

Ranger livello 1

Allarme

V, S, F/DF	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Emanazione del raggio di 6 m centrato su un punto nello spazio	⌚ 2 ore per livello (1)	Rl: No
------------	-------------------	---	--	-------------------------	--------

Allarme fa echeggiare un suono di *allarme*, mentale o effettivamente udibile, ogni volta che una creatura di taglia Minuscola o superiore entra nell'area protetta o la tocca. Se la creatura pronuncia la parola d'ordine (determinata al momento del lancio dall'incantatore), l'*allarme* non scatta. Al momento del lancio, l'incantatore decide se l'*allarme* sarà mentale o udibile. Allarme mentale: Un *allarme* mentale avverte l'incantatore (e solo lui), finché rimane entro 1,5 km dall'area protetta. Un singolo 'trillo' mentale riecheggia nella sua testa, abbastanza forte da risvegliarlo dal sonno, ma non da disturbare in alcun modo la concentrazione. Un incantesimo silenzio non ha effetto su un *allarme* mentale. Allarme udibile: Un *allarme* udibile genera il suono di un campanello percepibile chiaramente da chiunque si trovi entro 18 metri dall'area protetta. Occorre ridurre la distanza di 3 metri per ogni eventuale porta chiusa frapposta e di 6 metri per ogni eventuale parete frapposta. In condizioni di silenzio, il suono può essere udito fiocamente fino a una distanza di 54 metri. Il suono dura 1 round. Le creature sotto l'effetto di un incantesimo silenzio non possono udire il suono. Le creature eteree o astrali non attivano l'*allarme*. L'*allarme* può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

Animale Messaggero [Influenza Mentale]

V, S, M	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Un animale Minuscolo	⌚ 1 giorno per livello	TS: None; vedi testo	Rl: Si	MC: Un pezzetto di cibo gradito all'animale
---------	-------------------	---	------------------------	------------------------	----------------------	--------	---

L'incantatore costringe un animale Minuscolo a raggiungere un luogo stabilito. L'uso più comune di questo incantesimo consiste nel far portare all'animale un messaggio ai propri alleati. L'animale non può essere addomesticato o addestrato da nessun altro, incluse le creature come i famigli e i compagni animali. Usando del cibo gradito all'animale, l'incantatore lo attira verso di sé. La creatura si farà avanti e aspetterà gli ordini. L'incantatore può imprimere mentalmente nell'animale un certo posto conosciuto o un paesaggio riconoscibile (come il picco di una montagna lontana). Le indicazioni devono essere semplici, in quanto l'animale seguirà quelle che gli vengono date e non si metterà alla ricerca del luogo da solo. L'incantatore può attaccare all'animale un biglietto o un piccolo oggetto. L'animale parte per la destinazione indicata, e una volta raggiunta vi rimane fino a quando l'effetto dell'incantesimo non svanisce, dopodiché riprende le sue normali attività. Durante questo periodo di attesa, il messaggero consente agli altri di avvicinarsi e di rimuovere il messaggio o l'oggetto trasportato. A meno che il destinatario non si aspetti di ricevere il messaggio attraverso un uccello o un altro piccolo animale, la creatura potrebbe tranquillamente venire ignorata. Il destinatario del messaggio non ottiene alcuna capacità speciale per comunicare con l'animale o per leggere il messaggio accluso (se è scritto in una lingua che egli non conosce, ad esempio).

Calmare animali [Influenza Mentale]

V, S	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Animali a non più di 9 m l'uno dall'altro	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega; vedi testo	Rl: Si
------	-------------------	---	---	------------------------	------------------------------	--------

Questo incantesimo tranquillizza e calma gli animali rendendoli docili e innocui, ma ha effetto solo sugli animali comuni (quelli con un'Intelligenza pari a 1 o 2). Tutti i soggetti devono appartenere alla stessa specie e non trovarsi a più di 9 metri l'uno dall'altro. Il numero massimo di Dadi Vita di animali influenzati è pari a 2d4 + il livello dell'incantatore. Un animale crudele o un animale addestrato per attaccare o fare la guardia ha diritto a un tiro salvezza, mentre gli altri animali non ne hanno diritto. (Un druido potrebbe calmare un orso o un lupo normale senza troppi problemi, ma sarebbe molto più difficile calmare un cane da guardia addestrato). Le creature soggette all'incantesimo rimangono dove si trovano e non attaccano né fuggono. Non sono però indifese e si difendono normalmente se attaccate. Qualsiasi minaccia (fuoco, predatori affamati o attacchi imminenti) interrompe l'incantesimo sulla creatura minacciata.

Charme su animali [Influenza Mentale]

V, S	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Un animale	⌚ 1 ora per livello	TS: Volontà nega	Rl: Si
------	-------------------	---	--------------	---------------------	------------------	--------

Questa forma di charme fa sì che una creatura Animale consideri l'incantatore un suo fidato amico e alleato (considerare amichevole l'atteggiamento del bersaglio; vedi 'Influenzare l'atteggiamento dei PNG' , pagina 74). Se la creatura è attualmente minacciata o attaccata dall'incantatore o dai suoi alleati, tuttavia, riceve un bonus di +5 al tiro salvezza. Questo incantesimo non permette di controllare l'animale soggetto a charme come se fosse un automa, essa interpreta solo le azioni e le parole dell'incantatore nel modo più benevolo possibile. L'incantatore può tentare di dare degli ordini, ma dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerla a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Un animale soggetto a charme non obbedisce mai a ordini suicidi o palesemente nocivi, ma un animale soggetto a charme, ad esempio, potrebbe credere all'incantatore che lo assicura che la sola possibilità di salvarsi la vita consiste nel trattenere il drago rosso che li sta inseguendo 'solo per qualche secondo'. Qualsiasi atto da parte dell'incantatore o dei suoi evidenti alleati che minacci l'animale soggetto a charme ha l'effetto di spezzare l'incantesimo. L'incantatore deve essere in grado di comunicare i propri comandi, oppure deve essere molto bravo a farsi capire a gesti.

