetti collaterali nocivi.

*Nota:* *Resistere all'energia* sostituisce (senza sommarsi) *protezione dall'energia*. Se un personaggio è sotto l'effetto di *protezione dall'energia* e di *resistere all'energia*, è l'incantesimo *protezione dall'energia* ad assorbire i danni finché non si esaurisce il suo potere.

## RESPINGERE LEGNO

Trasmutazione

**Livello:** Drd 6, Vegetale 6

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 18 m

**Area:** Emanazione in forma lineare di 18 m che parte dall'incantatore

**Durata:** 1 minuto per livello (I)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

Dall'incantatore hanno origine ondate di energia che si muovono nella direzione da lui determinata, spingendo lontano tutti gli oggetti di legno che si trovano sul percorso dell'incantesimo, fino ai limiti del suo raggio di azione. Gli oggetti di legno con un diametro superiore a 7,5 cm e che sono stati fissati saldamente non ne subiscono l'effetto, al contrario degli oggetti liberi. Gli oggetti di legno fissi con diametro di 7,5 cm o meno, si piegano e si spezzano e i loro pezzi si muovono con l'onda di energia. Gli oggetti che subiscono l'effetto dell'incantesimo vengono respinti alla velocità di 12 metri per round.

Gli scudi di legno, le lance, i foderi e le impugnature delle armi, i dardi e le frecce saranno tutti respinti indietro, portando con sé i loro possessori. (Una creatura trascinata da un oggetto che sta portando può lasciarlo andare. Una creatura trascinata da uno scudo può sganciarlo con un'azione di movimento e lasciarlo cadere come azione gratuita.) Se una lancia è piantata a terra per prevenire questo movimento forzato, si spacca. Anche gli oggetti magici con parti in legno vengono respinti, anche se un *campo anti-magia* è sufficiente a bloccare gli effetti dell'incantesimo.

Le ondate di energia continuano a percorrere la direzione specificata per tutta la durata dell'incantesimo. Dopo avere lanciato questo incantesimo e una volta che la direzione è stata decisa, l'incantatore può fare altre cose o andarsene senza che questo modifichi il potere dell'incantesimo.

## RESPINGERE METALLO O PIETRA

Abiurazione [Terra]

**Livello:** Drd 8

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 18 m

**Area:** Linea di 18 m che parte dall'incantatore

**Durata:** 1 round per livello (I)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

Come *respingere legno*, questo incantesimo crea ondate di energia invisibili e intangibili che hanno origine dall'incantatore. Tutti gli oggetti di metallo o di pietra che si trovano sul percorso dell'incantesimo vengono respinti lontano, fino ai limiti del raggio di azione dell'incantesimo. Gli oggetti fissi di metallo o di pietra con diametro superiore a 7,5 cm e quelli liberi più pesanti di 250 kg non ne subiscono l'effetto. Tutto il resto, inclusi oggetti animati, piccoli macigni e creature in armatura di metallo vengono respinti. Gli oggetti fissi con diametro di 7,5 cm o meno si piegano e si spezzano e i loro pezzi si muovono con l'onda di energia. Gli oggetti che subiscono l'effetto dell'incantesimo vengono respinti alla velocità di 12 metri per round.

Gli oggetti come le armature di metallo, le spade e simili vengono respinti trascinando i loro possessori con sé. Anche gli oggetti magici con parti di metallo vengono respinti, anche se un campo anti-magia è sufficiente a bloccare gli effetti dell'incantesimo.

Le ondate di energia continuano a percorrere la direzione specificata per tutta la durata dell'incantesimo. Dopo avere lanciato questo incantesimo e una volta che la direzione è stata decisa, l'incantatore può fare altre cose o andarsene senza che questo modifichi il potere dell'incantesimo.

## RESPINGERE PARASSITI

Abiurazione

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

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 3 m

**Bersaglio:** Emanazione del raggio di 3 m, centrata sull'incantatore

**Durata:** 10 minuti per livello (1)

**Tiro salvezza:** Nessuno o Volontà nega; vedi testo

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Una barriera invisibile respinge i parassiti. Un parassita con meno di un terzo del livello dell'incantatore in Dadi Vita non può oltrepassarla. Se invece ha almeno un terzo del livello dell'incantatore in Dadi Vita può oltrepassare la barriera superando un tiro salvezza sulla Volontà. Anche così, oltrepassare la barriera infligge al parassita 2d6 danni, e premere contro di essa gli provoca dolore, il che è sufficiente a far desistere la maggior parte dei parassiti.

## RESPIRARE SOTT'ACQUA

Trasmutazione

**Livello:** Acqua 3, Chr 3, Drd 3, Mag/Str 3

**Componenti:** V, S, M/FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creature viventi toccate

**Durata:** 2 ore per livello; vedi testo

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

Le creature trasmutate possono respirare liberamente sott'acqua. Si divide la durata dell'incantesimo in parti uguali tra tutte le creature toccate.

L'incantesimo non impedisce alle creature di respirare normalmente l'aria.

*Componente materiale arcana:* Una piccola canna o un filo di paglia.

