

# Incantesimi Epici



## Fattori di un incantesimo epico

Tempo di lancio	Modificatore alla CD
Tempo di lancio una azione standard	+10
Incantesimo rapido	+28
Incantesimo immediato	+40
Contingente ad azione specifica	+25
Ritardato	Primo round di ritardo +10, +2 per ogni round di ritardo aggiuntivo
Componenti	
Nessuna componente verbale	+2
Nessuna componente somatica	+2
Durata	
Aumentare la durata del 100%	+4
Durata permanente (applicare questo fattore per ultimo ma prima dei fattori attenuanti)	x5
Interrompibile dall'incantatore (se non lo è già)	+2
Raggio di azione	
Aumentare il raggio di azione del 100%	+2
Bersaglio	
Aggiungere un altro bersaglio entro 90m	+4
Cambiare da bersaglio ad area (scegliere una opzione di area, sotto)	+6
Cambiare da personale ad area (scegliere una opzione di area, sotto)	+10
Area	Modificatore alla CD

Cambiare da contatto a bersaglio o raggio	+4
Cambiare da attacco di contatto o a distanza a bersaglio	+4
Cambiare area in fulmine (1,5m per 90m o 3m per 45m)	+2
Cambiare area in cilindro (raggio 3m, altezza 9m)	+2
Cambiare area in cono (18m)	+2
Cambiare area in quattro cubi di spigolo 3m	+2
Cambiare area in esplosione di raggio 6m	+2
Cambiare area in propagazione dall'incantatore con raggio di 9m	+2
Cambiare area in bersaglio	+2
Cambiare area in contatto o raggio (nel caso sia un incantesimo di energia non da TS per dimezzare i danni)	+4
Aumentare area del 100%	+4
Tiro salvezza	
Aumentare la CD del tiro salvezza di 1 (massimo aumento CD livello incantatore/2)	+2
Resistenza agli incantesimi	
Aggiungere +1 alla prova per passare l'RI del bersaglio (massimo aumento prova livello incantatore/2)	+2
Aggiungere +1 alla prova di dissoluzione per contrastare il controincantesimo (massimo aumento prova livello incantatore/2)	+2



Altro	Modificatore alla CD
Riportato su tavoletta di pietra	x2
Aumentare il dado di danno di un tipo (massimo d20)	+10
Massimizzare l'incantesimo	Livello Incantatore x 1,7
Raddoppiare l'incantesimo	x2
Incantesimo trans-dimensionale	+4
Incantesimo potenziato	Livello Incantatore x 1,4
Aumentare il livello incantatore di 1 per prova contrapposta (massimo aumento prova livello incantatore/2)	+2

**Fattori attenuanti**

Attenuanti	Modificatore alla CD
Contraccolpo (max d6=DV. Incantatore x2)(Per durata superiore ad "Istantanea" è da intendersi per round)	-1
Aumentare il tempo di lancio di 1 minuto (Max 10 minuti)	-1
Aumentare il tempo di lancio di 1 giorno (Max 100 giorni)	-2
Ulteriori partecipanti (Rituale)	vedi sotto in rituale
Diminuire il tipo di dado di danno di un tipo (min d4)	-5
Cambiare da bersaglio, contatto o area a personale	-2

Attenuanti	Modificatore alla CD
Bruciare un'anima (Si può bruciare solo 1 anima, se si sceglie questo fattore attenuante non si può rendere l'incantesimo rapido o senza componenti materiali, se si rende un incantesimo raddoppiato bisognerà fornire al momento del lancio due anime con i medesimi o più DV)	-1 per ogni DV dell'anima bruciata
Bruciare 100 pe durante il lancio dell'incantesimo (max Lv Incantatore x 500 pe)	-1
Rinunciare alla componente verbale e a parlare per 12 ore (se l'incantesimo ha durata superiore ad "Istantanea" il silenzio durerà 12 ore aggiuntive per ogni minuto, ora o giorno di durata)	-20
L'incantatore muore (Solo per incantatori viventi, per essere riportati in vita solo Desiderio, Miracolo o Resurrezione pura che hanno solo il 50% di possibilità di funzionare, il seme Vita ha il 100%. In ogni caso perde il livello)	-50
Rituale	Modificatore alla CD
Slot fornito (Un incantesimo epico conta come di 10° Livello)	-((Livello Slot x2) - 1)

**Rituale**

Il rituale richiede che tutti i partecipanti, incluso il creatore, preparino un'azione per incanalare le energie arcane richieste nell'incantesimo. Ogni partecipante può partecipare solo con punti esperienza (massimo 250 pe per livello) e con slot. Quando l'ultimo degli incantatori partecipanti ha preparato l'azione il creatore può lanciare effettivamente l'incantesimo. I Partecipanti devono trovarsi entro 9m dall'incantatore.



### Slot epici

Lv Inc	Lv Slot											PP
	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	1											19
22	2											38
23	2	1										59
24	3	2										80
25	3	2	1									103
26	3	3	2									126
27	3	3	2	1								151
28	3	3	3	2								176
29	3	3	3	2	1							203
30	3	3	3	3	2							230
31	3	3	3	3	2	1						259
32	3	3	3	3	3	2						288
33	3	3	3	3	3	2	1					319
34	3	3	3	3	3	3	2					350
35	3	3	3	3	3	3	2	1				383
36	3	3	3	3	3	3	3	2				416
37	3	3	3	3	3	3	3	2	1			451
38	3	3	3	3	3	3	3	3	2			486
39	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1		523
40	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2		560

### Talenti epici

#### **Capienza di incantesimi migliorata[Epico]**

*Prerequisiti:* Incantatore di 21° livello, slot di 9° livello accessibili.

*Per Psionici:* I punti potere aggiuntivi per modificatori di caratteristica alti sono (Livello manifestatore/2) \* Modificatore di caratteristica chiave arrotondato per difetto.

*Beneficio:* L'incantatore ottiene l'accesso agli slot oltre il 9° livello (vedere la tabella "Slot Epici")

#### **Incantesimi immediati[Epico, Metamagia]**

*Prerequisiti:* Incantesimi rapidi, Multincantesimo, Incantatore di 30° livello

*Beneficio:* L'incantesimo diventa immediato, quindi è possibile lanciarlo anche quando non è il proprio turno, solo agli incantesimi che hanno tempo di lancio "una azione rapida" oppure a cui è stato già applicato il talento "Incantesimi rapidi" e possibile applicare questo talento. Questo talento di metamagia aumenta di +4 gli slot.