Contrastare elementi

V, S	1 azione standard	↗ Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ 24 ore	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (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.

Evoca alleato naturale I

V, S, DF	1 round	↪ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 round per livello (I)	Rl: No
----------	---------	---	---------------------------	--------

Questo incantesimo evoca una creatura naturale. La creatura appare nel punto designato dall'incantatore e agisce immediatamente, nel turno dell'incantatore. Attacca gli avversari dell'incantatore sempre al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore può comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere altre azioni. Una creatura evocata non può convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, né può utilizzare alcun teletrasporto o capacità di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focena può essere evocata solo in un ambiente acquatico. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 1° livello nella Tabella 'Evoca alleato naturale'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Tutte le creature nella tabella sono neutrali, se non specificato diversamente.

Individuazione del veleno

V, S	1 azione standard	↪ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁️ Una creatura, un oggetto, o un cubo con spigolo di 1,5 m	Una creatura, un oggetto, o un cubo con spigolo di 1,5 m	⌚	Rl: Instantanea	No
------	-------------------	---	---	--	---	-----------------	----

L'incantatore è in grado di determinare se una creatura, un oggetto o u n'area sono stati avvelenati o se sono velenosi. Egli può determinare l'esatto tipo di veleno con una prova riuscita di Saggezza 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 Saggezza fallisca, oppure può effettuare la prova di Artigianato (alchimia) anche prima della prova di Saggezza. 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 di animali o vegetali

V, S	1 azione standard	↪ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Emanazione conica	⌚ Concentrazione, fino a 10 min./livello (I)	Rl: No
------	-------------------	------------------------------------	-------------------	--	--------

L'incantatore è in grado di individuare un tipo particolare di animali o vegetali all'interno di un cono che ha origine dall'incantatore e si irradia nella direzione in cui questi guarda. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, deve pensare a una specie di animale o vegetale, che può cambiare ad ogni round di utilizzo. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo utilizzato per esplorare l'area o in base al tipo di animale odi vegetale su cui l'incantatore si concentra: 1° round: Presenza o assenza del tipo di animale o vegetale in quell'area. 2° round: Numero di esemplari del tipo specificato nell'area e condizioni di quelli più in salute. 3° round: Condizione (vedi sorto) e posizione di ogni esemplare presente. Se l'animale o il vegetale sono al di fuori della linea di visuale, l'incantatore riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa. Condizioni: Ai fini dell'incantesimo, le categorie delle condizioni degli esemplari sono le seguenti: Normali: Possiede almeno il 90% dei normali punti ferita totali e non ha malattie. Buone: Gli rimangono dal 30% al90% dei normali punti ferita totali. Cattive: Gli rimangono meno del 30% dei normali punti ferita totali, è afflitto da una malattia oppure da una ferita debilitante. Deboli: o o meno punti ferita rimanenti, afflitto da una malattia al suo stadio terminale o menomato. Se la creatura ricade in più di una categoria, l'incantesimo indica la più debole delle due. Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare una specie di animale o vegetale 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. Sta al DM decidere se uno specifico tipo di animale o vegetale presente.

Individuazione di calappi e trabocchetti

V, S	1 azione standard	↪ 18 m	Emanazione conica	⌚ Concentrazione, fino a 10 min./livello (I)	Rl: No
------	-------------------	--------	-------------------	--	--------

L'incantatore è in grado di individuare semplici trabocchetti, strapiombi e calappi come anche trappole meccaniche costruite con materiali naturali. Questo incantesimo non individua trappole complesse, tra cui le trappole a botola. L'incantesimo rivela anche certi pericoli naturali: sabbie mobili (indicate come calappi), gorghi (come trabocchetti) o pareti poco stabili di roccia naturale (strapiombi). Non rivela, tuttavia, eventuali condizioni potenzialmente pericolose, come caverne che possono allagarsi durante una pioggia, una costruzione dal soffitto instabile o una pianta naturalmente velenosa. Non individua neanche trappole magiche (eccettuate quelle che fanno uso di trabocchetti, strapiombi e calappi; vedi l'incantesimo calappio), meccanicamente complesse o che siano state rese sicure o disarmate. La quantità di informazioni che l'incantatore ottiene varia in base al tempo utilizzato per studiare un'area particolare. 1° round: Presenza o assenza di pericoli. 2° round: Numero di pericoli e posizione di ognuno. Se un pericolo si trova al di fuori della linea di visuale, l'incantatore riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa. Ogni round aggiuntivo: La categoria di appartenenza e il metodo di attivazione di un pericolo accuratamente esaminato. Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare calappi e trabocchetti 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 piombò o 90 cm di legno o detriti.

Intralcciare

V, S, DF	1 azione standard	↪ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Vegetali in una propagazione del raggio di 12 m	⌚ 1 minuto per livello (I)	TS: Riflessi parziale; vedi testo	Rl: No
----------	-------------------	------------------------------------	---	----------------------------	-----------------------------------	--------




Arbusti, liane, erbacce e perfino alberi si avviluppano, si contorcono e si stringono attorno alle creature che si trovano nell'area o che entrano nell'area, imprigionandole rapidamente e rendendole intralciate. La creatura può liberarsi e muoversi a metà della sua velocità normale usando un'azione di round completo per effettuare una prova di Forza o di Artista della Fuga con CD 20. Se una creatura supera un tiro salvezza sui Riflessi, non viene intralciata e può ancora muoversi all'interno dell'area a metà della sua velocità. Ad ogni round nel turno dell'incantatore, le piante tentano nuovamente di imprigionare tutte le creature che avevano evitato o erano sfuggite all'*intralcciare*. Nota: Il DM potrebbe modificare gli effetti dell'incantesimo in alcuni modi, in base alla natura dei vegetali presenti nell'area.

