

# Incantesimi divini (clericali)

## Livello 0

**Creare acqua:** crea 7,4 litri per livello di acqua pura

**Cura ferite minori:** cura un danno

**Guida:** +1 a un tiro per colpire, a un tiro salvezza o a una prova abilità

**Individuazione del magico:** individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m

**Individuazione del veleno:** individua il veleno in una creatura o in un oggetto

**Lettura del magico:** per leggere pergamene e libri degli incantesimi

**Luce:** l'oggetto risplende come una torcia

**Purificare Cibo e Bevande:** purifica 27 dm<sup>3</sup> per livello di cibo o acqua

**Resistenza:** il soggetto ottiene bonus di +1 ai tiri salvezza

**Riparare:** riparazioni minori su un oggetto

**Virtù:** il soggetto ottiene 1 pf temporaneo

## Livello 1

**Anatema:** i nemici subiscono un -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura

**Arma magica:** l'arma ottiene un bonus di +1

**Benedire l'acqua:** rende l'acqua santa

**Benedizione:** +1 ai tiri per colpire e +1 ai TS contro paura per gli alleati

**Comando:** un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round

**Comprensione dei linguaggi:** l'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati

**Contrastare elementi:** a proprio agio in un ambiente freddo o caldo

**Cura ferite leggere (guarigione):** cura 1 d8 danni +1 danno per livello (max +5)

**Favore divino:** l'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e ai danni

**Incuti paura:** una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita

**Individuazione del caos/male:** rileva creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato

**Pietra magica:** tre pietre ottengono un +1 all'attacco e infliggono 1 d6+1 danni

**Protezione dal male (bene)/caos:** +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali esterni

**Rimuovi paura:** sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli

**Santuario:** gli avversari non possono attaccare l'incantatore e l'incantatore non può attaccarli

**Scudo entropico:** gli attacchi a distanza contro l'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio

**Scudo della fede:** un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore

**Visione della morte:** determina le condizioni dei soggetti in fin di vita nel raggio di 9 m.

## Livello 2

**Aiuto (bene):** +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura, 1 d8 pf temporanei +1 per livello (max +10)

**Allineamento imperscrutabile:** nasconde l'allineamento per 24 ore

**Arma spirituale:** un'arma magica che attacca di sua volontà

**Blocca persone:** paralizza un umanoide per 1 round per livello

**Calmare emozioni:** calma le creature, negando gli effetti delle emozioni

**Consacrare:** riempie l'area di energia positiva, rendendo più deboli i non morti

**Cura ferite moderate (guarigione):** cura 2 d8 danni +1 danno per livello (max +10)

**Estasiare:** attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello

**Forza del toro:** il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello

**Oscurità:** penombra soprannaturale nel raggio di 6 m

**Presagio:** suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva

**Rendere integro:** ripara un oggetto

**Resistenza dell'orso:** il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello

**Resistere all'energia:** ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia

**Rimuovi paralisi:** libera una o più creature dalla paralisi, o da un effetto di lentezza

**Riposo inviolato:** conserva un cadavere

**Ristorare inferiore:** dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1 d4 danni alle caratteristiche

**Ritarda veleno:** impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello

**Saggezza del gufo:** il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello

**Scopri trappole:** l'incantatore individua le trappole allo stesso modo dei ladri

**Scudo su altri:** l'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto

**Silenzio:** nega il suono nel raggio di 6 m

**Splendore dell'aquila:** il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello

**Status:** esamina posizione e condizione degli alleati

**Suono dirompente:** infligge 1 d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli

**Zona di verità:** i soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire

# Incantesimi divini (clericali)

## Livello zero

### Creare acqua

Evocazione (Creazione) [Acqua]

**Livello:** Chr 0, Drd 0, Pal 1

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

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

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

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

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

### Cura ferite minori

Evocazione (Guarigione)

**Livello:** Chr 0, Drd 0

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

### Guida

Divinazione

**Livello:** Chr 0, Drd 0

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 1 minuto o finché non viene scaricato

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

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Questo incantesimo infonde nel soggetto un tocco divino che lo guida nelle sue azioni. La creatura ottiene un bonus di competenza +1 su un unico tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di abilità. La creatura deve scegliere come utilizzare il bonus prima di effettuare il tiro a cui intende applicarlo.

### Individuazione del magico

Divinazione

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

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 18 m

**Area:** Emanazione a forma di cono

**Durata:** Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (1)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore è in grado di individuare aure magiche. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area o un soggetto particolari:

1° round: Presenza o assenza di aure magiche.

2° round: Numero di differenti aure magiche e forza dell'aura più potente.

3° round: La forza e la posizione di ogni aura. Se gli oggetti o le creature a cui appartiene l'aura sono sulla linea di visuale dell'incantatore, questi può effettuare prove di Sapienza Magica per determinare la scuola di magia di ognuno di essi. (Effettuare una prova per ogni aura; CD 15 + il livello dell'incantesimo, o 15 + metà del livello dell'incantatore per effetti che non siano incantesimi.)

Aree magiche, molteplici tipi di magia o emanazioni magiche locali particolarmente forti potrebbero confondere o occultare le aure più deboli.

*Forza dell'aura:* Il potere di un'aura dipende dal livello dell'incantesimo in funzione o dal livello dell'incantatore di un oggetto. Se un'aura ricade in più di una categoria, *individuazione del magico* indica la più forte delle due.