#### **Seme extra[Epico]**

*Prerequisiti:* Incantatore epico

*Beneficio:* Se nella descrizione dei un seme la propria classe non ha alcun utilizzo(deve essere scritto esplicitamente "Non ha alcun utilizzo del seme" e non "Non ha accesso al seme") con questo talento si può avere accesso al seme che si seleziona.

*Speciale:* Si può selezionare questo talento più di una volta, ogni volta dovrà essere applicato ad un seme diverso.

#### **Slot epico extra[Epico]**

*Prerequisiti:* Incantatore epico

*Beneficio:* L'incantatore ottiene un ulteriore slot per i propri incantesimi epici.

*Normale:* L'incantatore ha slot epici pari ai propri gradi in conoscenze arcane o natura o religioni o psioniche/10.

*Speciale:* E' possibile selezionare questo talento più volte, ogni volta aggiungerà uno slot epico extra per gli incantesimi epici.

#### **Creazione Incantesimi epici**

Lo sviluppo degli incantesimi epici è stato modificato come segue:

Gli incantesimi richiedono componenti pari a 6000 monete d'oro per punto di CD di sapienza magica, richiedono un giorno di creazione per ogni 50000 monete d'oro richieste, valore arrotondato per eccesso ad un numero di giorni pieni e richiede di



bruciare 1/25 del costo in risorse in punti esperienza.

### Semi Epici

#### **Affliggere**

Ammaliamento(Compulsione)[Paura,Influenza mentale]

**CD:** 14

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 Azione standard

**Raggio di azione:** 30m + 3m per livello

**Bersaglio:** Una creatura vivente

**Durata:** 1 min per livello

**TS:** Volontà nega

**RI:** Si

Per Chierico/Anima prescelta: Stesso uso seme base.

Per Druido: Non ha accesso al seme.

Per Mago/Stregone: Stesso uso del seme base, un mago specializzato in "Ammaliamento" ha -5 alla CD.

Per Necromante: Stesso uso del seme base, in più per ogni -2 di penalità che si infligge al bersaglio l'incantatore ottiene 10 pf temporanei perchè si nutre della paura del soggetto.

Per Psion: Può solo affliggere i sensi del bersaglio.

#### **Animare**

Trasmutazione

**CD:** 25

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** 30m + 3m per livello

**Bersaglio:** Un oggetto, oppure 540 dm cubi di materia

**Durata:** 1 round per livello

**TS:** No, Se impugnato volontà Nega

**RI:** No

Per Chierico/Anima prescelta: Non ha accesso a questo seme.

Per Druido: Il druido utilizza questo seme con un -10 alla CD.

Per Mago/Stregone: Stesso utilizzo del seme base, un mago specializzato in "Trasmutazione" ha -5 alla CD.

Per Necromante: Non ha accesso al seme.

Per Psion: Stesso utilizzo del seme base.

#### **Animare Morti**

Necromanzia[Male]

**CD:** 23

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** 1 o più cadaveri toccati

**Durata:** Istantanea

**TS:** No

**RI:** No

Per Chierico/Anima prescelta: Stesso utilizzo del seme base.

Per Druido: Non ha accesso al seme.

Per Mago/Stregone: Stesso utilizzo del seme base, un mago specializzato in Necromanzia ha un -5 alla CD.

Per Necromante: Lo utilizza con un -10 alla CD del seme, e può applicare ai non morti i seguenti archetipi (se applicabile al tipo di creatura):

Creatura Umbratile (Liber Mortis) +8 CD

Fossile Rianimato (Liber Mortis) +8 CD

Non-morto evoluto (Liber Mortis) +10 CD

Mezzo vampiro (Liber Mortis) +14 CD

Stregato (Perfetto Arcanista) +16 CD

Creatura Mummificata (Liber Mortis) +20 CD

Bruto fantasma (Liber Mortis) +24 CD

Per Psion: Non ha accesso al seme.

*Tabella dei non morti creabili:*

Non morto	Mod. di Sapienza Magica
Scheletro(MM)	-12
Zombi(MM)	-12
Ghoul(MM)	-10
Ombra(MM)	-8
Ghast(MM)	-6



Non morto	Mod. di Sapienza Magica
Allip(MM)	-6
Wight(MM)	-4
Progenie vampirica(MM)	-4
Wraith(MM)	-2
Boneclaw(MM3)	-2
Mummia(MM)	0
Influenza pestilenziale (LM)	0
Necromentale (LM)	0
Spettro(MM)	+2
Morgh (MM)	+4
Bodak(MM)	+4
Mummia di Sale(MM3)	+6
Wight massacratore (LM)	+6
Volto (LM)	+6
Affogato(MM3)	+6
Wraith del terrore(MM)	+10
Lamento (LM)	+10
Divoratore(MM)	+10
Mietitore entropico (LM)	+12
Ala notturna(MM)	+16
Ossario (LM)	+16
Gigante Notturno(MM)	+20
Deathshrieker(MM3)	+20
Banshee(MM2)	+22

Non morto	Mod. di Sapienza Magica
Effige(MM2)	+22
Spirito Familiare(MM2)	+26
Wight di lava(LE)	+54
Wight invernale(LE)	+54
Hunefer(LE)	+58

*Legenda: LM "Liber Mortis"*

*LE "Manuale dei livelli epici"*

*MM "Manuale dei mostri"*

*MM2 "Manuale dei mostri 2"*

*MM3 "Manuale dei mostri 3"*

Alcuni non morti della lista eccedono i 20 DV, per quei non morti va alzata la CD di sapienza magica di +1 per ogni DV eccedente i 20 DV (per le creature epiche questa CD va alzata di 4 per ogni DV eccedente). Per controllare queste creature aggiungere +2 CD per ogni 2 DV eccedenti il proprio livello di incantatore (per le creature epiche la CD va alzata di +8 per ogni 2 DV eccedenti il proprio livello di incantatore).

**Armatura**

Evocazione(Creazione)[Forza]

**CD:** 14

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 24 ore (I)

**TS:** Volontà nega (innocuo)

**RI:** Si (innocuo)

Per Chierico/Anima prescelta: Come da manuale.

Per Druido: Non ha nessun uso di questo seme.

Per Mago/Stregone: Come da manuale.

Per Necromante: Non ha accesso a questo seme

Per Psion: Come il seme base.