Lettura del magico

V, S, F	1 azione standard	 Personale	 Incantatore	 10 min./livello	focus: Un cristallo trasparente o un prisma minerale
---------	-------------------	--	--	--	--

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. E 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.

Nascondersi agli animali

S, DF	1 azione standard	 Contatto	 Una creatura toccata per livello	 10 min./livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si
-------	-------------------	--	--	---	----------------------------	--------


La creatura sotto l'effetto di questo incantesimo non può essere vista, udita od odorata dagli animali. Anche le capacità sensoriali soprannaturali come la percezione cieca, la vista cieca, l'olfatto acuto e la percezione tellurica non sono in grado di individuare o localizzare una creatura così protetta. Gli animali agiscono quindi come se non fosse presente. Il bersaglio di questo incantesimo potrebbe trovarsi davanti il più affamato dei leoni senza correre il rischio di venire aggredito, e addirittura senza che il leone si accorga della sua presenza. Se un personaggio protetto tocca un animale o attacca una qualunque creatura, anche con un incantesimo, questo incantesimo ha termine per tutti i riceventi.

Parlare con gli animali

V, S	1 azione standard	 Personale	 Incantatore	 1 minuto per livello
------	-------------------	---	---	--

L'incantatore è in grado di comprendere il linguaggio degli animali e di comunicare con loro. Può fare loro domande e ricevere risposte, anche se l'incantesimo non li rende amichevoli o necessariamente più disposti a collaborare rispetto al normale. Inoltre, gli animali più svegli e intelligenti tendono ad essere concisi ed evasivi, mentre quelli più stupidi a dire cose insensate. Se l'animale è amichevole nei confronti, dell'incantatore, può fare alcuni favori o svolgere qualche servizio per suo conto (a discrezione del DM).

Passare senza tracce

V, S, DF	1 azione standard	 Contatto	 Una creatura per livello toccata	 1 ora per livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)
----------	-------------------	--	--	---	----------------------------	------------------

Il soggetto o i soggetti possono muoversi su ogni tipo di terreno (fango, neve, polvere ecc.) senza lasciare alcuna impronta od odore. E impossibile seguire le tracce del bersaglio senza l'uso di mezzi magici.

Passo veloce

V, S, M	1 azione standard	 Personale	 Incantatore	 1 ora per livello (I)	MC: Un pizzico di terra.
---------	-------------------	---	---	---	--------------------------

Questo incantesimo aumenta la velocità base sul terreno di 3 metri. (Questa modifica è considerata un bonus di potenziamento). Non ha alcun effetto su altre modalità di movimento come scavare, scalare, volare o nuotare.

Resistere all'energia

V, S, DF	1 azione standard	 Contatto	 Creatura toccata	 10 min./livello	TS: Tempra nega (innocuo)	Rl: Si (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 al 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 sommarsi) protezione dall'energia.Se un personaggio è sotto l'effetto di protezione dall'energia e di *resistere all'energia*, è l'incantesimo protezione dall'energia ad assorbire finché non si esaurisce il suo potere.

Ritarda veleno

V, S, DF	1 azione standard	 Contatto	 Creatura toccata	 1 ora per livello	TS: Tempra nega (innocuo)	Rl: Si (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 finche la durata dell'incantesimo non si è esaurita. Ritarda veleno non cura eventuali danni che il veleno abbia già inflitto in precedenza.

Saltare

V, S, M	1 azione standard	 Contatto	 Creatura toccata	 1 minuto per livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si	MC: Una zampa posteriore di cavalletta, che viene spezzata al momento del lancio dell'incantesimo.
---------	-------------------	--	--	--	----------------------------	--------	--

Il bersaglio ottiene un bonus di potenziamento +10 alle prove di Saltare.Il bonus di potenziamento aumenta a +15 al 3° livello dell'incantatore, +20 al 5° livello dell'incantatore, +25 al 7° livello dell'incantatore, e a +30 (il massimo) al 9° livello dell'incantatore.

Zanna magica

V, S, DF	1 azione standard	 Contatto	 Creatura vivente toccata	 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)
----------	-------------------	--	--	--	----------------------------	------------------

Zanna magica fornisce a un'arma naturale del soggetto un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni.L'incantesimo può avere effetto su un attacco di schianto, un pugno, un morso o qualunque altra arma naturale. (Questo incantesimo non cambia il danno di un colpo senz'armi da danno non letale a danno letale).Zanna magica può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

Ranger livello 2

Blocca animali [Influenza Mentale]

V, S	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	👁 Un animale	⌚ 1 round/livello (I); vedi testo	TS: Volontà nega; vedi testo	Rl: Si
------	-------------------	----------------------------------	--------------	-----------------------------------	------------------------------	--------

Ha effetto sugli animale ma non su umanoidi, animali crudeli o altro. Il soggetto rimane paralizzato e bloccato sul posto. E cosciente e respira normalmente, ma non è in grado di compiere None azione. 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 paralizzata non può battere le ali e quindi cade. Un nuotatore non è in grado di nuotare e può annegare.