## RESTRINGERE OGGETTO

Trasmutazione

**Livello:** Mag/Str 3

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Un oggetto toccato fino a 54 dm<sup>3</sup> per livello

**Durata:** 1 giorno per livello; vedi testo

**Tiro salvezza:** Volontà nega (oggetto)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (oggetto)

L'incantatore è in grado di rimpicciolire un oggetto non magico (se rientra nei limiti di taglia) fino a 1/16 delle sua normale grandezza, in tutte e tre le dimensioni (fino a renderlo 1/4.000 del suo volume e della sua massa originale). Questo cambiamento riduce efficacemente la taglia dell'oggetto di quattro categorie. A propria discrezione, si può anche modificare la sua composizione ormai ridotta in un materiale simile a stoffa. Gli oggetti modificati dall'incantesimo restringere oggetto possono essere riportati alla loro naturale composizione e taglia gettandoli semplicemente contro una qualunque superficie solida o per mezzo di una parola di comando pronunciata dall'incantatore originario. Perfino un fuoco acceso e il suo combustibile possono essere ridotti in grandezza da questo incantesimo. Riportare l'oggetto ristretto alle sue dimensioni e alla sua composizione originale mette fine all'incantesimo.

*Restringere oggetto* può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*, nel qual caso l'oggetto sotto l'effetto dell'incantesimo può essere ridotto e ingrandito un numero indefinito di volte, ma solo dall'incantatore originario.

## RESURREZIONE

Evocazione (Guarigione)

**Livello:** Chr 7

**Tempo di lancio:** 10 minuti

Funziona come *rianimare morti*, ma l'incantatore è in grado di riportare in vita e completamente in forze qualsiasi creatura morta. Lo stato dei suoi resti non è un fattore determinante. Finché esiste ancora una piccola porzione del corpo, la creatura può essere riportata in vita, ma la porzione del corpo che riceve l'incantesimo deve essere stata parte del corpo della creatura al momento della morte. (I resti di una creatura colpita da disintegrazione contano come una porzione del corpo). La creatura deve essere morta da non più di 10 anni per livello dell'incantatore.

Una volta che questo incantesimo è stato completato, la creatura viene immediatamente riportata al massimo dei punti ferita, della salute e della forza fisica, senza alcuna perdita di eventuali incantesimi preparati. Il soggetto perde comunque un livello o 2 punti di Costituzione se era di 1° livello (se questa riduzione dovesse portare la sua Cos a 0 o meno, non può essere resuscitato). Questa perdita di livello o di Costituzione non può essere in alcun modo ripristinata.

È possibile resuscitare qualcuno ucciso da un effetto di morte o che sia stato trasformato in una creatura non morta e poi distrutto. Non si può resuscitare qualcuno che sia morto di vecchiaia. I costrutti, gli elementali, gli esterni e le creature non morte non possono essere resuscitate.

*Componente materiale:* Uno spruzzo di acquasanta e diamanti del valore totale di almeno 10.000 mo.

## RESURREZIONE PURA

Evocazione (Guarigione)

**Livello:** Chr 9

**Tempo di lancio:** 10 minuti

Funziona come *rianimare morti*, ma l'incantatore è in grado di far risorgere una creatura morta da un tempo fino a 10 anni per livello di incantatore. Questo incantesimo è in grado di far risorgere perfino le creature il cui corpo è stato distrutto, purché si sia in grado di identificare il morto senza alcun ombra di dubbio in qualche modo (recitare il momento e il luogo della nascita o della morte del soggetto è il metodo più comune).

Una volta completato l'incantesimo, la creatura viene immediatamente riportata in vita al massimo dei punti ferita, della salute e della forza fisica senza alcuna perdita di livello (o di punti di Costituzione) o di incantesimi preparati.

È possibile resuscitare qualcuno che è stato ucciso da un effetto di morte o che è stato trasformato in un non morto e poi distrutto. Questo incantesimo può anche riportare in vita elementali o esterni, ma non costrutti o creature non morte.

Nemmeno *resurrezione pura* può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia.

*Componente materiale:* Uno spruzzo di acquasanta e diamanti del valore totale di almeno 25.000 mo.

## RIANIMARE MORTI

Evocazione (Guarigione)

**Livello:** Chr 5

**Componenti:** V, S, M, FD

**Tempo di lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura morta toccata

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno; vedi testo

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

L'incantatore tramite questo incantesimo è in grado di far tornare in vita una creatura morta. Può riportare in vita creature che siano morte solo da un giorno per livello dell'incantatore. Inoltre, l'anima del bersaglio deve essere libera e disposta a tornare (vedi "Riportare in vita i morti"). Se l'anima del soggetto non è disposta a tornare, l'incantesimo non funziona; nel caso in cui invece il soggetto desideri tornare alla vita, non deve effettuare tiri salvezza.

Ritornare in vita dalla morte è una vera ordalia. Il soggetto dell'incantesimo perde un livello (o 1 Dado Vita) quando viene rianimato, proprio come se avesse perso un livello o un Dado Vita a causa di una creatura che risucchia energia. Se il soggetto è di 1° livello, perde invece 2 punti di Costituzione (se questa riduzione dovesse portare la sua Cos a 0 o meno, non può essere rianimato). Questa perdita di livello/DV o di Costituzione non può essere in alcun modo ripristinata. Un personaggio che è morto mentre aveva alcuni incantesimi preparati ha una probabilità del 50% di perdere qualsiasi incantesimo quando viene riportato in vita, oltre a perdere gli incantesimi per aver perso un livello. Un personaggio che non prepara incantesimi (come uno stregone) ha una probabilità del 50% di perdere qualsiasi slot incantesimo inutilizzato come se l'avesse utilizzato per lanciare un incantesimo, oltre a perdere gli slot incantesimi a causa della perdita di un livello.