*Protrarsi dell'aura:* Un'aura magica si protrae anche dopo che la sua fonte originaria si disperde (nel caso di un incantesimo) o viene distrutta (nel caso di un oggetto magico). Se *individuazione del magico* viene lanciato e diretto verso quella locazione, l'incantesimo indica un'aura flebile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello così flebile dipende dalla sua forza originaria:

	Durata del protrarsi dell'aura
Forza originaria	protrarsi dell'aura
Debole	1d6 round
Moderata	1d6 minuti
Forte	1d6 x 10 minuti
Schiacciante	1d6 giorni

Gli esterni e gli elementali non sono creature magiche in sé, ma nel caso vengano evocati l'incantesimo di evocazione utilizzato viene individuato.

Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare la presenza di magia in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

*Individuazione del magico* può essere reso permanente da un incantesimo *permanenza*.

### Individuazione del veleno

Divinazione

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

Rgr 1

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersaglio o Area:** Una creatura, un oggetto, o un cubo con spigolo di 1,5 m

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore è in grado di determinare se una creatura, un oggetto o un'area sono stati avvelenati o se sono velenosi. Egli può determinare l'esatto tipo di veleno con una prova riuscita di Saggiamente con CD 20. Se l'incantatore possiede l'abilità Artigianato (alchimia), può tentare di superare una prova di Artigianato (alchimia) con CD 20 qualora la prova di Saggiamente fallisca, oppure può effettuare la prova di Artigianato (alchimia) anche prima della prova di Saggiamente.

L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

### Letture del magico

Divinazione

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

**Componenti:** V, S, F

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 10 minuti per livello

### INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Incantesimo od oggetto	Potere dell'aura			
	Debole	Moderato	Forte	Schiacciante
Incantesimo attivo (livello dell'incantesimo)	3° o meno	4°-6°	7°-9°	10° o più (livello divinità)
Oggetto magico (livello dell'incantatore)	5° o meno	6°-11°	12°-20°	21° o più (artefatto)

Tramite *lettura del magico* l'incantatore è in grado di decifrare le iscrizioni magiche sugli oggetti: libri, pergamene, armi e così via, che sarebbero altrimenti incomprensibili. Normalmente questa lettura non attiva la magia contenuta nello scritto, anche se potrebbe farlo nel caso di una pergamena maledetta. Inoltre, una volta lanciato *lettura del magico* e avvenuta la lettura delle iscrizioni magiche in questione, l'incantatore è in grado di leggerle anche in seguito, senza dover fare di nuovo ricorso all'incantesimo. È possibile leggere al ritmo di una pagina (250 parole) al minuto. Questo incantesimo permette di identificare un *glifo di interdizione* con una prova di Sapienza Magica con CD 13, un *glifo di interdizione superiore* con una prova di Sapienza Magica con CD 16 o un qualsiasi incantesimo *simbolo* con una prova di Sapienza Magica (CD 10 + il livello dell'incantesimo).

*Lettura del magico* può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

**Focus:** Un prisma di cristallo trasparente o minerale.

## Luce

Invocazione [Luce]

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

**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 brillare un oggetto con l'intensità di una torcia, diffondendo illuminazione intensa in un raggio di 6 metri (e illuminazione fioca per altri 6 metri aggiuntivi) a partire dal punto toccato. L'effetto di per sé è immobile, ma l'oggetto su cui viene lanciato potrebbe essere spostato. La luce portata all'interno di un'area di *oscurità* magica non funziona.

Un incantesimo di luce (uno con il descrittore "luce") contrasta e dissolve un incantesimo di oscurità (uno con il descrittore "oscurità") di livello pari o inferiore.

**Componente materiale arcana:** Una lucciola o un po' di muschio fosforescente.

## Purificare cibo e bevande

Trasmutazione

**Livello:** Chr 0, Drd 0

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 3 m

**Bersaglio:** 27 dm<sup>3</sup> per livello di acqua e cibo contaminati

**Durata:** Istantanea

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

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

Questo incantesimo purifica e rende commestibili il cibo e l'acqua avariati, marci, velenosi o contaminati in qualche modo. L'incantesimo non previene un eventuale deterioramento naturale in seguito. L'acqua sacrale e simili cibi o bevande particolari vengono alterati da *purificare cibo e bevande*, ma l'incantesimo non ha alcun effetto su creature di qualunque tipo, né sulle pozioni magiche.

**Nota:** 3,7 litri d'acqua pesano circa 4 kg. 27 dm<sup>3</sup> d'acqua contengono circa 30 litri e pesano circa 30 kg.

## 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 arcana:** Un mantello in miniatura.

## Riparare

Trasmutazione

**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 nel Capitolo 5: "Talent"). Questo incantesimo non può riparare bastoni, verghe e bacchette magiche rotte, e non ha alcun effetto sulle creature (compresi i costrutti).

## Virtù

Trasmutazione

**Livello:** Chr 0, Drd 0, Pal 1

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 1 minuto

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

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

Il soggetto ottiene 1 punto ferita temporaneo.

# Primo livello

## Anatema

Ammaliamento (Compulsione) [Paura, Influenza mentale]

**Livello:** Chr 1

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 15 m

**Area:** Tutti i nemici entro 15 m

**Durata:** 1 minuto per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

*Anatema* semina la paura e il dubbio nel cuore dei nemici, che subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura.

*Anatema* contrasta e dissolve *benedizione*.