Calappio

V, S, DF	3 round	↻ Contatto	👁 Calappio di corda o di arbusti non magico toccato, oppure una cinghia del diametro di 60 cm + 60 cm per livello	⌚ Fino a che è innescato o rotto	Rl: No
----------	---------	------------	---	----------------------------------	--------

Questo incantesimo permette all'incantatore di trasformare un *calappio* in una trappola magica. Il *calappio* può essere fatto con una pianta flessibile, una cinghia o una corda. Nel momento in cui l'incantatore lancia l'incantesimo, l'oggetto a forma di corda si fonde con l'ambiente circostante (Cercare con CD 23 per un personaggio con la capacità di scoprire trappole). Una delle estremità del *calappio* deve essere legata in un cappio che si stringerà attorno a uno o più degli arti di qualsiasi creatura vi metta il piede dentro (nel caso di un verme odi un serpente potrebbe essere la sua testa a venire intrappolata dal *calappio*, ad esempio). Se nelle vicinanze c'è un albero forte e flessibile, il *calappio* può essere assicurato ad esso. L'incantesimo provoca la flessione dell'albero, che viene rilasciato nel momento in cui il cappio si attiva, infliggendo 1d6 danni alla creatura intrappolata e sollevandola da terra per l'arto o gli arti intrappolati. Se nessun albero del genere è presente, la corda si limita a stringersi attorno alla creatura senza infliggergli danni ma rendendola intralciata. Il *calappio* è di natura magica. Per liberarsi, la creatura intrappolata deve superare una prova di Artista della Fuga con CD 23 o una prova di Forza con CD 23, entrambe azioni di round completo. Il *calappio* ha 5 punti ferita e CA 7. Una fuga riuscita dal *calappio* scioglie il cappio, ponendo fine all'incantesimo.

Crescita di spine

V, S, DF	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	Un quadrato con lato di 6 m per livello	⌚ 1 ora per livello (I)	TS: Riflessi parziale	Rl: Si
----------	-------------------	----------------------------------	---	-------------------------	-----------------------	--------

La vegetazione che copre il terreno all'interno dell'area di effetto diventa resistente e appuntita, senza cambiare il suo aspetto esteriore. Nelle zone di terra brulla sono bulbi e radici ad agire in questo modo. Solitamente, *crescita di spine* può essere lanciato in qualunque area all'aperto, eccetto che in mezzo agli specchi d'acqua, al ghiaccio, alla neve fitta, in un deserto sabbioso o sulla nuda roccia. Qualunque creatura si sposti a piedi all'interno dell'area di effetto subisce 1d4 danni perforanti per ogni 1,5 metri di movimento nell'area spinosa. Qualsiasi creatura che subisce danni da questo incantesimo deve anche superare un tiro salvezza sui Riflessi o subire ferite ai piedi e alle gambe, che dimezzano la sua velocità sul terreno. Questa penalità alla velocità dura per 24 ore o finché la creatura ferita non riceve un incantesimo curare (restituendole anche i punti ferita perduti). Un altro personaggio è in grado di rimuovere la penalità passando 10 minuti a medicare le ferite e superando una prova di Guarire contro la CD dell'incantesimo. Crescita di spine non può essere disattivata con l'abilità Disattivare Congegni. Nota: Le trappole magiche come *crescita di spine* sono difficili da individuare. Un ladro (e solo un ladro) può utilizzare l'abilità Cercare per localizzare una *crescita di spine*. La CD è di 25 + il livello dell'incantesimo, oppure CD 28 nel caso di *crescita di spine* (o CD 27 per *crescita di spine* lanciato da un ranger).

Cura ferite leggere

V, S	1 azione standard	↻ Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo); vedi testo	Rl: Si (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.

Evoca alleato naturale II

V, S, DF	1 round	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 round per livello (I)	Rl: No
----------	---------	---	---------------------------	--------

È possibile evocare una creatura di 2° livello, oppure 1d3 creature di 1° livello dello stesso tipo. Attacca gli avversari dell'incantatore sempre al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore può comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere altre azioni. Una creatura evocata non può convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, né può utilizzare alcun teletrasporto o capacità di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focena può essere evocata solo in un ambiente acquatico. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 2° livello nella Tabella 'Evoca alleato naturale'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Tutte le creature nella tabella sono neutrali, se non specificato diversamente.

Grazia del gatto

V, S, M	1 azione standard	↻ Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si	MC: Un ciuffo di pelo di gatto.
---------	-------------------	------------	--------------------	------------------------	----------------------------	--------	---------------------------------

La creatura trasmutata diventa più aggraziata, agile e coordinata. L'incantesimo fornisce un bonus di potenziamento +4 alla Destrezza, aggiungendo anche i relativi benefici alla CA, ai tiri salvezza sui Riflessi e agli altri usi del modificatore di Destrezza.

Muro di vento [Aria]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 round per livello	TS: None; vedi testo	Rl: Si	MC: Un piccolo ventaglio e una piuma di provenienza esotica
------------	-------------------	----------------------------------	-----------------------	----------------------	--------	---

Si forma una cortina di vento verticale e invisibile, spesso 60 cm e di considerevole forza. E un'esplosione roboante abbastanza forte da spazzare via qualsiasi uccello più piccolo di un'aquila o da strappare via fogli di carta e materiali simili dalle mani di un individuo colto di sorpresa. (Un tiro salvezza sui Riflessi permette al soggetto di mantenere la presa sull'oggetto). Le creature volanti di taglia Minuscola e Piccola non sono in grado di attraversare la barriera. Oggetti sciolti e lembi di vestiti volano in alto quando vengono investiti da un *muro di vento*. Frecce e quadrelli vengono deviati verso l'alto e mancano il bersaglio, mentre qualsiasi altra arma a distanza normale che attraversa il muro ha una probabilità del 30% di mancare il bersaglio. (Un grosso macigno scagliato da un gigante, una macchina da assedio da tiro e altre grosse armi a distanza non ne subiscono l'effetto). I gas, molte delle armi a soffio gassose e le creature in forma gassosa non possono attraversare la barriera (la barriera tuttavia non può nulla contro le creature incorporee). Il muro deve essere verticale, ma l'incantatore può dargli forma in qualsiasi percorso continuo lungo il terreno a piacimento. È possibile creare una barriera cilindrica o quadrata per proteggere un punto specifico da ogni lato. Un incantatore di 5° livello può innalzare un muro lungo fino a 15 metri e alto fino a 7,5 metri, il che è sufficiente a formare un cilindro del diametro di 4,5 metri.