**Contattare**

Divinazione

**CD:** 23

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Leggere testo del seme

**Bersaglio:** Una creatura

**Durata:** 10 minuti per livello

**TS:** No

**RI:** No

Per Chierico/Anima prescelta: Come il seme base.

Per Druido: Non ha accesso a questo seme.

Per Mago/Stregone: Come il seme base, un mago specializzato in "Divinazione" ha -5 alla CD.

Per Necromante: Non ha nessun uso di questo seme.

Per Psion: Se della Disciplina "Chiaroscienza" o "Telepatia" ha -5 alla CD.

### Convocare

Evocazione(Creazione)

**CD:** 14

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** 30 m

**Effetto:** Una creatura evocata

**Durata:** 1 round per livello

**TS:** Nessuno o Volontà nega

**RI:** No

Per Chierico/Anima prescelta: Se ha lo stesso allineamento dell'incantatore o ne condivide gli scopi si ha un -10 alla CD

Per Druido: Come il seme base.

Per Mago/Stregone: Come il seme base, un mago "Evocatore" ha -5 alla CD.

Per Necromante: Non ha accesso a questo seme.

Per Psion: Non ha accesso a questo seme.

Come il seme base tranne che è possibile evocare creature che abbiano al massimo livello incantatore x1,5 dadi vita e che è +2 alla CD del seme per ogni dado vita del mostro, se la creatura è epica per ogni suo dado vita aumentare la CD del seme di +4 per ognuno. Solo le creature uniche hanno diritto ad un tiro salvezza sulla volontà per non essere convocate.

### Costringere

Ammaliamento(Compulsione)[Influenza mentale]

**CD:** 19

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** 30 m

**Bersaglio:** Una creatura vivente

**Durata:** 24 ore o fino a completamento

**TS:** Volontà nega

**RI:** Si

Per Chierico/Anima prescelta: Come il seme base.

Per Druido: Non ha accesso a questo seme.

Per Mago/Stregone: Come il seme base, un mago "Ammaliatore" ha -5 alla CD.

Per Necromante: Non ha nessun uso di questo seme.

Per Psion: Se della disciplina "Telepatia" ha -5 alla CD di questo seme.

### Dissolvere

Abiurazione

**CD:** 19

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** 30 m + 3m per livello

**Bersaglio:** Una creatura, oggetto o incantesimo

**Durata:** Istantanea

**TS:** No

**RI:** No

Per tutte le classi: Come il seme base tranne quanto scritto sotto.

Gli incantatori Arcani e Divini possono solo dissolvere effetti di Incantesimi arcani e divini, così come gli Psionici possono solo dissolvere effetti psionici. Un'ulteriore applicazione del seme Dissolvere permette la dissoluzione anche degli effetti dell'altra tipologia di classe magica/psionica (Applicare i fattori per la dissoluzione anche per il secondo seme, ma dividerli per due). Aggiungendo +30 alla CD si dissolvono automaticamente tutti gli effetti di incantesimi il cui slot occupi una posizione dal 1° al 9° livello, per ogni slot di livello superiore aggiungere +8 alla CD. Per usare questo seme per contro incantare gli incantesimi epici aggiungere alla CD base +30 (poi si fa una prova di livello contrapposta per la dissoluzione)

### Distruocere

Trasmutazione

**CD:** 29

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** 30 metri + 3m per livello

**Bersaglio:** Una creatura, o fino ad un cubo con spigolo non superiore a 3 m di materia non vivente

**Durata:** Istantanea

**TS:** Tempra dimezza

**RI:** Si

Per Chierico: Ha accesso a questo seme solo se possiede il dominio della Distruzione, per ogni 1d6 aggiuntivo la CD aumenta di +6.

Per Druido: Non ha accesso a questo seme.

Per Mago/Stregone: Come il seme base tranne quanto scritto sotto.

Per Necromante: Non ha accesso a questo seme.

Per Psion: Come il seme base tranne quanto scritto sotto.

Per ogni 1d6 aggiuntivo la CD aumenta di +4, massimo dadi di danno Livello incantatore x2.

## Energia

Invocazione [Acido, Fuoco, Elettricità, Freddo o Suono]

**CD:** 19

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** 90 m + 6m per livello, una creatura toccata o un oggetto fino a 900 kg.

**Area:** Un fulmine largo 1,5 m e lungo 90 m o un'emanazione del raggio di 1,5 m o un muro di area quadrata con lato fino a 60 m o una sfera o semisfera con un raggio fino a 6 m

**Durata:** Istantanea o 24 ore

**TS:** Riflessi dimezza

**RI:** Si

Per Chierico: Ha accesso a questo seme solo se possiede il dominio associato alla specifica energia, ogni 1d6 aggiuntivo gli costa +3 alla CD (es. per usare questo seme con il descrittore [Fuoco] bisogna possedere il dominio del fuoco)

Per Druido: Come il seme base tranne quanto scritto sotto.

Per Mago/Stregone: Come il seme base tranne quanto scritto sotto, un mago "Invocatore" ha -5 alla CD.

Per Necromante: Non ha accesso a questo seme.

Per Psion: Nel caso sia della disciplina "Psicocinesi" ha -5 alla CD di questo seme.

I dadi di danno massimo sono Livello incantatore x2,5.

## Esiliare

Abiurazione

**CD:** 27

**Componenti:** V,S,M

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** 30 m

**Bersaglio:** Una o più creature extra-planari, che non possono essere a più di 9 m l'una dall'altra

**Durata:** Istantanea

**TS:** Volontà nega

**RI:** Si

Per Chierico/Anima prescelta: Se si tenta di esiliare una creatura di allineamento opposto si un bonus alla CD e a passare l'RI di +5, per il resto seguire l'integrazione sotto.

Per Druido: Non ha nessun utilizzo di questo seme.

Per Mago/Stregone: Come il seme base tranne quanto scritto sotto, un mago "Abiuratore" ha -5 alla CD.

Per Necromante: Non ha accesso a questo seme.

Per Psion: Non ha nessun uso di questo seme, se della disciplina "Psicotrasporto" può avere accesso al seme tramite l'apposito talento.

Per ogni oggetto che si fornisce come componente materiale che il soggetto odia, teme o avversa si ha un bonus di +2 alla CD e +1 alla prova di passare l'RI.

## Evocare

Evocazione (creazione)

**CD:** 21

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** 0 m

**Effetto:** Oggetti incustoditi non magici di materia non vivente fino a 54 m cubi

**Durata:** 24 ore

**TS:** No

**RI:** No

Per Chierico/Anima prescelta: Stesso uso del seme base.