## Arma magica

Trasmutazione

**Livello:** Chr 1, Guerra 1, Mag/Str 1, Pal 1

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Arma toccata

**Durata:** 1 minuto per livello

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

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

**Arma magica** conferisce a un'arma un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. (Un bonus di potenziamento non si somma al bonus di +1 ai tiri per colpire di un'arma perfetta.)

L'incantatore non può lanciare questo incantesimo su un'arma naturale, come un colpo senz'armi (invece, vedi *zanna magica*). Il colpo senz'armi di un monaco è considerato un'arma, e quindi può essere potenziato da questo incantesimo.

### Benedire l'acqua

Trasmutazione [Bene]

**Livello:** Chr 1, Pal 1

**Componenti:** V, S, M

**Tempo di lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Ampolla dell'acqua toccata

**Durata:** Istantanea

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

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

Questa trasmutazione infonde a un'ampolla d'acqua (0,5 litri) un'energia positiva che la trasforma in acquasanta (pagina 127).

**Componente materiale:** 2,5 kg di polvere d'argento (del valore di 25 mo).

### Benedizione

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

**Livello:** Chr 1, Pal 1

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 15 m

**Area:** L'incantatore e tutti gli alleati entro un'esplosione di 15 m, centrata sull'incantatore

**Durata:** 1 minuto per livello

**Tiro salvezza:** Nessuno

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

**Benedizione** infonde coraggio negli alleati dell'incantatore. Essi ottengono un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura.

**Benedizione** contrasta e dissolve *anatema*.

### Comando

Ammaliamento (Compulsione)

[Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]

**Livello:** Chr 1

**Componenti:** V

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersaglio:** Una creatura vivente

**Durata:** 1 round

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

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

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

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

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

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

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

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

### Comprensione dei linguaggi

Divinazione

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

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

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 10 minuti per livello

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

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

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

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

### Contrastare elementi

Abiurazione

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

Rgr 1, Sole 1

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 24 ore

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

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

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

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

### Cura ferite leggere

Evocazione (Guarigione)

**Livello:** Brd 1, Chr 1, Drd 1, Guarigione 1,

Pal 1, Rgr 2

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** Istantanea

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

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

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

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

### Favore divino

Invocazione

**Livello:** Chr 1, Pal 1

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 1 minuto

Facendo appello alla forza e alla saggezza di una divinità, l'incantatore ottiene un bonus di fortuna +1 ai tiri per colpire e per i danni da arma per ogni tre livelli dell'incantatore (da un minimo di +1 a un massimo di +6). Il bonus non si applica ai danni da incantesimo.

## Incute paura

Necromanzia, [Influenza mentale, Paura]

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

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersaglio:** Una creatura vivente con 5 o meno DV

**Durata:** 1d4 round o 1 round; vedi testo

**Tiro salvezza:** Volontà parziale

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

La creatura soggetta all'incantesimo diventa spaventata. Se il soggetto supera un tiro salvezza sulla Volontà, è scosso per 1 round. Le creature con 6 o più Dadi Vita sono immuni a questo incantesimo.

*Incute paura* contrasta e dissolve *rimuovi paura*.

## Individuazione del caos

Divinazione

**Livello:** Chr 1

Funziona come *individuazione del male*, ma individua le aure di creature caotiche, chierici di divinità caotiche, incantesimi del caos e oggetti magici caotici; se l'incantatore è legale, è vulnerabile agli effetti di un'aura caotica schiacciante.

## Individuazione del male

Divinazione

**Livello:** Chr 1

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 18 m

**Area:** Emanazione a forma di cono

**Durata:** Concentrazione, fino a 10 minuti per livello (I)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore è in grado di percepire la presenza del male. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area o un soggetto particolari.

**1° round:** Presenza o assenza del male.

**2° round:** Numero di aure malvagie (creature, oggetti o incantesimi) nell'area e forza dell'aura presente più potente. Se l'incantatore è di allineamento buono, e la forza dell'aura malvagia più potente è schiacciante (vedi sotto) e i DV o il livello della fonte dell'aura è almeno il doppio del livello dell'incantatore, questi rimane stordito per 1 round e l'incantesimo termina.

**3° round:** La forza e la posizione di ogni aura presente. Se un'aura è al di fuori della sua linea di visuale, l'incantatore riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa.

**Potere dell'aura:** Il potere di un'aura malvagia dipende dal tipo di oggetto o creatura malvagia individuata, dai suoi DV, dal suo livello dell'incantatore o (nel caso di un chierico) dal suo livello di classe; vedi la tabella più sotto. Se un'aura ricade in più di una categoria, l'incantesimo indica la più forte delle due.

Ad esempio, come indicato nella tabella, un esterno malvagio con 12 DV ha un'aura malvagia schiacciante. Un chierico buono che lancia questo incantesimo e lo dirige verso la posizione di tale creatura per più di 1 round perde l'incantesimo ed è stordito per 1 round se il suo livello di personaggio è 6° o meno.

**Protrarsi dell'aura:** Un'aura malvagia si protrae anche dopo che la sua fonte originaria si disperde (nel caso di un incantesimo) o viene distrutta (nel caso di una creatura od oggetto magico). Se *individuazione del male* viene lanciato e diretto verso quella locazione, l'incantesimo indica un'aura flebile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello così flebile dipende dalla sua forza originaria:

Forza originaria	Durata del protrarsi dell'aura
Debole	1d6 round
Moderata	1d6 minuti
Forte	1d6 x 10 minuti
Schiacciante	1d6 giorni

Gli animali, le trappole, i veleni e altri potenziali pericoli non sono malvagi, e quindi questo incantesimo non li individua.

Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare il male in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

## Pietra magica

Trasmutazione

**Livello:** Chr 1, Drd 1, Terra 1

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Fino a tre sassi toccati

**Durata:** 30 minuti o finché non viene scaricato

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

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

Con questo incantesimo l'incantatore trasmuta fino a tre sassi non più grandi di proiettili da fionda in modo che acquistino più forza nel colpire il bersaglio una volta lanciati o scagliati con la fionda. Se lanciati hanno un incremento di gittata di 6 metri. Se scagliati con una fionda, bisogna considerarli come proiettili normali (incremento di gittata di 15 metri). Questo incantesimo dà loro un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. La creatura che usa le pietre deve compiere un normale attacco a distanza per utilizzare le pietre. Ogni pietra che colpisce infligge 1d6+1 danni (incluso il bonus di potenziamento dell'incantesimo), o 2d6+2 contro i non morti.

## Protezione dal caos

Abiurazione [Legale]

**Livello:** Chr 1, Legge 1, Mag/Str 1, Pal 1

Funziona come *protezione dal male*, ma il bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi di creature caotiche, e le creature caotiche evocate non possono toccare il soggetto.

## Protezione dal male

Abiurazione [Bene]

**Livello:** Bene 1, Chr 1, Mag/Str 1, Pal 1

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

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

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

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

**Resistenza agli incantesimi:** No; vedi testo

## INDIVIDUAZIONE DEL MALE

Creatura/oggetto	Potere dell'aura			
	Debole	Moderato	Forte	Schiacciante
Creatura malvagia <sup>1</sup> (DV)	10 o meno	11-25	26-50	51 o più
Non morto (DV)	2 o meno	3-8	9-20	21 o più
Esterno malvagio (DV)	1 o meno	2-4	5-10	11 o più
Chierico di una divinità malvagia <sup>2</sup> (livelli di classe)	1	2-4	5-10	11 o più
Oggetto magico o incantesimo del male (livello dell'incantatore)	2° o meno	3°-8°	9°-20°	21° o più

1 Tranne che per non morti ed esterni che hanno la loro riga nella tabella.

2 Alcuni personaggi che non sono chierici possono irradiare un'aura di potere equivalente. La descrizione di classe indicherà se questo si applica.

L'incantesimo protegge una creatura dagli attacchi di creature malvagie, dal controllo mentale e dalle creature evocate. Crea una barriera magica attorno al bersaglio, alla distanza di 30 cm. La barriera si sposta con lui e ha tre effetti principali.

Primo, il bersaglio ottiene un bonus di deviazione +2 alla CA e un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza. Entrambi questi bonus si applicano contro gli attacchi compiuti da creature malvagie.

Secondo, la barriera blocca qualunque tentativo di possedere la creatura protetta (come con un attacco di *giara magica*) o di esercitare un controllo mentale su di essa (compresi gli effetti di ammaliamento [charme] e ammaliamento [compulsione], nonché gli effetti che conferiscono all'incantatore un controllo continuato sul soggetto, come ad esempio *dominare persone*). La protezione non impedisce la dominazione stessa da parte dell'incantatore, ma impedisce all'incantatore di controllare mentalmente la creatura protetta. Se l'effetto di *protezione dal male* termina prima dell'effetto della dominazione, allora l'incantatore sarebbe in grado di comandare mentalmente la creatura controllata. Allo stesso modo, la barriera respinge una forza vitale che tenta di possedere un corpo, ma non ne espelle una che vi si trovi da prima del lancio dell'incantesimo. Questo secondo effetto funziona a prescindere dall'allineamento.

Terzo, l'incantesimo impedisce qualunque contatto fisico con creature evocate. Questo provoca il fallimento degli attacchi da armi naturali di queste creature, e le fa ritirare se questi attacchi richiedono di toccare la creatura protetta. Le creature buone evocate sono immuni a questo effetto. La protezione dal contatto con creature evocate termina se la creatura protetta compie un attacco o tenta di forzare la barriera contro le creature bloccate. La resistenza agli incantesimi può permettere a una creatura di superare questa protezione e toccare la creatura protetta.

**Componente materiale arcana:** Polvere d'argento con cui tracciare un cerchio del diametro di 90 cm sul pavimento (o a terra) attorno alla creatura da proteggere.

### 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*.

### Santuario

Abiurazione

**Livello:** Chr 1, Protezione 1

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 1 round per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** No

Un avversario che tenti di colpire o di attaccare direttamente in qualche modo la creatura protetta, anche con un incantesimo a bersaglio, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà. Se il tiro salvezza riesce, l'avversario è in grado di attaccare normalmente e non subisce l'effetto dell'incantesimo. Se il tiro salvezza invece fallisce, l'avversario non può proseguire con l'attacco e perde la parte di azione già fatta, non essendo più in grado di attaccare direttamente il bersaglio per la durata dell'incantesimo. Coloro che non tentano di attaccare il bersaglio non ne subiscono l'effetto. L'incantesimo non impedisce che la creatura protetta venga attaccata o influenzata da incantesimi ad area o ad effetto. Mentre è protetto

da questo incantesimo, il soggetto non può attaccare senza interromperne gli effetti, ma può fare uso di incantesimi non di attacco o agire diversamente. Questo permette ad un chierico protetto di curare ferite, ad esempio, o di lanciare un incantesimo *benedizione*, di compiere un *presagio*, di evocare una creatura e così via.