Una creatura riportata in vita ha un numero di punti ferita pari ai suoi attuali Dadi Vita. Qualunque punteggio di caratteristica che fosse stato danneggiato fino a 0 è riportato a 1. Il veleno e le malattie normali vengono curate durante il processo di resurrezione del soggetto, ma le malattie magiche e le maledizioni non vengono annullate. Anche se l'incantesimo chiude le ferite mortali e ripara danni letali di molti tipi, il corpo deve essere integro per poter essere riportato alla vita. Altrimenti, le parti mancanti sono ancora tali quando la creatura viene riportata in vita. L'incantesimo non ha effetto in alcun modo su nessuno degli oggetti posseduti dal bersaglio o dell'equipaggiamento che aveva con sé.

Una creatura che sia stata trasformata in un non morto o uccisa da un effetto di morte non può essere riportata in vita da questo incantesimo. I costrutti, gli elementali, gli esterni e le creature non morte non possono essere rianimate. Questo incantesimo non può neanche riportare in vita una creatura morta di vecchiaia.

*Componente materiale:* Diamanti del valore totale di almeno 5.000 mo.

## RIDURRE ANIMALI

Trasmutazione

**Livello:** Drd 2, Rgr 3

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Un animale consenziente di taglia Piccola, Media, Grande o Enorme

**Durata:** 1 ora per livello (I)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

Funziona come *ridurre persone*, ma influenza un singolo animale consenziente. Questa diminuzione di taglia permette all'animale di stare più comodamente in spazi ristretti, come la tipica stanza da dungeon o un passaggio sotterraneo. Si devono anche ridurre i danni inflitti dagli attacchi naturali dell'animale.

## RIDURRE PERSONE

Trasmutazione

**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)

**Bersaglio:** Una creatura umanoide

**Durata:** 1 minuto per livello (I)

**Tiro salvezza:** Tempra nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Questo incantesimo provoca un immediato rimpicciolimento in una creatura umanoide, dimezzando la sua altezza, la sua lunghezza e la sua larghezza e dividendo per 8 il suo peso. Questa diminuzione modifica la categoria di taglia della creatura alla successiva più piccola. Il bersaglio ottiene un bonus di taglia +2 alla Destrezza, una penalità di taglia -2 alla Forza (fino a un minimo di 1) e un bonus di +1 ai tiri per colpire e alla CA grazie alla sua taglia ridotta.

Una creatura umanoide Piccola la cui taglia diminuisca a Minuscola ha uno spazio di 75 cm e una portata naturale di 0 cm (che significa che deve entrare nel quadretto di un avversario per attaccare). Una creatura umanoide Grande la cui taglia diminuisca a Media ha uno spazio di 1,5 metri e una portata naturale di 1,5 metri. Questo incantesimo non modifica la velocità del bersaglio.

Tutto l'equipaggiamento indossato o portato da una creatura viene similmente rimpicciolito da questo incantesimo. Le armi da mischia e da tiro infliggono meno danni. Altre proprietà magiche non sono influenzate da questo incantesimo. Qualsiasi oggetto ridotto che non sia più in possesso della creatura ridotta (compreso un proiettile o un'arma da lancio) ritorna immediatamente alla sua taglia normale. Questo significa che le armi da lancio infliggono danni normali (i proiettili infliggono danni in base alla taglia dell'arma che li tira).

Molteplici effetti magici che riducono la taglia non sono cumulativi, che significa (tra le altre cose) che non è possibile utilizzare un secondo lancio di questo incantesimo per ridurre ulteriormente la taglia di un umanoide che è ancora sotto l'effetto del primo incantesimo lanciato.

*Ridurre persone* contrasta e dissolve *ingrandire persone*.

*Ridurre persone* può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

*Componente materiale:* Un pizzico di limatura di ferro.

## RIDURRE PERSONE DI MASSA

Trasmutazione

**Livello:** Mag/Str 4

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

## RIFLETTERE INCANTESIMO

Abiurazione

**Livello:** Fortuna 7, Magia 7, Mag/Str 7

**Componenti:** V, S, M/FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** Fino a esaurimento o 10 minuti per livello

Gli incantesimi e gli effetti magici lanciati sull'incantatore rimbalzano verso colui che li ha lanciati. Questa abiurazione respinge solo gli incantesimi che hanno l'incantatore come bersaglio. Gli incantesimi ad area e a effetto non sono soggetti all'abiurazione. *Riflettere incantesimo* non riesce nemmeno a fermare gli incantesimi a contatto a distanza.

L'incantesimo influenza da sette a dieci livelli di incantesimo (1d4+6). Tirare questo numero in segreto. Per ogni incantesimo respinto, si sottrae il suo livello dal numero di livelli da riflettere rimasti.

Quando sull'incantatore viene lanciato un incantesimo di livello più alto del numero di livelli da riflettere rimasti, quell'incantesimo torna indietro solo in parte. Si sottrae il numero di livelli da riflettere rimasti al livello dell'incantesimo che sta arrivando, poi divide il risultato per il livello dell'incantesimo in arrivo, per determinare quale frazione dell'incantesimo riesce a passare. Nel caso di incantesimi che infliggono danni, l'incantatore e chi ha lanciato l'incantesimo ne subiscono entrambi una parte. Nel caso di incantesimi che non infliggono danni, entrambi hanno una probabilità in proporzione di essere colpiti.