Per Druido: Stesso uso del seme base.

Per Mago/Stregone: Stesso uso del seme base, un mago "Evocatore" ha -5 alla CD.

Per Necromante: Nessun uso del seme.

Per Psion: Stesso uso del seme base, se della disciplina "Metacreatività" ha -5 alla CD.

### Ferire

Necromanzia

**CD:** 27

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** Istantanea

**TS:** Volontà dimezza e/o Tempra nega, oppure (innocuo)

**RI:** Si, oppure (innocuo)

Per Chierico/Anima prescelta: Come il seme base tranne quanto scritto sotto.

Per Druido: Come il seme base tranne quanto scritto sotto.

Per Mago/Stregone: Non ha accesso a questo seme

Per Necromante: Leggere descrizione sotto, lo usa con un -10 alla CD.

Per Psion: Non ha accesso a questo seme.

Questo seme infligge al bersaglio 150 danni di energia negativa. Per ogni 10 danni aggiuntivi che il seme deve infliggere aggiungere +5 alla CD, il massimo di danni aggiuntivi non può superare il (Lv. Incantatore x 1,5)x10 danni totali, quindi un incantatore di 30° livello potrebbe fare al massimo 450 danni. Questo seme guarisce i non morti. Con questo seme è possibile anche avvelenare i soggetti o fargli contrarre malattie. Per la versione di avvelenare la CD base del seme è 17. Se si vuole avvelenare il bersaglio è possibile infliggere danno iniziale ad una o più caratteristiche scelte dall'incantatore(se si vuole danneggiare più caratteristiche bisogna applicare la CD base del seme per ogni caratteristica aggiuntiva) pari ad 1 danno, per ogni danno aggiuntivo aggiungere +8 alla CD, oppure ad 1d4 danni aumentando la CD del seme a 33 e per ogni dado aggiuntivo la CD aumenta di +10(è possibile applicare i fattori per aumentare la taglia del dado); per aggiungere effetto secondario del veleno aggiungere +20 alla CD mentre se come effetto secondario si vuole "morte" aggiungere la CD del seme "Uccidere" e sviluppare quel seme. Per far contrarre una malattia al soggetto utilizzare come CD del seme base 15, questa malattia avrà

1d4 giorni di incubazione e farà 1 danno iniziale ad una caratteristica a scelta ed un effetto secondario a scelta

Effetto	Mod. Sap. Magica
-2 Tiri per colpire	+4
-2 Tiri salvezza	+4
-2 Prove abilità	+2

per ogni penalità di -1 aggiungere +2 alla CD, per diminuire i giorni di incubazione ad 1 aumentare la CD del seme di +5. Per ogni 1d4 giorni aggiuntivi di incubazione togliere 2 alla CD dell'incantesimo. Per ogni effetto aggiuntivo discutere con il DM per CD ad hoc.

### Fortificare

Trasmutazione

**CD:** 17

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 24 ore, permanente per correzione di età

**TS:** Volontà nega (innocuo)

**RI:** Si (innocuo)

Per Chierico/Anima prescelta: Stesso uso del seme base.

Per Druido: Stesso uso del seme base.

Per Mago/Stregone: Stesso uso del seme base.

Per Necromante: Non ha accesso a questo seme.

Per Psion: Stesso uso del seme base.

Il seme non fornisce nessuna resistenza agli elementi.

### Guarire

Evocazione(Guarigione)

**CD:** 27

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** Istantanea

**TS:** Volontà (innocuo) oppure Volontà dimezza

**RI:** Si (innocuo) oppure Si

Per Chierico/Anima prescelta: Come da seme tranne la modifica qua sotto

Per Druido: Come da seme tranne la modifica qua sotto

Per Mago/Stregone: Non ha accesso a questo seme.

Per Necromante: Non ha accesso a questo seme.

Per Psion: Non ha accesso a questo seme.

Questo seme cura al bersaglio 150 danni oltre a tutti gli status descritti nel seme originario. Per ogni 10 punti aggiuntivi che il seme deve curare aggiungere +5 alla CD, il massimo di punti di cura aggiuntivi non può superare il (Lv. Incantatore x 1,5)x10 punti totali, quindi un incantatore di 30° livello potrebbe fare al massimo 450 punti di cura. Questo seme ferisce i non morti invece che guarirli.

## Ingannare

Illusione (finzione)

**CD:** 14

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 Azione Standard

**Raggio di azione:** 300m + 30m per livello

**Effetto:** Finzione visiva che non può estendersi oltre i venti cubi di spigolo di 9m (F)

**Durata:** Concentrazione + 24 ore

**TS:** Volontà dubita (se interagisce)

**RI:** No

Per Chierico/Anima prescelta: Non ha accesso a questo seme.

Per Druido: Non ha accesso a questo seme.

Per Mago/Stregone: Stesso uso del seme base, un mago Illusionista ha -5 alla CD.

Per Necromante: Ha accesso a questo seme solo se lo utilizza insieme ad un seme di necromanzia.

Per Psion: Non ha accesso a questo seme.

## Interdire

Abiurazione

**CD:** 14

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio o effetto:** Creatura od oggetto fino a 900 kg o una emanazione sferica del raggio di 3m centrata sull'incantatore

**Durata:** 24 ore

**TS:** No

**RI:** Si

Per Chierico/Anima prescelta: Stesso uso del seme base.

Per Druido: Stesso uso del seme base.

Per Mago/Stregone: Uso standard del seme, se è un mago specializzato in Abiurazione ha -5 alla CD.

Per Necromante: Non ha accesso a questo seme.

Per Psion: Stesso uso del seme base, tranne che non può interdirti ad un tipo di creatura.

## Occultare

Illusione(Mascheramento)

**CD:** 17

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Personale o contatto

**Bersaglio:** L'incantatore o una creatura o un oggetto fino ad un massimo di 900 kg.

**Durata:** 10 minuti per livello o fino ad esaurimento.(I)

**TS:** No, o Volontà dimezza (innocuo, oggetto)

**RI:** No o Si (innocuo, oggetto)

Per Chierico/Anima prescelta: Non ha nessun uso di questo seme.

Per Druido: Non ha accesso a questo seme.

Per Mago/Stregone: Uso del seme standard, un mago specializzato in Illusione ha -5 alla CD.

Per Necromante: Non ha nessun uso di questo seme.

Per Psion: Non ha accesso a questo seme.