### Scudo entropico

Abiurazione

**Livello:** Chr 1, Fortuna 1

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

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

Si materializza attorno all'incantatore un campo di energia magica risplendente di un'aura caotica dai molti colori. Il campo deflette ogni freccia, raggio o altro attacco a distanza in arrivo. Ogni attacco a distanza diretto verso l'incantatore per il quale chi attacca deve effettuare un tiro per colpire (compresi frecce, frecce magiche, *freccia acida di Melf*, *raggio di indebolimento* e così via) ha una probabilità del 20% di mancare il bersaglio (un effetto simile all'occultamento).

Non ha effetto sugli altri attacchi che semplicemente operano soltanto a distanza, come l'arma a soffio di un drago.

### Scudo della fede

Abiurazione

**Livello:** Chr 1

**Componenti:** V, S, M

**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)

Questo incantesimo crea un campo magico luminescente attorno alla creatura toccata, in grado di deflettere gli attacchi. Garantisce quindi al bersaglio un bonus di deviazione +2 alla CA, con un +1 addizionale per ogni sei livelli dell'incantatore (bonus di deviazione massimo +5 al 18° livello).

**Componente materiale:** Una piccola pergamena con un brano preso da un testo sacro.

### Visione della morte

Necromanzia [Male]

**Livello:** Chr 1

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 9 m

**Area:** Emanazione a forma di cono

**Durata:** 10 minuti per livello

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

Usando la vista funesta conferita dai poteri della non vita, è possibile determinare le condizioni delle creature prossime alla morte che si trovano all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo. L'incantatore capisce subito se ogni creatura nell'area è morta, moribonda (viva e ferita, ma con 3 punti ferita o meno rimasti), in lotta con la morte (viva con 4 punti ferita o più), non morta, oppure né viva né morta (come un costrutto). Questo incantesimo vede attraverso qualsiasi incantesimo o potere che permetta a una creatura di simulare la morte.

## Secondo livello

### Aiuto

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

**Livello:** Bene 2, Chr 2, Fortuna 2

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura vivente toccata

**Durata:** 1 minuto per livello

**Tiro salvezza:** Nessuno

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

*Aiuto* garantisce al soggetto un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura, in più guadagna punti ferita temporanei pari a 1d8 + il livello dell'incantatore (fino a un massimo di 1d8+10 punti ferita temporanei al 10° livello dell'incantatore).

### Allineamento imperscrutabile

Abiurazione

**Livello:** Brd 1, 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)

**Bersaglio:** Una creatura o un oggetto

**Durata:** 24 ore

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

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

Un incantesimo *allineamento imperscrutabile* occultata l'allineamento di una creatura o di un oggetto a tutte le forme di divinazione.

### Arma spirituale

Invocazione [Forza]

**Livello:** Chr 2, Guerra 2

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Effetto:** Arma magica di forza

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

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Un'arma composta da pura forza magica viene creata dal nulla e attacca gli avversari a distanza, a seconda di come viene diretta dall'incantatore, infliggendo 1d8 danni di forza per colpo, +1 danno per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo +5 al 15° livello). Essa assume la forma di un'arma preferita dalla divinità dell'incantatore oppure di qualche suo significato spirituale o simbolico (vedi sotto) e possiede lo stesso intervallo di minaccia e moltiplicatore dei colpi critici di un'arma reale della stessa forma. Colpisce l'avversario designato dall'incantatore, cominciando con un attacco nello stesso round in cui l'incantesimo viene lanciato e proseguendo nei round successivi nel tur-

no dell'incantatore. Utilizza i bonus di attacco base dell'incantatore (possibilmente permettendole attacchi multipli nei round successivi) più il modificatore di Saggezza dell'incantatore come suo bonus di attacco. Colpisce come un incantesimo, non come un'arma, quindi può anche danneggiare creature che hanno riduzione del danno. Essendo un effetto di forza, può colpire le creature incorporee senza la normale probabilità di mancare il bersaglio associata alla incorporeità. L'arma colpisce sempre dalla direzione dell'incantatore. Non ottiene alcun bonus di fiancheggiamento, né può consentire che un combattente ne ottenga. I talenti dell'incantatore (come ad esempio Arma Focalizzata) o le azioni di combattimento (come la carica) non influenzano l'arma. Se l'arma si sposta oltre il raggio di azione dell'incantesimo, se sparisce dalla vista dell'incantatore o se non viene più diretta da lui, tornerà al suo fianco dove rimane sospesa in aria.

Ogni round dopo il primo, l'incantatore può utilizzare un'azione di movimento per cambiare la direzione dell'arma verso un nuovo bersaglio. Altrimenti, essa continua ad attaccare il bersaglio del round precedente. Nel round in cui cambia il bersaglio, l'arma effettua un solo attacco. Nei round successivi l'arma può attaccare il nuovo bersaglio con attacchi multipli, ammesso che le siano consentiti dal bonus di attacco base dell'incantatore. Anche se l'arma spirituale è un'arma a distanza, si deve usare il raggio di azione dell'incantesimo e non il normale incremento di gittata dell'arma, e cambiare il bersaglio rimane un'azione di movimento.

Un'arma spirituale non può essere colpita né danneggiata da attacchi fisici, ma *dissolvi magie, disintegrazione*, una *sfera annientatrice* o una *verga della cancellazione* possono influenzarla. La CA di un'arma spirituale contro attacchi di contatto è pari a 12 (10 + bonus di taglia per un oggetto Minuscolo).