Se sia l'incantatore che chi lancia l'incantesimo da riflettere sono protetti da effetti di *riflettere incantesimo*, si crea un campo di risonanza. Determinare i suoi effetti casualmente tirando su questa tabella:

### d% Effetto

01-70 L'incantesimo svanisce senza alcun effetto.

71-80 L'incantesimo colpisce entrambi ugualmente a pieno effetto.

81-97 Entrambi gli effetti di repulsione non funzionano per 1d4 minuti.

98-100 Entrambi gli incantatori spariscono in un varco verso un altro piano.

*Componente materiale arcana:* Un piccolo specchio d'argento.

## RIFUGIO

Evocazione (Teletrasporto)

**Livello:** Chr 7, Mag/Str 9

**Componenti:** V, S, M

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Oggetto toccato

**Durata:** Permanente finché non viene scaricato

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore crea una potente magia all'interno di un oggetto appositamente preparato: una statuetta, una verga impreziosita, una gemma ecc. Questo oggetto contiene il potere di trasportare all'istante il suo possessore da qualunque distanza nello stesso piano alla dimora dell'incantatore. Una volta che l'oggetto è trasmutato, l'incantatore deve darlo volontariamente a un individuo informandolo nel frattempo di quale sia la parola di comando da pronunciare quando l'oggetto viene usato. Per usare l'oggetto, il soggetto deve pronunciare questa parola nello stesso momento in cui l'oggetto viene spezzato o rotto (un'azione standard); quando ciò viene fatto, l'individuo e tutto ciò che sta indossando o portando (fino a un massimo di carico pesante del personaggio) vengono trasportati magicamente alla dimora dell'incantatore. Nessun'altra creatura ne subisce l'effetto (a parte un famiglia che si trovi a contatto del bersaglio).

È possibile modificare questo incantesimo al momento del lancio, facendo in modo che quando l'oggetto viene rotto e la parola di comando viene pronunciata, l'incantatore venga trasportato entro 3 metri dal possessore dell'oggetto. L'incantatore avrà un'idea generale della posizione e della situazione del possessore dell'oggetto nel momento in cui l'incantesimo rifugio viene scaricato, ma una volta deciso di alterare l'incantesimo in questo modo l'incantatore non ha più possibilità di scelta se essere trasportato o meno.

*Componente materiale:* L'oggetto preparato appositamente, la cui costruzione include l'uso di gemme per un valore di 1.500 mo.

## RIGENERAZIONE

Evocazione (Guarigione)

**Livello:** Chr 7, Drd 9, Guarigione 7

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 3 round completi

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura vivente toccata

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Tempra nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

Le parti del corpo del bersaglio che sono state tagliate (dita, braccia, mani, piedi, code o anche teste di creature a più teste), le ossa rotte e gli organi danneggiati ricrescono. Dopo il lancio dell'incantesimo, la rigenerazione fisica si completa in 1 round, se le parti del corpo danneggiate sono presenti e a contatto della creatura. In caso contrario, sono necessari 2d10 round.

*Rigenerazione* cura anche 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +35), elimina dal soggetto qualsiasi esaurimento e/o affaticamento, ed elimina tutti i danni non letali subiti dal soggetto. Non ha alcun effetto sulle creature non viventi (compresi i non morti).

## RIMPICCIOLIRE VEGETALI

Trasmutazione

**Livello:** Drd 3, Rgr 3

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Vedi testo

Bersaglio o **Area:** Vedi testo

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

Questo incantesimo ha due versioni:

*Potare la crescita:* La prima versione fa sì che la normale vegetazione (erba, arbusti, roveti, rampicanti, cardi, alberi, liane e così via) entro un raggio di azione lungo (120 metri + 12 metri per livello) si rimpicciolisca a circa un terzo delle sue normali dimensioni, districandosi e diventando più diradata. La vegetazione risultante appare attentamente potata e livellata.

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.

*Rallentamento:* Questa seconda versione agisce sulle normali piante nel raggio di 750 metri, riducendo la loro potenziale produttività nel corso dell'anno seguente a un terzo della media normale.

*Rimpicciolire vegetali* contrasta *crescita vegetale*.

Questo incantesimo non ha alcun effetto sulle creature vegetali.

## RIMUOVI CECITÀ/SORDITÀ

Evocazione (Guarigione)

**Livello:** Chr 3, Pal 3

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Tempra nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

*Rimuovi cecità/sordità* guarisce dalla cecità o dalla sordità (a scelta dell'incantatore), a prescindere che l'effetto sia naturale o magico. L'incantesimo non ripristina occhi od orecchie mancanti, ma li cura se sono stati danneggiati.

*Rimuovi cecità/sordità* contrasta e dissolve *cecità/sordità*.

## RIMUOVI MALATTIA

Evocazione (Guarigione)

**Livello:** Chr 3, Drd 3, Rgr 3

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Tempra nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

*Rimuovi malattia* cura tutte le malattie di cui soffre un soggetto. L'incantesimo uccide anche gli elementi parassitari, compresi la fanghiglia verde e altri. Certe malattie particolari non possono essere contrastate da questo incantesimo oppure possono essere contrastate solo da un incantatore di un certo livello o superiore.