L'incantatore aumentando la CD di +40 può far sì che l'effetto di invisibilità sia possibile da rilevare solo da un effetto del seme Rivelare(passando una prova di incantatore), il seme così creato può avere una durata massima di 1 round ogni 2 livelli di incantatore; con questo effetto nemmeno le percezioni tipo Vista cieca, Percezione cieca, percezione tellurica o gli effetti degli incantesimi visione del vero, vedere invisibilità, vista a contatto, epurare invisibilità ed effetti simili non sono in grado di individuare il soggetto.

## Prevedere

Divinazione

**CD:** 17

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 10 minuti

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** Istantanea o Concentrazione

Per Chierico/Anima prescelta: Come il seme base tranne quanto scritto sotto.

Per Druido: Come il seme base tranne quanto scritto sotto.

Per Mago/Stregone: Come il seme base tranne quanto scritto sotto, un mago specializzato in "Divinazione" ha -5 alla CD.

Per Necromante: Non ha nessun uso del seme.

Per Psion: Come il seme base tranne quanto scritto sotto, se della disciplina "Chiaroscienza" ha -5 alla CD.

Si può aumentare la % di precisione delle previsioni dal 90% fino al 99%, per ogni punto % in più aumentare la CD di +4.

## Riflettere

Abiurazione

**CD:** 27

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** Fino ad esaurimento o 12 ore

Per Chierico/Anima prescelta: Non ha accesso al seme, a meno che non abbia accesso al dominio della Protezione.

Per Druido: Nessun utilizzo del seme.

Per Mago/Stregone: Come il seme base tranne quanto scritto sotto, se è un mago Abiuratore ha -5 alla CD.

Per Necromante: Non ha accesso al seme.

Per Psion: Nessun utilizzo del seme.

Ogni ulteriore attacco riflesso in mischia o a distanza costa +8 alla CD.

## Rivelare

Divinazione

**CD:** 19

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Leggere testo seme

**Effetto:** Sensore magico

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

**TS:** No o Volontà Nega

**RI:** No

Per Chierico/Anima prescelta: Come il seme base tranne quanto scritto sotto.

Per Druido: Come il seme base tranne quanto scritto sotto.

Per Mago/Stregone: Come il seme base tranne quanto scritto sotto, un mago specializzato in "Divinazione" ha -5 alla CD.

Per Necromante: Non ha nessun utilizzo del seme.

Per Psion: Come il seme base tranne quanto scritto sotto, se della disciplina "Chiaroscienza" ha -5 alla CD.

Aumentando la CD di +20 è possibile vedere anche attraverso il piombo o attraverso le protezioni magiche (nel caso siano epiche bisogna fare una prova contrapposta di livello incantatore). E' possibile anche scrutare una creatura, aumentando la CD di +10, avendo anche una descrizione molto sommaria del soggetto.

## Trasformare

Trasmutazione

**CD:** 21

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** 30m + 3m per livello

**Bersaglio:** Una creatura o un oggetto fino a 900 kg

**Durata:** Permanente

**TS:** Tempra nega

**RI:** Si

Per Chierico/Anima prescelta: Non ha accesso a questo seme.

Per Druido: Uso standard del seme, ma con un -5 alla CD.

Per Mago/Stregone: Uso standard del seme, se è un mago trasmutatore ha -5 alla CD.

Per Necromante: Non ha accesso a questo seme.

Per Psion: Uso del seme base, se della disciplina "Psicometabolismo" ha -5 alla CD.

## Trasportare

Trasmutazione[Teletrasporto]

**CD:** 27

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 Azione Standard

**Raggio di azione:** Contato

**Bersaglio:** L'incantatore e gli oggetti toccati o altre creature toccate consenzienti, di peso non superiore ai 450 kg.

**Durata:** Istantanea o 5 round per trasporto temporale.

**TS:** No o Volontà nega

**RI:** No

Per Chierico/Anima prescelta: Non ha nessun uso del seme.

Per Druido: Non ha nessun uso del seme.

Per Mago/Stregone: Uso del seme base.

Per Necromante: Non ha accesso al seme.

Per Psion: Uso del seme base, se della disciplina "Psicotrasporto" ha -5 alla CD.

## Uccidere

Necromanzia[Morte]

**CD:** 25

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** 30m + 3m per livello

**Bersaglio:** Una creatura vivente

**Durata:** Istantanea

**TS:** Tempra parziale o dimezza(leggi testo)

**RI:** Si

Per Chierico/Anima prescelta: Come il seme base tranne quanto scritto sotto.

Per Druido: Come il seme base ma gli viene preclusa la possibilità di risucchiare livelli.

Per Mago/Stregone: Come il seme base tranne quanto scritto sotto, se specializzato in necromanzia ha un -5 alla CD.

Per Necromante: Come il seme base tranne quanto scritto sotto, ha accesso al seme con un -10 alla CD.

Per Psion: Non ha accesso al seme.

E' possibile aumentare i danni, 3d6 più il livello incantatore, che si infliggono se si passa il tiro salvezza contro la morte, per ogni 1d6 in più la CD aumenta di +4(Fino ad un massimo di livello incantatore x 1,5). Per ogni 1d4 livelli negativi inflitti la CD del seme aumenta di +8 (fino ad un massimo di livello incantatore/2), non è possibile massimizzare o potenziare questo effetto del seme e non è possibile aumentare la taglia del dado.

## Vita

Evocazione (Guarigione)

**CD:** 27

**Componenti:** V,S,FD

**Tempo di Lancio:** 10 minuti

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura morta toccata

**Durata:** Istantanea

**TS:** Volontà(innocuo)

**RI:** Si (innocuo)

Per Chierico/Anima prescelta: Come il seme base tranne quanto scritto sotto.

Per Druido: Come il seme base tranne quanto scritto sotto.

Per Mago/Stregone: Non ha accesso al seme.

Per Necromante: Non ha accesso al seme.

Per Psion: Non ha nessun uso del seme, nel caso sia della disciplina "Psicometabolismo" può con l'apposito talento avere accesso al seme, con la limitazione che può solo riportare in vita le creature, non ha altri utilizzi del seme.

Per evitare la perdita di livello aumentare di +10 la CD. Il seme può anche costringere creature a tornare contro la loro volontà aumentando la CD di +10, queste creature hanno diritto ad un tiro salvezza. Il seme sui non morti funziona semplicemente riportandoli in vita, se non avevano una forma vivente vengono distrutti, questi effetti vengono negati con un tiro salvezza riuscito.