Se una creatura attaccata ha resistenza agli incantesimi, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro quella resistenza agli incantesimi la prima volta in cui l'arma spirituale colpisce la creatura. Se riesce a resistere all'arma, l'incantesimo viene dissolto. Altrimenti, l'arma avrà i suoi normali effetti su quella creatura per tutta la durata dell'incantesimo.

Spesso le armi utilizzate dagli incantatori sono repliche di forza delle armi personali delle divinità, in molti casi dotate di nomi specifici. Un chierico senza divinità ottiene un'arma in base al suo allineamento. Un chierico neutrale senza divinità può crearne una appartenente a qualsiasi allineamento, ammesso che almeno in generale stia agendo in accordo con l'allineamento in questione. Le armi di ogni divinità e allineamento sono le seguenti:

*Pelor:* Mazza pesante, "Scettro di Sole"

### Blocca persone

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

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

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

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersaglio:** Una creatura umanoide

**Durata:** 1 round per livello (I); vedi testo

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

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Il soggetto rimane paralizzato e bloccato sul posto. È cosciente e respira normalmente, ma non è in grado di compiere nessuna azione, nemmeno parlare. Ad ogni round nel suo turno, il soggetto può tentare un nuovo tiro salvezza per porre fine all'effetto (questa è un'azione di round completo che non provoca attacchi di opportunità).

Una creatura alata che viene paralizzato non può battere le ali e quindi cade. Un nuotatore non è in grado di nuotare e può annegare.

*Focus arcano:* Un piccolo pezzo dritto di ferro.

### Calmare emozioni

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

**Livello:** Brd 2, Chr 2, Legge 2

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Area:** Creature in una propagazione con raggio di 6 m

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

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

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

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

zioni termina, l'incantesimo originario torna a funzionare sulla creatura, purché la sua durata non si sia esaurita nel frattempo.

## Consacrare

Invocazione [Bene]

**Livello:** Chr 2

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

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Area:** Emanazione del raggio di 6 m

**Durata:** 2 ore per livello

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

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

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

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

*Consacrare* contrasta e dissolve *dissacrare*.

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

## Cura ferite moderate

Evocazione (Guarigione)

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

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

## Estasiare

Ammaliamento (Charme) [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale, Sonoro]

**Livello:** Brd 2, Chr 2

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 round

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

**Bersaglio:** Qualsiasi numero di creature

**Durata:** Fino a 1 ora

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

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Se l'incantatore conquista l'attenzione di un gruppo di creature, può utilizzare questo incantesimo per tenerle soggiogate. Per lanciare l'incantesimo, deve parlare o cantare

senza essere interrotto per 1 round completo, dopodiché coloro che sono sotto l'effetto dell'incantesimo concederanno la loro attenzione totale, ignorando tutto ciò che le circonda. Queste creature vengono considerate di atteggiamento amichevole (vedi la *Guida del DUNGEON MASTER* per informazioni sull'atteggiamento dei PNG) mentre sono sotto l'effetto dell'incantesimo. Coloro che appartengono a una razza o a una religione ostile hanno un bonus di +4 al loro tiro salvezza.

Le creature con 4 o più DV o con punteggio di Saggezza di 16 o più rimangono consapevoli di ciò che le circonda e conservano un atteggiamento indifferente. Se assistono ad azioni che considerano sbagliate, hanno diritto a un nuovo tiro salvezza.

L'ammaliamento dura fino a quando l'incantatore parla o canta, fino a un massimo di 1 ora. Coloro che sono soggetti a *estasiare* non eseguono azioni fintanto che l'incantatore parla o canta, e per 1d3 round dopo che ha terminato, discutendo di ciò che ha appena detto o della sua esecuzione musicale. Coloro che entrano nell'area durante la rappresentazione devono a loro volta superare un tiro salvezza o rimanere *estasiati*. La rappresentazione ha fine (ma il ritardo di 1d3 round si applica comunque), se l'incantatore perde la concentrazione, o se fa qualsiasi cosa che non sia parlare o cantare.

Se le creature non *estasiare* sono maldisposte od ostili nei confronti dell'incantatore, possono tentare una prova di Carisma collettiva per far finire l'incantesimo, deridendo e importunando l'incantatore. Per questa prova, utilizzare il bonus di Carisma della creatura con il Carisma più alto nel gruppo; altri possono effettuare prove di Carisma per assisterlo (come descritto nel paragrafo "Collaborazione", pagina 66). Se i rimostranti superano il tiro contrapposto di Carisma, l'incantesimo viene interrotto. Ad ogni uso dell'incantesimo è concessa solo una sfida di questo tipo.

Se un qualsiasi membro del pubblico viene attaccato o sottoposto a un atto apertamente ostile, l'incantesimo termina e le creature precedentemente *estasiare* diventano immediatamente maldisposte nei confronti dell'incantatore oppure ostili nel caso di quanti hanno 4 o più DV o un punteggio di Saggezza pari a 16 o superiore.

## Forza del toro

Trasmutazione

**Livello:** Chr 2, Drd 2, Forza 2, Mag/Str 2, Pal 2

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

Il soggetto diventa più forte. L'incantesimo garantisce un bonus di potenziamento +4 alla Forza, aggiungendo anche i consueti

benefici ai tiri per colpire in mischia, ai tiri per i danni in mischia e ad altri usi del modificatore di Forza.