Parlare con i vegetali

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S	1 azione standard	↗ Personale	👁 Incantatore	⌚ 1 minuto per livello
------	-------------------	-------------	---------------	------------------------

L' incantatore è in grado di comprendere il linguaggio dei vegetali e di comunicare con loro, incluse le normali piante e le creature di natura vegetale. Può porre domande e ricevere risposte dai vegetali. Le percezioni di un vegetale riguardo all'ambiente circostante sono limitate, e non è quindi in grado di fare descrizioni dettagliate (né di riconoscere) le creature odì rispondere a domande riguardo a eventi che hanno avuto luogo al di là delle sue immediate vicinanze. Questo incantesimo non rende le creature vegetali più amichevoli o disposte a collaborare rispetto al normale. Inoltre, i vegetali più intelligenti tendono ad essere concisi ed evasivi nelle loro risposte, mentre quelli più stupidi a dire cose insensate. Se la creatura vegetale è amichevole, può fare alcuni favori o svolgere qualche servizio per conto dell'incantatore (a discrezione del DM).

Pelle coriacea

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, DF	1 azione standard	↗ Contatto	👁 Creature vivente toccata	⌚ 10 min./livello	Rl: Si (innocuo)
----------	-------------------	------------	----------------------------	-------------------	------------------

Pelle coriacea rende la pelle di una creatura dura come corteccia. Questo effetto fornisce un bonus di potenziamento +2 al bonus di armatura naturale già esistente della creatura. Tale bonus aumenta di 1 per ogni tre livelli dell'incantatore oltre il 3°, fino a un massimo di +5 al 12° livello dell'incantatore. Il bonus di potenziamento conferito da pelle conacea si somma al bonus di armatura naturale del bersaglio, ma non ad altri bonus di potenziamento all'armatura naturale. Una creatura priva di armatura naturale dispone di un bonus effettivo di armatura naturale pari a +0, e anche molti personaggi che indossano solo abiti normali hanno un bonus di armatura naturale pari a +0.

Protezione dall'energia

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, DF	1 azione standard	↗ Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ 10 min./livello o fino al termine	TS: Tempra nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)
----------	-------------------	------------	--------------------	-------------------------------------	---------------------------	------------------

Protezione dall'energia conferisce immunità temporanea al tipo di energia specificato al momento di lanciare l'incantesimo (acido, freddo, elettricità, fuoco o sonora).Quando l'incantesimo assorbe 12 danni da energia per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 120 danni al 10° livello), è scaricato.Nota: Protezione dall'energia si sovrappone (senza sommarsi) a resistere all'energia.Se un personaggio è protetto da *protezione dall'energia* e da resistere all'energia, è l'incantesimo di protezione ad assorbire i danni fino a che non si è esaurito.

Resistenza dell'orso

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, DF	1 azione standard	↗ Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si
----------	-------------------	------------	--------------------	------------------------	----------------------------	--------

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).

Saggezza del gufo

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si	MC: Alcune piume o un pizzico di escrementi di gufo
------------	-------------------	------------	--------------------	------------------------	----------------------------	--------	---

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.

Ranger livello 3

Camminare sull'acqua [Acqua]

V, S, DF	1 azione standard	👉 Contatto	👁️ Una creatura toccata per livello	⌚ 10 min./livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)
----------	-------------------	------------	-------------------------------------	-----------------------	----------------------------	------------------

Le creature trasmutate possono camminare su una superficie liquida come se fosse terraferma. Fango, olio, neve, sabbie mobili, acqua corrente, ghiaccio e perfino lava possono essere attraversati facilmente, in quanto i piedi della creatura fluttuano a qualche centimetro dalla superficie. (Le creature che attraversano la lava bollente subiscono tuttavia danni da calore a causa della vicinanza.) Le creature possono camminare, correre, caricare o muoversi in qualsiasi altro modo sulla superficie come se questa fosse terreno normale. Se l'incantesimo viene lanciato sott'acqua (o mentre i soggetti sono parzialmente, o totalmente immersi nel liquido in questione), i soggetti vengono spinti verso la superficie alla velocità di 18 metri per round finché non emergono e non si reggono sopra di essa.

Comandare vegetali

V	1 azione standard	👉 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁️ Fino a 2 DV per livello di creature vegetali, che non devono essere a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ Un giorno/livello	TS: Volontà nega	Rl: Si
---	-------------------	---	--	---------------------	------------------	--------

Questo incantesimo permette all'incantatore un qualche grado di controllo su una o più creature vegetali. Le creature vegetali influenzate possono capire l'incantatore, e interpretano le sue parole e le sue azioni nel modo più benevolo possibile (considerare amichevole il loro atteggiamento). Non attaccheranno l'incantatore per tutta la durata dell'incantesimo. L'incantatore può tentare di dare ordini a un soggetto, ma dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerlo a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Un vegetale comandato non obbedisce mai a ordini suicidi o palesemente nocivi, ma potrebbe essere convinto che valga la pena compiere qualcosa di molto pericoloso (vedi charme su persone). L'incantatore può influenzare un numero di creature vegetali i cui livelli o DV combinati non superino il doppio del livello dell'incantatore.