## Semi aggiuntivi

La lista seguente di semi ha dei prerequisiti che devono essere soddisfatti per poter utilizzare il seme, oltre che prendere il talento epico Seme extra.

## Semi Arcani e Divini

### Forza

Invocazione

**CD:** 14

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** 30m + 3m per livello

**Bersaglio:** Una o più creature

**Durata:** Istantanea

**TS:** No

**RI:** Si

Questo seme genera 5 dardi di forza che infliggono ad uno o più bersagli (l'incantatore può decidere se e come dividerli) 1d4+1 danni. Aumentando la CD di +3 è possibile aumentare i danni inflitti di 1d4+1, fino ad un massimo di livello incantatore\*2 dadi extra, ogni dado extra si traduce in un'ulteriore dardo. Con questo seme è possibile generare anche un muro con dimensione di un quadrato di 1,5m per livello o una gabbia di forza con spigolo di 3m chiusa aumentando la CD del seme a 24, per fare una gabbia con le sbarre aumentare la CD di 4.

## Tempo

Trasmutazione

**CD:** 44

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 giorno

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore ed una creatura per livello che non possono trovarsi a più di 9m dall'incantatore.

**Durata:** Istantanea

**TS:** Volontà nega(innocuo)

**RI:** Si(innocuo)

Questo seme permette all'incantatore ad a una creatura per livello di viaggiare nel tempo. Il viaggio può portare sino ad un massimo di 10 anni indietro o avanti nel tempo, con un errore pari al 10% dell'entità del viaggio, per ulteriori 10 anni indietro nel tempo aumentare la CD di +6. Per calcolare l'errore temporale si tiri 1d20-10 e si moltiplichino il risultato per un centesimo del balzo temporale. Se ad esempio si vuole viaggiare di 8 anni indietro nel tempo si tira 1d20, si sottrae 10 e si moltiplica il risultato per 0,08 (8/100), il numero così ottenuto è l'errore in percentuale che si commette in quel viaggio, da sommare al valore desiderato, supponendo di aver tirato un 7, il viaggio porterà a  $8 + 0,08 * (7-10) = 8,24$  anni indietro nel tempo. Per abbassare la probabilità di errore al 9% e per ogni punto in meno aggiungere +4 alla CD. Le probabilità di arrivare fuori bersaglio (per quanto riguarda la posizione nello spazio) sono pari a quel-

le dell'incantesimo "Teletrasporto", per cui è meglio conoscere bene la destinazione prima di tentare il viaggio. Viaggiare nel tempo per arrivare nello stesso spazio occupato attualmente (o molto vicino) ha una probabilità di riuscita del 100%. Questi tipi di viaggi sono tollerati dalle divinità e dai guardiani del tempo fino a che l'incantatore non provoca grandi modifiche alla storia passata o futura. Le punizioni per alcune infrazioni, come interferire con le proprie azioni passate in modo da garantirsi degli incredibili vantaggi o ricchezze, sono severamente punite dai guardiani del tempo e, nel caso di catastrofi temporali, anche dalle divinità, ed in maniera molto severa. Gli incantesimi di esilio utilizzati contro creature fuori dal proprio tempo le fanno tornare al proprio tempo, con i relativi tiri salvezza previsti dall'incantesimo. L'incantatore può ritornare al proprio flusso di tempo, assieme alle creature da lui portate, come azione standard.

## Universale

Universale

**CD:** 29

**Componenti:** V,PE

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Leggi testo

**Bersaglio:** Leggi testo

**Durata:** Leggi testo

**TS:** Leggi testo

**RI:** Si

Il seme universale permette di ottenere i seguenti effetti:

- Duplicare un qualsiasi incantesimo di livello 9° o inferiore della propria lista di classe
- Duplicare un qualsiasi incantesimo di livello 8° o inferiore anche se è della propria scuola proibita, aumentando la CD di +20 è possibile aumentare lo slot di uno, fino al 9° livello.
- Duplicare un qualsiasi altro incantesimo/potere di livello 7° o inferiore, aumentando la CD di +20 è possibile aumentare lo slot di uno, fino al 9° livello.
- Annullare gli effetti nocivi di qualunque effetto di incantesimo (Prova contrapposta di incantatore se l'effetto da annullare è epico).
- Creare un oggetto non magico di valore massimo di 25000 monete d'oro, per ogni 25000 monete d'oro in più di valore aggiungere +5 alla CD
- Creare un oggetto magico, anche epico, o migliorarne uno esistente, creare un oggetto magico costa il doppio di PE necessari per crearlo +5000 PE per l'utilizzo del seme.



- Conferire ad una creatura un bonus intrinseco di +1 ad una caratteristica, fino ad un massimo di +10. Ogni punto in più al primo costa +30 alla CD, ogni punto oltre al +6 costa +40 alla CD.
- Rimuovere ferite e afflizioni, un singolo uso può aiutare una creatura per livello di incantatore e tutti i soggetti vengono curati per lo stesso tipo di afflizione. Aumentando la CD di +20 è possibile curare multipli soggetti per afflizioni diverse
- Risorgere i morti, per non fargli perdere il livello aumentare la CD di +30
- Trasportare viaggiatori, il seme permette di viaggiare attraverso i piani o nel piano stesso portando una creatura per livello nel punto esatto stabilito dall'incantatore. Aumentando la CD di +15 è possibile anche eludere barriere planari (Prova contrapposta di incantatore)
- Annullare un singolo evento negativo, per annullare più di un evento negativo aggiungere +30 per ogni evento negativo aggiuntivo

Con un singolo utilizzo del seme si può ottenere solo uno degli effetti sopra descritti. L'incantatore può richiedere anche effetti superiori, ma nel farlo incorre negli stessi pericoli dell'incantesimo "Desiderio".

Costo in PE: 5000 per lancio

**Semi eroici**

**Conoscenze Celestiali**

Divinazione[Bene]

**CD:** 34

**Componenti:** V,S,FD

**Tempo di Lancio:** 10 minuti

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** Istantanea

**TS:** No

**RI:** Si

**Requisiti:**

Per Chierico/Anima prescelta: Allineamento Buono, Incantesimi focalizzati(Divinazione), Servitore dei cieli, Voto Sacro. Se Legale Buono ha -5 alla CD.

Per Druido: Allineamento Buono, Incantesimi focalizzati(Divinazione), Servitore dei cieli, Voto Sacro.

Per Mago/Stregone: Allineamento Buono, Mago divinatore o Incantesimi focalizzati(Divinazione), Servitore dei cieli, Voto Sacro.