**Componente materiale arcana:** Alcuni peli o un pizzico di letame di un toro.

## 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 (come con scurovisione o visione crepuscolare) hanno la stessa probabilità di mancare il bersaglio in un'area sotto l'effetto magico di *oscurità*. Le luci normali (torce, candele, lanterne e così via) non funzionano, e nemmeno gli incantesimi di luce di livello più basso (come *luce* o *luci danzanti*). Gli incantesimi di luce di livello più alto (come *luce diurna*) 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.

## Presagio

Divinazione

**Livello:** Chr 2

**Componenti:** V, S, M, F

**Tempo di lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** Istantanea

Un *presagio* rivela se una particolare azione porterà risultati buoni o cattivi nell'immediato futuro. Ad esempio, se un gruppo non sa se distruggere o meno uno strano sigillo che blocca un portale, *presagio* rivelerà se si tratta di una buona idea o meno.

La probabilità di base di ricevere una risposta soddisfacente è del 70% + 1% per ogni livello dell'incantatore, fino a un massimo del 90%; il DM effettua il tiro in segreto. Il DM determina se la domanda è talmente diretta da ottenere un successo automatico o talmente vaga da non poter ottenere nemmeno una possibilità di successo. Se *presagio* ha successo si ottiene uno dei seguenti risultati:

- Ventura (se l'azione probabilmente sortirà dei buoni risultati).
- Sventura (per risultati sfavorevoli).
- Ventura e sventura (per entrambi).
- Niente (per azioni che non hanno nulla di particolarmente buono o malvagio).

Se l'incantesimo fallisce, l'incantatore ot-

tiene comunque il risultato "niente". Il chierico che ottiene questo risultato non ha modo di sapere se questo accade perché *presagio* è fallito o meno.

Il *presagio* è in grado di vedere solo circa mezz'ora nel futuro; qualsiasi cosa che potrebbe accadere dopo quel lasso di tempo non è contemplato dall'incantesimo, quindi le conseguenze a lungo termine potrebbero comunque rimanere ignote. Tutti i *presagi* lanciati dalla stessa persona sullo stesso argomento sortiranno sempre lo stesso risultato del primo *presagio*.

**Componente materiale:** Incenso del valore di almeno 25 mo.

**Focus:** Una serie di ossa dipinte, bastoncini od oggetti simili del valore di almeno 25 mo.

## 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).

## 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 (vedi pagina 146).

## 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, come annegare nell'acido (dal momento che i danni da annegamento derivano dalla mancanza di ossigeno) o essere intrappolato nel ghiaccio.

**Nota:** *Resistere all'energia* sostituisce (senza sommarli) *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.

## 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, come il tocco di un ghoul o un incantesimo *lentezza*. 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.

## Riposo involato

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

### 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 (come raggio di indebolimento) oppure cura 1d4 danni temporanei a uno dei punteggi di caratteristica del bersaglio (come nel caso dei veleni, o del tocco di un'ombra). Inoltre, elimina qualsiasi affaticamento sofferto dal soggetto, e migliora una condizione da esausto ad affaticato. Non può ripristinare un risucchio di caratteristiche permanentemente.

### 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.

### Saggezza del gufo

Trasmutazione

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

Rgr 2

**Componenti:** V, S, M/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 trasmutata diventa più saggia. L'incantesimo conferisce al soggetto un bonus di potenziamento +4 alla Saggezza, aggiungendo i normali benefici alle abilità basate sulla Saggezza. Chierici, druidi, paladini e ranger (e altri incantatori che si affidano alla Saggezza) che ricevono saggezza del gufo non guadagnano ulteriori incantesimi bonus per l'incremento alla Saggezza, ma le

CD dei tiri salvezza per i loro incantesimi aumentano.

**Componente materiale arcana:** Qualche piuma di gufo oppure un pizzico del suo sterco.

### Scopri trappole

Divinazione

**Livello:** Chr 2

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 1 minuto per livello

L'incantatore ottiene una conoscenza intuitiva del funzionamento delle trappole. Può usare la propria abilità di Cercare per individuare trappole proprio come un ladro. Inoltre, mentre l'incantesimo è attivo, ottiene un bonus cognitivo pari alla metà del livello dell'incantatore (massimo +10) alle prove di Cercare effettuate per trovare trappole.

Da notare che scopri trappole non garantisce alcuna capacità di disattivare le trappole che vengano scoperte.

### Scudo su altri

Abiurazione

**Livello:** Chr 2, Pal 2, Protezione 2

**Componenti:** V, S, F

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersaglio:** Una creatura

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

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

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

Questo incantesimo protegge il soggetto creando un legame mistico con l'incantatore, in modo tale che alcune delle ferite subite dal soggetto vengano trasferite all'incantatore. Il soggetto guadagna un bonus di deviazione +1 alla CA e un bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza. Inoltre, il soggetto subisce solo danni dimezzati da qualunque attacco o ferita (incluse quelle inflitte dalle capacità speciali) che infligga danni ai punti ferita. La quantità di danni che la creatura protetta non subisce viene inflitta all'incantatore. Le forme di ferimento che non comprendono punti ferita, come gli effetti di charme, i danni temporanei alle caratteristiche, il risucchio di livelli e gli effetti di morte, non sono soggette a questo incantesimo. Se il soggetto subisce una riduzione di punti ferita a causa dell'abbassamento del suo punteggio di Costituzione, la riduzione non viene condivisa dall'incantatore poiché non sono danni ai punti ferita. Quando l'incantesimo ha termine, eventuali danni successivi non vengono più divisi fra il soggetto e l'incantatore, ma quelli già subiti non vengono riassegnati al soggetto.