Crescita vegetale

V, S, DF	1 azione standard	👉 Vedi testo	👁️ Vedi testo	Vedi testo	⌚ Instantanea	Rl: No
----------	-------------------	--------------	---------------	------------	---------------	--------

Crescita vegetale ha effetti differenti a seconda della versione scelta. Crescita rigogliosa: il primo effetto è di far crescere la normale vegetazione (prati, rovi, cespugli, rampicanti, cardi, alberi, viti) entro un raggio di azione lungo (120 metri + 12 metri per livello dell'incantatore) fino a farla diventare fitta e rigogliosa. I vegetali si espandono fino a formare un intrico di vegetazione fitto come una giungla attraverso il quale è necessario farsi strada a forza. La velocità diminuisce a 1,5 metri, o a 3 metri per le creature di taglia Grande o superiore. (Il DM può consentire a creature estremamente piccole o grandi di muoversi più velocemente.) L'area deve avere alberi e cespugli al suo interno perché questo incantesimo funzioni. A discrezione dell'incantatore, l'area interessata può essere un cerchio con il raggio di 30 metri, un semicerchio con un raggio di 45 metri o un quarto di cerchio del raggio di 60 metri. L'incantatore può anche designare quali zone all'interno dell'area non vengono colpite. Fertilità: Il secondo effetto di questo incantesimo colpisce tutti i vegetali nel raggio di 750 metri, aumentando la loro potenziale capacità di dare frutti di un terzo oltre la norma nel corso dell'anno successivo. In molte comunità agricole, i chierici o i druidi lanciano questo incantesimo al momento della semina al culmine dei festeggiamenti per l'arrivo della primavera. Crescita vegetale contrasta rimpicciolire vegetali. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature vegetali.

Cura ferite moderate

V, S	1 azione standard	👉 Contatto	👁️ Creatura toccata	⌚ Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo); vedi testo	Rl: Si (innocuo); vedi testo
------	-------------------	------------	---------------------	---------------	---	------------------------------

Appoggiando la mano su una creatura vivente, l'incantatore infonde energia positiva che cura 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10). 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.

Evoca alleato naturale III [vedi testo]

V, S, DF	1 round	👉 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 round per livello (I)	Rl: No
----------	---------	---	---------------------------	--------

È possibile evocare una creatura di 3° livello, 1d3 creature di 2° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di 1° livello dello stesso tipo. Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo. Ad esempio, evoca alleato naturale III è un incantesimo del fuoco e del male, se viene usato per evocare una salamandra. Attacca gli avversari dell'incantatore sempre al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore può comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere altre azioni. Una creatura evocata non può convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, né può utilizzare alcun teletrasporto o capacità di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focena può essere evocata solo in un ambiente acquatico. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 3° livello nella Tabella 'Evoca alleato naturale'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Tutte le creature nella tabella sono neutrali, se non specificato diversamente.

Forma arborea

V, S, DF	1 azione standard	👉 Personale	👁️ Incantatore	⌚ 1 ora per livello (I)
----------	-------------------	-------------	----------------	-------------------------



Con questo incantesimo l'incantatore è in grado di assumere la forma di un albero o di un arbusto vivente Grande oppure di un tronco d'albero morto Grande con alcuni rami sporgenti. Anche l'esame più dettagliato non è in grado di rivelare che l'albero in questione è in realtà una creatura occultata magicamente. A tutte le prove normali risulta come un albero o un arbusto, anche se un incantesimo individuazione del magico rivelerà una leggera Trasmutazione sull'albero. Quando è in *forma arborea*, l'incantatore può osservare tutto ciò che accade intorno a lui proprio come se fosse in forma normale, e i punti ferita e i bonus ai tiri salvezza rimangono immutati. Ottiene un bonus di armatura naturale +10 alla CA, ma il suo punteggio effettivo di Destrezza è 0 e la sua velocità è di 0 metri. È immune ai colpi critici finché rimane in forma d'albero. Tutti i vestiti indossati e gli oggetti trasportati si trasformano insieme a lui. È possibile interrompere la *forma arborea* come azione gratuita (invece che come azione standard).

Neutralizza veleno

V, S, M/DF	1 azione standard	 Contatto	 Creatura od oggetto toccato fino a 27 dm cubi per livello	 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo, oggetto)	Rl: Si (innocuo, oggetto)	MC: Un po di carbone
------------	-------------------	---	--	--	-------------------------------------	---------------------------	----------------------

L'incantatore disintossica ogni tipo di veleno nella creatura o nell'oggetto toccato. Una creatura avvelenata non subisce più alcun effetto collaterale dal veleno, e qualunque effetto temporaneo ha termine, ma l'incantesimo non inverte effetti istantanei come i danni ai punti ferita, i danni temporanei alle caratteristiche o gli effetti che non scompaiono da soli. Ad esempio, se un veleno ha inflitto 3 danni alla Costituzione a un personaggio e minaccia di infliggerne altri in seguito, questo incantesimo impedisce gli ulteriori danni ma non è in grado di porre rimedioa quelli già subiti. La creatura è immune a qualsiasi veleno a cui venga esposto per tutta la durata dell'incantesimo. A differenza di ritarda veleno, quegli effetti non sono rimandati fino alla fine della durata, la creatura non deve effettuare alcun tiro salvezza contro effetti del veleno applicati ad essa per tutta la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo può invece neutralizzare sostanze tossiche in una creatura o in un oggetto velenoso per la durata dell'incantesimo, a scelta dell'incantatore.

Respingere parassiti

V, S, DF	1 azione standard	 3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	 10 min./livello (I)	TS: None o Volontà nega; vedi testo	Rl: Si
----------	-------------------	---	--	---	-------------------------------------	--------

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

Ridurre animali

V, S	1 azione standard	 Contatto	 Un animale consenziente di taglia Piccola, Media, Grande o Enorme	 1 ora per livello (I)	Rl: No	MC: Un pizzico di limatura di ferro.
------	-------------------	--	---	---	--------	--------------------------------------

Funziona come ridurre persone, ma influenza un singolo animale consenziente (non uno con cui l'incantatore è impegnato in combattimento, ad esempio). Questa diminuzione di taglia permette all'animale di stare più comodamente in spazi ristretti come la tipica stanza da dungeon o un passaggio sotterraneo. Si devono anche ridurre i danni inflitti dagli attacchi naturali dell'animale come indicato nella Guida del Dungeon master.