*Nota:* Visto che la durata dell'incantesimo è istantanea, non impedisce ulteriori infezioni dopo una successiva esposizione alla stessa malattia.

## RIMUOVI MALEDIZIONE

Abiurazione

**Livello:** Brd 3, Chr 3, Mag/Str 4, Pal 3

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura od oggetto toccato

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

*Rimuovi maledizione* rimuove immediatamente tutte le maledizioni presenti su un oggetto o su una creatura. *Rimuovi maledizione* non rimuove la maledizione presente su uno scudo, un'arma o un'armatura maledetti, ma generalmente permette alla creatura afflitta da questo oggetto maledetto di rimuoverlo e liberarsene. Certe maledizioni particolari non possono essere contrastate da questo incantesimo o possono essere contrastate solo da un incantatore di un certo livello o superiore.

*Rimuovi maledizione* contrasta e dissolve *scagliare maledizione*.

## RIMUOVI PARALISI

Evocazione (Guarigione)

**Livello:** Chr 2, Pal 2

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersagli:** Fino a quattro creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

L'incantatore può liberare una o più creature dagli effetti di qualunque paralisi temporanea o da effetti magici simili. Quando l'incantesimo viene lanciato su una creatura, la paralisi viene negata. Se invece viene lanciato su due creature, entrambe possono ripetere il loro tiro salvezza con un bonus di resistenza +4 contro l'effetto che le affligge. Se lanciato su tre o quattro creature, invece, ognuna di esse può ripetere il proprio tiro salvezza con un bonus di resistenza +2.

Questo incantesimo non ripristina punteggi di caratteristica ridotti da penalità, danni o risucchi.

## RIMUOVI PAURA

Abiurazione

**Livello:** Brd 1, Chr 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:** Una creatura più una addizionale per ogni quattro livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

**Durata:** 10 minuti; vedi testo

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

L'incantatore infonde coraggio nel bersaglio, garantendogli un bonus morale di +4 contro ogni effetto di paura per 10 minuti. Se il soggetto è già sotto l'influenza di un effetto di paura quando riceve l'incantesimo, quell'effetto viene soppresso per la durata dell'incantesimo.

*Rimuovi paura* contrasta e dissolve *incuti paura*.

## RINTOCCO DI MORTE

Necromanzia [Male, Morte]

**Livello:** Chr 2, Morte 2

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura vivente toccata

**Durata:** Istantanea / 10 minuti per ogni DV del soggetto; vedi testo

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Con questo incantesimo l'incantatore può risucchiare la forza vitale pulsante di una creatura e usarla per alimentare il proprio potere. Quando l'incantatore lancia l'incantesimo deve essere in contatto con una creatura vivente con un numero di punti ferita pari o inferiore a -1. Se il soggetto fallisce il suo tiro salvezza, muore e l'incantatore guadagna 1d8 punti ferita temporanei e un bonus di +2 alla Forza. Inoltre, l'effettivo livello dell'incantatore aumenta di +1, migliorando gli effetti degli incantesimi basati sul livello dell'incantatore. (Questo aumento dell'effettivo livello dell'incantatore non conferisce però nessun accesso a un maggior numero di incantesimi). Questo effetto ha una durata di 10 minuti per ogni DV della creatura bersaglio.

## RIPARARE

Transmutazione

**Livello:** Brd 0, Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 3 m

**Bersaglio:** Un oggetto fino a 0,5 kg

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo, oggetto)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo, oggetto)

*Riparare* aggiusta piccole rotture o scalfitture sulla superficie di un oggetto (non deformazioni, come quelle provocate da un incantesimo deformare legno). Nel caso di oggetti metallici, può aggiustare un anello rotto, una catena, un medaglione o un pugnale sottile, ammesso che vi sia una sola frattura. Oggetti di ceramica o di legno con rotture multiple possono essere rinsaldati come nuovi, e riparare è anche in grado di riparare completamente un buco all'interno di una sacca o di una borraccia di pelle. L'incantesimo può riparare oggetti magici, ma non ripristinarne le proprietà magiche. (Per ripristinare le proprietà di un oggetto magico rotto, vedi i talenti di creazione oggetto). Questo incantesimo non può riparare bastoni, verghe e bacchette magiche rotte, e non ha alcun effetto sulle creature (compresi i costrutti).

## RIPARO SICURO

Evocazione (Creazione)

**Livello:** Brd 4, Mag/Str 4

**Componenti:** V, S, M, F; vedi testo

**Tempo di lancio:** 10 minuti

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

**Effetto:** Struttura quadrata con lato di 6 m

**Durata:** 2 ore per livello (I)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

Con questo incantesimo l'incantatore evoca una solida costruzione o casetta composta di materiali reperibili nell'area in cui si trova: roccia, legno, o (nel peggiore dei casi) fango. Il pavimento è regolare, pulito e asciutto. Questo rifugio somiglia in tutto e per tutto a una normale abitazione, e include una solida porta, due finestre con le imposte e un piccolo camino.