Questo seme permette di venire a conoscenza di qualunque mistero. Questo seme permette di utilizzare

l'abilità di conoscenze bardiche con una prova pari a 1d20+10, per aumentare di 1 questa prova aggiungere +3 alla CD, è possibile aumentarla al massimo di Livello incantatore x 1.5, nel caso si utilizzi per conoscere importanti segreti su una creatura questa ha diritto alla prova per l'RI se la creatura bersaglio ne possiede una.

CD	Tipo di conoscenza	Esempio
10	Conoscenza comune	Come da manuale.
20	Conoscenza non comune	Come da manuale.
25	Conoscenza oscura	Come da manuale.
30	Conoscenza estremamente oscura	Come da manuale.
40	Conoscenza misteriosa	Passaggio segreto in un antico castello.
45	Conoscenza estremamente misteriosa	Conoscenza dell'albero genealogico di una famiglia influente
50	Conoscenza impenetrabile	Importante segreto di una famiglia o individuo molto importante, conoscenza del luogo dove si trova un importante tesoro.
60	Conoscenza ignota, è una conoscenza che solo pochi eletti sanno.	Conoscenza esatta di come si sono svolti fatti storici importanti magari nascosti dalle sabbie del tempo.
65	Conoscenza occulta, questa conoscenza è saputa da pochissime entità nel multiverso, si tratta di segreti estremamente custoditi.	Vero nome di un drago, il segreto di un signore esterno o l'ubicazione del quartiere generale di una potente organizzazione.

## **Punizione Divina**

Invocazione[Bene]

**CD:** 29

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** 30m + 3m per livello

**Area:** Esplosione di raggio 6m

**Durata:** Istantanea (1 round)

**TS:** Volontà parziale, leggi testo.

**RI:** Si

### **Requisiti:**

Per Chierico/Anima prescelta: Allineamento Buono, Dominio del Bene, Servitore dei cieli, Voto Sacro. Se Legale Buono ha -5 alla CD.

Per Mago/Stregone: Allineamento Buono, Dominio Arcano(Bene), Servitore dei cieli, Voto Sacro.

Il potere divino invocato permette di punire i nemici, solo le creature malvagie o neutrali subiscono effetti da questo seme. Il seme infligge 10d8 danni alle creature malvagie, dimezzati alle creature neutrali, e le acceca per 1 round. Un tiro salvezza sulla volontà dimezza i danni e nega la cecità. Per ogni 1d8 aggiuntivo aggiungere +4 alla CD, fino ad un massimo di Livello incantatore\*1,5 dadi. Per ogni round di cecità aggiungere +2 alla CD.

## **Bastione di difesa**

Abiurazione[Bene]

**CD:** 32

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** 30m + 3m per livello

**Bersaglio:** Una creatura o un oggetto fino a 2000 kg

**Durata:** 3 round + mod. di costituzione round oppure 10 minuti per livello (leggere la descrizione)

**TS:** Si (Innocuo)

**RI:** Si (Innocuo)

### **Requisiti:**

Per Chierico/Anima prescelta: Allineamento Buono, Dominio della protezione, Servitore dei cieli, Voto Sacro. Se Legale Buono ha -5 alla CD.

Per Druido: Allineamento Buono, Incantesimi focalizzati(Abiurazione), Servitore dei cieli, Voto Sacro.

Per Mago/Stregone: Allineamento Buono, Dominio arcano(protezione), Servitore dei cieli, Voto Sacro.

L'utilizzo di questo seme su una creatura permette di conferire al soggetto un bonus alle caratteristiche di +2 alla forza e +4 alla costituzione, un bonus di resistenza di +2 ai tiri salvezza e un bonus di schivata di +4 alla CA, il soggetto è impossibilitato a muoversi. Per ogni +2 alle caratteristiche aumentare la CD del seme di +10, per aumentare il bonus di resistenza ai tiri salvezza di +1 aumentare la CD di +2, per aumentare il bonus alla CA di +1 aumentare la CD del seme di +8, per potersi muovere di 1,5 metri aumentare la CD del seme di +6, e per ogni 1,5 metri aggiuntivi aumentare la CD del seme di +6. Questo seme può essere utilizzato anche per fortificare edifici fino a 2000 kg, per ogni 200 kg aumentare la CD di +2, tutte le parti dell'edificio aumentano la loro durezza e i loro punti ferita del 50% e la CD per romperli aumenta di +10. Aumentare la CD del seme di +6 per ogni +10% di durezza e punti ferita e aumentare la CD del seme di +4 per ogni 2 punti alla prova per romperli. Per dare un tiro salvezza contro gli incantesimi anche agli oggetti incustoditi all'interno della fortezza aumentare la CD di +20, questo gli fornisce un bonus ai tiri salvezza di +6, per ogni punto aggiuntivo aumentare la CD di +2. Inoltre aumentando la CD di +15 è possibile conferire ai soggetti nell'edificio un bonus di deviazione alla CA e di resistenza ai tiri salvezza di +2, aumentabile di +1 per entrambi con un +8 alla CD del seme e aumentando la CD di altri 15 punti è possibile fornire ai soggetti nell'edificio immunità alle influenze mentali e alle possessioni.

## **Semi infami**

### **Amnesia**

Ammaliamento[Male]

**CD:** 43

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Una creatura

**Durata:** Permanente

**TS:** Volontà nega(leggere la descrizione)

**RI:** Si

### **Requisiti:**

Per tutte le classi: Marchio Malvagio, Allineamento Malvagio, Lingua Oscura

Speciale: Se ha il talento "Discepolo dell'oscurità" relativo al Diavolo patrono dell'abilità, ha -5 alla CD

Se l'incantatore mette a segno un attacco di contatto sul bersaglio, il bersaglio se non supera il tiro salvezza perde immediatamente ogni traccia dell'ultimo anno di ricordi e rimane stordito per 1d4 round. Per ogni anno di ricordi aggiuntivo per si aggiungere +10 alla CD, per ogni round aggiuntivo di stordimento aggiungere +5 alla CD. Con questo seme è possibile anche instillare nel soggetto ricordi falsati utilizzando la stessa CD del seme, per ogni ricordo aggiuntivo falsato o modificato aumentare la CD del seme di 4, per esempio l'incantatore potrebbe instillare nella mente del soggetto che il suo migliore amico è in realtà il suo più acerrimo nemico. Gli effetti di questo seme possono essere rimossi da un incantesimo epico superando una prova di livello incantatore, oppure da un desiderio/miracolo/chirurgia psichica/revisione della realtà pagando 5000 punti esperienza e superando una prova di livello incantatore.