Rimpicciolire vegetali

V, S, DF	1 azione standard	 Vedi testo	 Vedi testo	Vedi testo	 Instantanea	Rl: No
----------	-------------------	---	---	------------	--	--------




Questo incantesimo ha due versioni:Potare la crescita: La prima versione fa sì che la normale vegetazione (erba, arbusti, roveti, rampicanti, cardì, alberi, liane e così via) entro un raggio di azione lungo (120 metri + 12 metri per livello) si rimpicciolisca a circa un terzo delle sue normali dimensioni, districandosi e diventando più diradata. La vegetazione risultante appare attentamente potata e livellata. A discrezione dell'incantatore, l'area interessata può essere un cerchio con il raggio di 30 metri, un semicerchio con un raggio di 45 metri o un quarto di cerchio del raggio di 60 metri. L'incantatore può anche designare quali zone all'interno dell'area non vengono colpite.Rallentamento: Questa seconda versione agisce sulle normali piante nel raggio di 750 metri, riducendo la loro potenziale produttività nel corso dell'anno seguente a un terzo della media normale.Rimpicciolire vegetali contrasta crescita vegetale.Questo incantesimo non ha alcun effetto sulle creature vegetali.

Rimuovi malattia

V, S	1 azione standard	 Contatto	 Creatura toccata	 Instantanea	TS: Tempra nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)
------	-------------------	--	--	---	---------------------------	------------------

Rimuovi malattia cura tutte le malattie di cui soffre un soggetto.L'incantesimo uccide anche gli elementi parassitari, compresi la fanghiglia verde e altri.Certe malattie particolari non possono essere contrastate da questo incantesimo oppure possono essere contrastate solo da un incantatore di un certo livello o superiore.Nota: Visto che la durata dell'incantesimo è istantanea, non impedisce ulteriori infezioni dopo una successiva esposizione alla stessa malattia.

Scurovisione

V, S, M	1 azione standard	 Contatto	 Creatura toccata	 1 ora per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)	MC: Un frammento di carota essiccata o un'agata.
---------	-------------------	--	--	---	----------------------------	------------------	--

Il soggetto ottiene la capacità di vedere per 18 metri anche nell'oscurità più totale. Scurovisione mostra le cose solo in bianco e nero, ma per il resto è pari a una vista normale. Non conferisce la possibilità di vedere nell'oscurità di natura magica. Scurovisione può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

Zanna magica superiore

V, S, DF	1 azione standard	 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	 Una creatura vivente	 1 ora per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)
----------	-------------------	---	--	---	----------------------------	------------------

Funziona come zanna magica, ma il bonus di potenziamento ai tiri per colpire e per i danni è di +1 per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo +5).In alternativa, l'incantatore può infondere in tutte le armi naturali della creatura un bonus di potenziamento +1 (indipendentemente dal proprio livello dell'incantatore).Zanna magica superiore può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

Ranger livello 4

Anti-individuazione

V, S, M	1 azione standard	🔗 Contatto	🎯 Creatura od oggetto toccato	⌚ 1 ora per livello	TS: Volontà nega (innocuo, oggetto)	Rl: Sì (innocuo, oggetto)	MC: Un pizzico di povere di diamante del valore di 50 mo.
---------------	----------------------	---------------	----------------------------------	------------------------	--	------------------------------	--

La creatura o l'oggetto protetto da questo incantesimo diventa difficilmente individuabile mediante incantesimi di Divinazione come chiaroudienza/chiaroveggenza , localizza oggetto e gli incantesimi di individuazione. Anti-individuazione è anche in grado di evitare l'individuazione da parte di oggetti magici come le sfere di cristallo. Se viene effettuato un tentativo di Divinazione sulla creatura o sull'oggetto protetti, il divinator deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro una CD di 11 + il livello di chi ha lanciato *anti-individuazione*. Se l'incantatore lancia *anti-individuazione* su se stesso oppure su un oggetto in suo possesso, la CD sarà di 15 + il livello dell'incantatore. Se lanciato su una creatura, l'incantesimo protegge sia l'equipaggiamento che la creatura stessa.

Comunione con la natura

V, S	10 minuti	🔗 Personale	🎯 Incantatore	⌚ Instantanea
------	-----------	-------------	---------------	---------------

L'incantatore diventa tutt'uno con la natura, ottenendo una conoscenza approfondita del territorio circostante. Egli ottiene la consapevolezza immediata relativa a un massimo di tre informazioni sugli argomenti seguenti: la composizione del terreno, i vegetali, i minerali, i corsi d'acqua, gli abitanti, le specie generiche di animali presenti, la presenza di creature boschive, la presenza di potenti creature innaturali o perfino l'andamento generale dell'ambiente circostante. Ad esempio, egli potrebbe determinare la locazione di potenti creature non morte, l'ubicazione di tutte le fonti di acqua sicura da bere e la collocazione di eventuali edifici (che apparirebbero come punti ciechi). Negli ambienti esterni, l'incantesimo agisce in un raggio di 1,5 km per livello dell'incantatore. In ambienti naturali sotterranei (caverne, grotte ecc.) il raggio di azione è limitato a 30 metri per livello dell'incantatore. L'incantesimo non funziona laddove la natura sia stata rimpiazzata da costruzioni o insediamenti (dungeon o città).