Il riparo in questione non ha al suo interno materiale per riscaldarlo o raffreddarlo (a parte il proprio naturale isolamento termico). Deve quindi essere riscaldato come una normale abitazione, e il caldo estremo ha effetto normalmente sia sulla costruzione che sui suoi occupanti. La struttura, in ogni caso, garantisce una certa sicurezza al suo interno: è resistente come un normale edificio in pietra, a prescindere dai materiali che la compongono. Resiste quindi al fuoco e alle fiamme come se si trattasse di pietra, e garantisce una protezione completa contro i proiettili normali (ma non da quelli scagliati da macchine d'assedio o giganti).

La porta, le finestre e il comignolo sono relativamente sicuri contro le intrusioni, le prime bloccate dall'incantesimo serratura arcaica, l'altro chiuso da una grata di ferro in cima e da una stretta canna fumaria. Inoltre, queste tre aree sono protette dall'incantesimo allarme. Infine, l'incantesimo evoca anche un *servitore inosservato* che provvede alle necessità dell'incantatore per tutta la durata del riparo.

Il *riparo sicuro* contiene anche un minimo di arredamento: otto brande, un tavolo su cavalletti, otto sgabelli e una scrivania.

*Componente materiale:* Un blocchetto di roccia quadrato, calce triturrata, alcuni granelli di sabbia, una spruzzata d'acqua e alcune fascine di legno. A questi dovranno essere aggiunte le componenti dell'incantesimo servitore inosservato (dello spago e un po' di legno), se se ne vogliono ottenere i benefici.

*Focus:* Il focus dell'incantesimo allarme (un sottile filo d'argento e un campanello), se se ne vogliono ottenere i benefici.

## RIPOSO INVIOLATO

Necromanzia

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

**Componenti:** V, S, M/FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Cadavere toccato

**Durata:** 1 giorno per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega (oggetto)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (oggetto)

L'incantatore è in grado di conservare i resti di una creatura morta in modo che non si decompongano. Il che prolunga il termine di tempo entro il quale la creatura può essere risvegliata dalla morte (vedi *rianimare morti*). I giorni passati sotto l'influenza di questo incantesimo non vanno calcolati nel limite di tempo. L'incantesimo, inoltre, rende il trasporto del compagno caduto assai meno gravoso.

L'incantesimo funziona anche su parti del corpo recise e simili.

*Componente materiale arcaica:* Un pizzico di sale e una moneta di rame per ogni occhio di cui il cadavere è (o era) dotato.

## RISATA INCONTENIBILE

Ammafiamento (Compulsione) [Influenza mentale]

**Livello:** Brd 1, 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; vedi testo

**Durata:** 1 round per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Questo incantesimo provoca nel soggetto una risata incontrollabile, costringendolo a crollare a terra prono in preda a un riso convulso. Finché ride, il soggetto non può compiere azioni, ma non è considerato indifeso. Non appena l'incantesimo si esaurisce, può tornare ad agire normalmente.

Creature con un punteggio di Intelligenza pari a 2 o meno non ne subiscono l'effetto. Una creatura il cui tipo sia diverso da quello dell'incantatore riceve un bonus di +4 al suo tiro salvezza, poiché l'umorismo non viene "tradotto" molto bene.

*Componente materiale:* Minuscole torte che vengono lanciate al soggetto e una piuma da agitare nell'aria.

## RISCALDARE IL METALLO

Trasmutazione [Fuoco]

**Livello:** Drd 2, Sole 2

**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:** Equipaggiamento in metallo di una creatura per ogni due livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra; oppure 12,5 kg di metallo per livello che deve trovarsi entro un cerchio di 9 m

**Durata:** 7 round

**Tiro salvezza:** Volontà nega (oggetto)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (oggetto)

Riscaldare il metallo rende il metallo estremamente caldo. I metalli incustoditi non magici non ottengono tiri salvezza, mentre quelli magici hanno diritto a un tiro salvezza contro l'incantesimo. Un oggetto impugnato da una creatura usa il bonus al tiro salvezza di quella creatura a meno che il proprio non sia più alto.

Una creatura subisce danni da fuoco se il suo equipaggiamento viene riscaldato. Subisce danni pieni se è colpita la sua armatura o se porta, impugna, indossa o tocca del metallo pari almeno a un quinto del suo peso. Subisce invece danni minimi (1 o 2 danni; vedi tabella) se non indossa armatura di metallo e se il metallo che porta addosso non raggiunge un quinto del suo peso.

Nel primo round di effetto dell'incantesimo, il metallo diventa caldo e sgradevole da toccare, ma non infligge danni: effetto che si ripete anche nell'ultimo round di durata dell'incantesimo. Nel secondo (e nel penultimo) round, il calore intenso infligge danni e dolore. Nel terzo, quarto e quinto round, il metallo è incandescente e infligge danni superiori, secondo la tabella sotto riportata.

Round	Temperatura del metallo	Danni
1	Caldo	Nessuno
2	Molto caldo	1d4 danni
3-5	Incandescente	2d4 danni
6	Molto caldo	1d4 danni
7	Caldo	Nessuno

Qualunque freddo intenso a sufficienza da danneggiare la creatura nega i danni da fuoco generati dall'incantesimo su una base punto per punto e viceversa. Se lanciato sott'acqua, riscaldare il metallo infligge danni dimezzati e fa ribollire l'acqua circostante.