### **Avidità**

Ammaliamento[Compulsione, Male]

**CD:** 34

**Componenti:** S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Una Creatura

**Durata:** 1d4 round

**TS:** Volontà nega

**RI:** Si

**Requisiti:**

Per tutte le classi: Marchio Malvagio, Allineamento Malvagio, Lingua Oscura

Speciale: Se ha il talento "Discepolo dell'oscurità" relativo al Diavolo patrono dell'abilità, ha -5 alla CD

La creatura toccata dall'incantatore se non supera il tiro salvezza viene sopraffatta dall'avidità e attacca una creatura casuale entro 18m e tenta di impadronirsi dei suoi oggetti di valore appena possibile. Aumentando la CD di 5 si può fare in modo che il bersaglio colpisca solo i suoi alleati, e per ogni round aggiuntivo di questa condizione aumentare la CD di +6.

### **Fuoco infernale**

Invocazione[Male]

**CD:** 29

**Componenti:** V,S

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Una Creatura

**Durata:** Istantanea

**TS:** Riflessi dimezza

**RI:** Si

**Requisiti:**

Per tutte le classi: Marchio Malvagio, Allineamento Malvagio, Lingua Oscura

Speciale: Se ha il talento "Discepolo dell'oscurità" relativo al Diavolo patrono dell'abilità, ha -5 alla CD

Il tocco dell'incantatore fa scaturire delle diaboliche fiamme nere che avvolgono il bersaglio infliggendogli 20d6 danni sacrileghi. Per ogni 1d6 aggiuntivo la CD aumenta di +4, massimo dadi di danno Livello incantatore x2.

### **Necrotico**

Necromanzia[Male]

**CD:** Variabile, leggi descrizione

**Componenti:** V,S,F

**Tempo di Lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Leggi descrizione

**Bersaglio:** Leggi descrizione

**Durata:** Leggi descrizione

**TS:** Leggi descrizione

**RI:** Leggi descrizione

**Requisiti:**

Per tutte le classi: Il talento "Ciste madre".

Speciale: Un necromante o un mago specializzato in "Necromanzia" hanno -5 alla CD.

### Ciste Necrotica

**CD:** 16

**Componenti:** V,S,F

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Una creatura vivente toccata

**Durata:** Istantanea

**TS:** Tempra nega

**Ri:** Si

Il soggetto sviluppa la ciste necrotica come da manuale "Liber mortis". Per ogni penalità aggiuntiva di -1 ai tiri salvezza contro gli effetti e gli incantesimi della scuola di necromanzia la CD aumenta di +4. Per aumentare la CD della prova di

guarire per rimuovere la ciste, aumentare la CD dell'incantesimo di +1 per ogni punto aggiuntivo.

### Dominazione Necrotica

CD: 23

Componenti: V,S,F

Raggio di azione: 30m + 3m per livello

Bersaglio: Creatura vivente con ciste necrotica

Durata: Permanente

TS: Nessuno o Volontà Parziale

Ri: No

La ciste madre permette di dominare il soggetto che ha contratto la ciste necrotica. Aumentando la CD di +10 è possibile che la ciste necrotica avvolga il cervello dell'ospite, da ora in poi il bersaglio sarà sotto il completo controllo dell'incantatore, che potrà ordinarli qualunque cosa, a meno che non passi un TS sulla volontà che gli permetterà di essere solo Dominato come l'omonimo incantesimo del manuale del giocatore.

### Potenziamento Necrotico

CD: 25

Componenti: V,S,F

Raggio di Azione: Personale

Bersaglio: L'incantatore

Durata: 1 round per livello

Con questo utilizzo del seme, l'incantatore può aumentare i suoi pf di 50, un bonus di potenziamento di +6 alla sua destrezza, intelligenza e saggezza e ottenere un bonus di potenziamento all'armatura naturale di +5, oltre che un bonus di resistenza di +5 ai tiri salvezza sulla tempra. Aumentando la CD di +1 può ottenere +2 pf bonus, aumentando la CD di +4 si ottiene un +1 a destrezza, intelligenza e saggezza, aumentando la CD di +1 ottiene +1 ai tiri salvezza sulla tempra. Usando questo potere non si possono lanciare altri incantesimi che utilizzino la ciste. Per farlo comunque aumentare la CD dell'incantesimo di +10.

### Terminazione Necrotica

CD: 26

Componenti: V,S,F

Raggio di azione: 30m + 3m per livello

Bersaglio: Creatura vivente con ciste necrotica

Durata: Permanente

TS: Tempra parziale

Ri: No

Il bersaglio se non passa il tiro salvezza muore, se lo passa subisce 25d6, aumentando la CD di +2 è possibile aggiungere +1d6 al danno (fino ad un massimo di livello incantatore\*3 dadi totali). Aumentando la CD di 10 è possibile, in caso di morte del soggetto, far sì che la sua anima venga divorata dalla ciste, solo un incantesimo epico basato sul seme vita che passi un prova di livello incantatore con una CD di 20+Livello incantatore può riportare in vita il soggetto.

### Vigore immortale

CD: 65

Componenti: V,S,F

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: L'incantatore

Durata: 1 round

L'incantatore ottiene un bonus ai punti ferita pari al suo carisma per dado vita. Quel bonus rimane per 1 round e i punti ferita sono temporanei. Per aumentare la durata dell'incantesimo di 1 round aumentare la CD di +30, a questo incantesimo non si possono applicare fattori che aumentino la durata.

### Ruggine

Trasmutazione

CD: 44

Componenti: S

Tempo di Lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto toccato

Durata: Permanente

TS: Riflessi nega

RI: No

Requisiti:

Per tutte le classi: Marchio Malvagio, Allineamento Malvagio, Lingua Oscura

Speciale: Se ha il talento "Discepolo dell'oscurità" relativo al Diavolo patrono dell'abilità, ha -5 alla CD

Mettendo a segno un attacco di contatto l'incantatore può provocare la corrosione di qualsiasi metallo toccato, facendolo cadere a pezzi e rendendolo inutilizzabile. L'oggetto di metallo toccato deve essere di taglia piccola, se è un oggetto non magico non ha diritto a nessun tiro salvezza. Per aumentare la taglia dell'oggetto aumentare la CD del seme di +10 per ogni taglia successiva.