Se l'incantatore e il bersaglio dell'incantesimo si allontanano fino ad uscire dal raggio di azione dell'incantesimo, l'incantesimo finisce.

**Focus:** Una coppia di anelli di platino (del valore di almeno 50 mo ognuno) che devono essere indossati dall'incantatore e dalla creatura protetta.

### Silenzio

Illusione (Mascheramento)

**Livello:** Brd 2, Chr 2

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

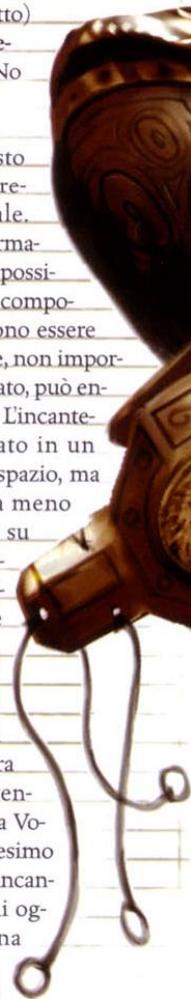
**Area:** Un'emanazione del raggio di 6 m centrata su una creatura, un oggetto o un punto nello spazio

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

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

**Resistenza agli incantesimi:** Sì; vedi testo o No (oggetto)

Una volta lanciato questo incantesimo, nell'area regna il silenzio più totale. Tutti i suoni vengono fermati: la conversazione è impossibile, gli incantesimi con componente verbale non possono essere lanciati, e nessun rumore, non importa da cosa sia stato originato, può entrare o attraversare l'area. L'incantesimo può essere lanciato in un punto qualunque dello spazio, ma l'effetto è stazionario, a meno che non venga lanciato su un oggetto che può essere spostato. L'incantesimo può anche essere centrato su una creatura, facendo sì che ne sia il centro e che l'effetto si sposti seguendo i suoi movimenti. Una creatura non consenziente può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per negare l'incantesimo e usare la resistenza agli incantesimi, se ne ha una. Gli oggetti in possesso di una creatura o gli oggetti magici che emettono suoni hanno diritto a un tiro salvezza e uno di resistenza agli incantesimi, al contrario di quelli incustoditi e dei punti nello spazio. Questo incantesimo fornisce una difesa contro gli attacchi sonori o basati sul linguaggio, come comando, il canto delle arpie, un corno della distruzione e simili.



Fisch  
200

Fozani  
simbolo.

## Splendore dell'aquila

Trasmutazione

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

**Componenti:** V, S, M/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 trasmutata diventa più equilibrata, articolata e personalmente energica. L'incantesimo conferisce al soggetto un bonus di potenziamento +4 al Carisma, aggiungendo gli abituali benefici alle prove di abilità basate sul Carisma e ad altri utilizzi del modificatore di Carisma. Gli stregoni e i bardi (e gli altri incantatori che fanno affidamento sul Carisma) soggetti a questo incantesimo non guadagnano ulteriori incantesimi bonus per il Carisma incrementato, ma aumentano le CD dei tiri salvezza per gli incantesimi che lanciano mentre sono sotto l'effetto di questo incantesimo.

*Componente materiale arcana:* Alcune piume o un pizzico di escrementi di aquila.

## Status

Divinazione

**Livello:** Chr 2

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Una creatura vivente toccata per ogni 3 livelli

**Durata:** 1 ora per livello

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

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

Quando l'incantatore ha bisogno di avere notizie di eventuali compagni da cui si era separato, *status* gli permette di tenere sotto controllo mentalmente la loro relativa posizione e condizione generale. Egli viene a conoscenza della direzione e della distanza delle creature, oltre che della loro situazione contingente: illesi, feriti, disabili, barcollanti, privi di sensi, morenti, nauseati, in preda al panico, storditi, avvelenati, ammalati, *confusi* e così via. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato sui bersagli, la distanza fra loro e l'incantatore non è in grado di modificarlo, finché rimangono sullo stesso piano di esistenza. Se un soggetto lascia il piano, o

se muore, l'incantesimo smette di funzionare per lui.

## Suono dirompente

Invocazione [Sonoro]

**Livello:** Brd 2, Chr 2

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

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Area:** Propagazione del raggio di 3 m

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Tempra parziale

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore riempie l'area di effetto di una terribile cacofonia. Le creature all'interno dell'area subiscono 1d8 danni sonori e devono superare un tiro salvezza sulla Tempra per evitare di rimanere stordite per 1 round.

Le creature che non possono sentire non vengono stordite ma subiscono comunque i danni.

*Focus arcano:* Uno strumento musicale.

## Zona di verità

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

**Livello:** Chr 2, Pal 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)

**Area:** Emanazione del raggio di 6 m

**Durata:** 1 minuto per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Le creature che si trovano all'interno dell'area di emanazione (o che vi entrano) non sono in grado di pronunciare bugie deliberate e intenzionali. Le creature hanno diritto a un tiro salvezza per evitare gli effetti dell'incantesimo nel momento in cui questo viene lanciato, o nel momento in cui entrano nell'area. Le creature soggette all'incantesimo sono consapevoli di questo ammalimento. Possono quindi evitare di rispondere alle domande che comporterebbero una bugia, oppure possono dare risposte evasive tentando di rimanere nei limiti della verità. Le creature che escono dall'area sono libere di parlare come credono.