*Riscaldare il metallo contrasta e dissolve gelare il metallo.*

## RISTORARE

Evocazione (Guarigione)

**Livello:** Chr 4, Pal 4

**Componenti:** V, S, M

Funziona come *ristorare inferiore*, ma dissolve anche livelli negativi, restituendo un livello di esperienza a una creatura a cui sia stato risucchiato. Il livello risucchiato è ripristinato solo se il tempo passato da quando è stato perso è uguale o minore a un giorno per livello dell'incantatore.

*Ristorare* cura tutti i danni temporanei alle caratteristiche, e restituisce tutti i punti risucchiati permanentemente da un singolo punteggio di caratteristica (scelto dall'incantatore nel caso in cui ve ne sia più di uno). Inoltre, elimina qualsiasi traccia di affaticamento o esaurimento sofferti dal soggetto.

*Ristorare* non ripristina livelli o punti di Costituzione persi in caso di morte.

*Componente materiale:* Polvere di diamante del valore di 100 mo che deve essere cosparsa sul bersaglio.

## RISTORARE INFERIORE

Evocazione (Guarigione)

**Livello:** Chr 2, Drd 2, Pal 1

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 3 round

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

*Ristorare inferiore* dissolve qualunque effetto magico riduca uno dei punteggi di caratteristica del bersaglio oppure cura 1d4 danni temporanei a uno dei punteggi di caratteristica del bersaglio. Inoltre, elimina qualsiasi affaticamento sofferto dal soggetto, e migliora una condizione da esausto ad affaticato. Non può ripristinare un risucchio di caratteristiche permanentemente.

## RISTORARE SUPERIORE

Evocazione (Guarigione)

**Livello:** Chr 7

**Componenti:** V, S, PE

**Tempo di lancio:** 10 minuti

Funziona come *ristorare inferiore*, ma dissolve tutti i livelli negativi che affliggono il soggetto curato. Questo effetto inverte il risucchio di livello operato da una forza o da una creatura, riportando il soggetto al più alto livello che aveva raggiunto in precedenza. I livelli risucchiati vengono ripristinati solo se il tempo trascorso dalla perdita del livello non è superiore a una settimana per livello dell'incantatore.

*Ristorare superiore* dissolve anche tutti gli effetti magici che penalizzano le caratteristiche del soggetto, cura ogni danno temporaneo alle caratteristiche e reintegra tutti i punti risucchiati permanentemente da tutti i punteggi di caratteristica. Inoltre, elimina l'affaticamento e l'esaurimento, e rimuove tutte le forme di demenza, confusione e simili effetti mentali. *Ristorare superiore* non ripristina livelli o punti di Costituzione persi in caso di morte.

*Costo in PE:* 500 PE.

## RISUCCHIO DI ENERGIA

Necromanzia

**Livello:** Chr 9, Mag/Str 9

**Tiro salvezza:** Tempra parziale; vedi testo di debilitazione

Funziona come *debilitazione*, ma alla creatura colpita vengono inflitti 2d4 livelli negativi, che durano più a lungo.

Non è consentito alcun tiro salvezza per evitare i livelli negativi, ma 24 ore dopo averli subiti, il soggetto deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD = CD del tiro salvezza dell'incantesimo risucchio di energia) per ogni livello negativo. Se il tiro salvezza ha successo, quel livello negativo viene rimosso. Se fallisce, il livello negativo se ne va, ma uno dei livelli di personaggio del soggetto viene risucchiato permanentemente.

Se il raggio colpisce una creatura non morta, questa guadagna 2d4x5 punti ferita temporanei per 1 ora.

## RISVEGLIO

Trasmutazione

**Livello:** Drd 5

**Componenti:** V, S, FD, PE

**Tempo di lancio:** 24 ore

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Animale o albero toccato

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore risveglia un albero o un animale portandolo a un grado di consapevolezza umano. Per riuscire, l'incantatore deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + i DV attuali dell'animale o i DV che l'albero avrà una volta risvegliato).

L'albero o l'animale risvegliato è amichevole nei confronti dell'incantatore, ma questi non ha alcuna connessione o empatia speciale con lui; lo servirà comunque in compiti specifici o negli incarichi da svolgere, se gli comunicherà le sue intenzioni.

Un albero risvegliato ottiene le sue caratteristiche come se fosse un oggetto animato, tranne per il fatto che acquisisce il tipo vegetale e che i suoi punteggi di Intelligenza, Saggiezza e Carisma sono ognuno 3d6. I vegetali risvegliati ottengono la capacità di muovere i loro rami, radici, liane, viticci ecc. e hanno sensi simili a quelli umani.

Un animale risvegliato ottiene 3d6 di Intelligenza, +1d3 al Carisma e +2 DV. Il suo tipo diventa bestia magica (animale aumentato). Un animale risvegliato non può servire come compagno animale, famiglia o cavalcatura speciale.

Un albero o un animale risvegliato è in grado di parlare uno dei linguaggi conosciuti dall'incantatore, più un altro di quelli che conosce per ogni punto bonus di Intelligenza (se ve ne sono).

*Costo in PE:* 250 PE.

## RITARDA VELENO

Evocazione (Guarigione)

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

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 1 ora per livello

**Tiro salvezza:** Tempra nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

Il soggetto diventa temporaneamente immune ai veleni. Qualsiasi veleno che si trovi nel suo sistema o a cui venga esposto nel corso della durata dell'incantesimo non ha effetto su di lui finché la durata dell'incantesimo non si è esaurita. *Ritarda veleno* non cura eventuali danni che il veleno abbia già inflitto in precedenza.