Crescita animale

V, 1 azione S standard	🔗 Medio (30 m + 3 m per livello)	🎯 Fino a un animale (Mastodontico o più piccolo) per ogni due livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro	⌚ 1 min per livello	TS: Tempra nega	Rl: Sì
---------------------------	-------------------------------------	--	------------------------	-----------------------	-----------

Un certo numero di animali vengono fatti crescere fino a due volte la loro taglia normale e otto volte il loro peso normale. Questa alterazione modifica la categoria di taglia di ogni animale alla successiva più grande (da Grande a Enorme, ad esempio), fornisce un bonus di taglia +8 alla Forza e un bonus di taglia +4 alla Costituzione (e quindi 2 punti ferita extra per DV), e impone una penalità di taglia -2 alla Destrezza. Il bonus di armatura naturale già esistente della creatura aumenta di 2. Questo cambiamento di taglia influenza anche il modificatore alla CA e ai tiri per colpire dell'animale e il suo danno base, come indicato nella Guida del Dungeon master. Lo spazio e la portata dell'animale cambiano come indicato nella Tabella 8-4: 'Taglia delle creature e scala' (pagina 149), ma non cambia la sua velocità. L'incantesimo garantisce anche ad ogni soggetto riduzione del danno 10/magia e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, la creatura raggiunge la massima taglia possibile e può effettuare una prova di Forza (sfruttando la sua Forza accresciuta) per rompere qualsiasi forma di contenimento nel processo. Se fallisce, è costretta senza alcun danno dai materiali che la contengono: l'incantesimo non può essere usato per schiacciare una creatura aumentandone la taglia. Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato da un animale viene allo stesso modo ingrandito dall'incantesimo, anche se questo cambiamento non ha effetto sulle proprietà magiche dell'equipaggiamento stesso. Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso della creatura ingrandita ritorna istantaneamente alla sua taglia normale. Questo incantesimo non conferisce in alcun modo il potere di comandare o influenzare gli animali ingranditi. Molteplici effetti magici che aumentano la taglia non sono cumulativi, che significa, (tra le altre cose) che non è possibile usare un secondo lancio di questo incantesimo per aumentare ulteriormente la taglia di un animale che è ancora sotto l'effetto del primo lancio.

Cura ferite gravi

V, S	1 azione standard	🔗 Contatto	🎯 Creatura toccata	⌚ Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo); vedi testo	Rl: Sì (innocuo); vedi testo
---------	----------------------	---------------	-----------------------	------------------	--	---------------------------------




Appoggiando la mano su una creatura vivente, l'incantatore infonde energia positiva che cura 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15). 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.

Evoca alleato naturale IV [vedi testo]

V, S, DF	1 round	🔗 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 round per livello (I)	Rl: No
----------	---------	---	---------------------------	--------

È possibile evocare una creatura di 4° livello, 1d3 creature di3° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di livello inferiore dello stesso tipo. Quando si utilizza un incantesimo di Evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo. Attacca gli avversari dell'incantatore sempre al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore può comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere altre azioni. Una creatura evocata non può convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, né può utilizzare alcun teletrasporto o capacità di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focina può essere evocata solo in un ambiente acquatico. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 4° livello nella Tabella 'Evoca alleato naturale'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Tutte le creature nella tabella sono neutrali, se non specificato diversamente.

Libertà di movimento

V, S, M, DF	1 azione standard	 Personale o a contatto	 Incantatore o creatura toccata	 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)	MC: Una cinghia di pelle stretta attorno al braccio o un legaccio simile.
-------------	-------------------	---	---	--	----------------------------	------------------	---

Questo incantesimo permette all'incantatore o alla creatura toccata di muoversi e attaccare normalmente per tutta la sua durata, anche se il soggetto si trova sotto l'effetto di una magia che normalmente gli renderebbe il movimento impossibile, come lentezza, nebbia solida, paralisi e ragnatela. Il soggetto supera automaticamente qualsiasi prova di lottare effettuata per resistere a un tentativo di lotta, così come tutte le prove di lottare o di Artista della Fuga per liberarsi dall'essere in lotta o immobilizzato. L'incantesimo permette anche a un personaggio di muoversi e attaccare normalmente sott'acqua, perfino con armi taglienti come asce e spade o con armi contundenti come martelli, mazzafrusti e mazze, purché l'arma venga impugnata e non lanciata. L'incantesimo *libertà di movimento* tuttavia non consente di respirare sott'acqua.

Traslazione arborea

V, S, DF	1 azione standard	 Personale	 Incantatore	 1 ora/livello o fino a che si consuma; vedi testo
----------	-------------------	---	---	---

L'incantatore ottiene la capacità di entrare negli alberi e di muoversi dall'interno di un albero all'interno di un altro albero. Il primo albero in cui entra e tutti gli altri in cui si sposta devono essere tutti della stessa specie, devono essere vivi e devono avere un tronco grosso almeno quanto lui. Muovendosi all'interno di una quercia, ad esempio, apprende istantaneamente dove si trovano tutte le altre querce entro la portata di trasporto consentita (vedi sotto) e può scegliere se passare ad una di quelle o semplicemente riemergere dall'albero nel quale è entrato. Può scegliere di passare ad ogni albero della specie appropriata entro la portata di trasporto consentita secondo la tabella seguente.

Tipo di albero	Portata di trasporto
Quercia, frassino, tasso	900 m
Olmo, tiglio	600 m
Altri a foglia caduca	450 m
Qualsiasi conifera	300 m
Tutti gli altri alberi	50 m

L'incantatore può spostarsi di un albero una volta per livello dell'incantatore (passare da un albero a un altro conta solo come muoversi in un albero). L'incantesimo dura finché la durata non termina o finché l'incantatore non esce da un albero. In una fitta foresta di querce questo significa che un druido di 10° livello potrebbe effettuare dieci spostamenti nel corso di 10 round, viaggiando per 9 km in questa maniera. Ogni trasporto è un'azione di round completo. A scelta può rimanere all'interno di un albero senza spostarsi, ma è costretto ad uscirne quando l'incantesimo ha termine. Se l'albero in cui si trova viene abbattuto o bruciato, l'incantatore è ucciso a meno che non riesca ad uscire prima che il procedimento sia completo.