## RITIRATA RAPIDA

Trasmutazione

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

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 1 minuto per livello (I)

*Ritirata rapida* aumenta la velocità base sul terreno dell'incantatore di 9 metri. (Questa modifica viene considerata un bonus di potenziamento). Non ha alcun effetto su altre forme di movimento, come scavare, scalare, volare o nuotare. Come qualsiasi altro effetto che aumenta la velocità, questo incantesimo influenza la distanza di salto (vedi l'abilità "Saltare").

Questo incantesimo non deve necessariamente essere parte di una ritirata; il nome indica soltanto il tipico comportamento di un mago in caso di combattimento.

## RIVELA BUGIE

Divinazione

**Livello:** Chr 4, Pal 3

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

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

**Durata:** Concentrazione, fino a 1 round per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** No

Ad ogni round, l'incantatore deve concentrarsi su un soggetto, che deve trovarsi entro il raggio di azione dell'incantesimo. Egli scopre subito se il soggetto pronuncia deliberatamente e consapevolmente una bugia avvertendo nella sua aura i disturbi che la menzogna genera. L'incantesimo tuttavia non rivela la verità, non scopre eventuali inesattezze e non rivela eventuali omissioni. Ad ogni round, è possibile concentrarsi su un nuovo soggetto.

## RIVELA LOCAZIONI

Divinazione

**Livello:** Chr 8, Conoscenza 8, Mag/Str 8

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 10 minuti

**Raggio di azione:** Illimitato

**Bersaglio:** Una creatura od oggetto

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantesimo *rivela locazioni* è uno dei più potenti mezzi esistenti per localizzare creature od oggetti. Non esiste nulla, al di fuori dell'incantesimo *vuoto mentale* o dell'intervento diretto di una divinità, che impedisca di apprendere l'esatta ubicazione di un singolo individuo o di un oggetto attraverso di esso. *Rivela locazioni* aggira ogni normale protezione dallo scrutamento o dalla localizzazione, e rivela il nome del luogo della creatura o dell'oggetto (il nome dell'edificio, della compagnia, del palazzo e così via), della comunità o del paese (o della ripartizione politica in questione), della nazione, del continente e del piano in cui si trova il soggetto.

Per trovare una creatura attraverso questo incantesimo, l'incantatore deve averla vista o avere un oggetto che un tempo era di sua proprietà. Per trovare un oggetto, deve averlo toccato almeno una volta.

## ROCCE AGUZZE

Trasmutazione [Terra]

**Livello:** Drd 4, Terra 4

**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

Il terreno roccioso, i pavimenti di pietra e le superfici simili modificano la loro forma fino a coprirsi di lunghe punte affilate che spuntano dalla roccia. Questi spuntoni di pietra impediscono i movimenti attraverso un'area e infliggono danni. Qualunque creatura si sposti a piedi all'interno o attraverso l'area dell'incantesimo si muove a velocità dimezzata. Inoltre, qualunque creatura si sposti attraverso l'area subisce 1d8 danni perforanti per ogni 1,5 metri di movimento in quell'area.

Qualunque creatura subisca danni da questo incantesimo deve anche superare un tiro salvezza sui Riflessi per evitare ferite ai piedi e alle gambe. Un tiro salvezza fallito riduce la velocità della creatura alla metà rispetto al normale per 24 ore oppure finché la creatura ferita non riceve un incantesimo curare (che restituisce anche i punti ferita persi). Un altro personaggio può rimuovere questa penalità impiegando dieci minuti a medicare le ferite e superando una prova di Guarire contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

*Rocce aguzze* è una trappola magica che non può essere disattivata con l'abilità Disattivare Congegni.

*Nota:* Le trappole magiche come *rocce aguzze* sono difficili da individuare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare le rocce aguzze. La CD è 25 + il livello dell'incantesimo, o CD 29 per rocce aguzze.

## RUNE ESPLOSIVE

Abiurazione [Forza]

**Livello:** Mag/Str 3

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Un oggetto toccato che non pesi più di 5 kg

**Durata:** Permanente finché non viene scaricato (I)

**Tiro salvezza:** Vedi testo

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore può tracciare queste rune mistiche su un libro, una mappa, una pergamena o un simile oggetto che abbia su di sé informazioni scritte. Le rune esplodono quando vengono lette, infliggendo 6d6 danni da forza. Chiunque si trovi vicino alle rune (abbastanza vicino da leggerle) subisce danni pieni senza possibilità di tiro salvezza; eventuali altre creature nel raggio di 3 metri dalle rune subiscono danni dimezzati se effettuano un tiro salvezza sui Riflessi. Anche l'oggetto su cui erano scritte le rune subisce danni pieni (senza tiro salvezza).

L'incantatore e altri personaggi da lui appositamente istruiti sono in grado di leggere lo scritto protetto senza attivare le rune. Analogamente, l'incantatore è in grado di rimuoverle quando vuole. Altri possono riuscirci lanciando con successo dissolvi magie o cancellare. Tuttavia se il tentativo fallisce, l'esplosione viene attivata.

*Nota:* Le trappole magiche come *rune esplosive* sono difficili da individuare e da disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare le rune e Disattivare Congegni per neutralizzarle. La CD è di 25 + il livello dell'incantesimo, o di 28 per rune esplosive.