

Druido livello 0

Conoscere direzione

V, S	1 azione standard	↻ Personale	🌀 Incantatore	⌚ Instantanea
------	-------------------	-------------	---------------	---------------

L'incantatore conosce istantaneamente la posizione del nord rispetto al luogo in cui si trova. È efficace in tutti gli ambienti in cui. il concetto di 'nord' è applicabile, ma potrebbe risultare inutile in ambienti extraplanari. Al momento del lancio dell'incantesimo la posizione del nord è chiara, ma l'incantatore potrebbe perdersi nuovamente nel momento in cui manchino i punti di riferimento necessari a procedere in quella direzione.

Creare acqua [Acqua]

V, S	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Instantanea	Rl: No
------	-------------------	---	---------------	--------

Questo incantesimo genera acqua bevibile e non contaminata, equivalente ad acqua piovana pura. L'acqua può essere creata in un'area tanto piccola quanto quella che dovrà contenere il liquido o in un'area grande tre volte tanto (in questo caso creando uno scroscio di pioggia o riempiendo molti ricettacoli più piccoli). Nota: Gli incantesimi di Evocazione non possono creare sostanze od oggetti all'interno di una creatura. L'acqua pesa circa 4 kg ogni 3,7 litri. 27 dm cubi d'acqua contengono circa 30 litri e pesano circa 30 kg.

Cura ferite minori

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 1d6 danni. Diversamente da tutti gli altri incantesimi di o livello, lanciare Cura ferite minori costa 1 Mana. 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.

Guida

V, S	1 azione standard	↻ Contatto	🌀 Creatura toccata	⌚ 1 minuto o fino alla cancellazione	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Sì
------	-------------------	------------	--------------------	--------------------------------------	----------------------------	--------

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

Individuazione del magico

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

L'incantatore è in grado di individuare aure magiche. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area o un soggetto particolari:1° round: Presenza o assenza di aure magiche. 2° round: Numero di differenti aure magiche e forza dell'aura più potente. 3° round: La forza e la posizione di ogni aura. Potere dell'aura

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

Se gli oggetti o le creature a cui appartiene l'aura sono sulla linea di visuale dell'incantatore, questi può effettuare prove di SapienzaMagica per determinare la scuola di magia di ognuno di essi. (Effettuare una prova per ogni aura; CD 15 + il livello dell'incantesimo, o 15 + metà del livello dell'incantatore per effetti che non siano incantesimi). Aree magiche, molteplici tipi di magia o emanazioni magiche locali particolarmente forti potrebbero confondere o occultare le aure più deboli. Forza dell'aura: Il potere di un'aura dipende dal livello dell'incantesimo in funzione o dal livello dell'incantatore di un oggetto. Se un'aura ricade in più di una categoria, individuazione del magico indica la più forte; delle due. Protrarsi dell'aura: Un'aura magica si protrae anche dopo che la sua fonte originaria si disperde (nel caso di un incantesimo) o viene distrutta (nel caso di un oggetto magico). Se individuazione del magico viene lanciato e diretto verso quella locazione, l'incantesimo indica un'aura flebile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello così flebile dipende dalla sua forza originaria:

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

Gli esterni e gli elementali non sono creature magiche in sé, ma nel caso vengano evocati l'incantesimo di Evocazione utilizzato viene individuato. Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare la presenza di magia in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti. *Individuazione del magico* può essere reso permanente da un incantesimo permanenza.

Individuazione del veleno

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	⌚ Instantanea	Rl: 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.

Lampo [Luce]

V	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Instantanea	TS: Tempra nega	Rl: Si
---	-------------------	---	---------------	-----------------	--------

Questo trucchetto crea un'esplosione di luce. Se l'incantatore orienta il fascio di luce, direttamente in faccia a una creatura, quest'ultima rimane abbagliata per 1 minuto a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra. Le creature prive di vista, così come quelle già abbagliate, non sono influenzate da *lampo*.

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.

Luce [Luce]

V, M/DF	1 azione standard	↗ Contatto	👁 Oggetto toccato	⌚ 10 min./livello (I)	Rl: No	MC: Una lucciola o un pò di muschio fosforescente
---------	-------------------	------------	-------------------	-----------------------	--------	---

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

Purificare cibo e bevande

V, S	1 azione standard	↗ 3 m	👁 27 dm³ per livello di acqua e cibo contaminati	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega (oggetto)	Rl: Si (oggetto)
---------	----------------------	----------	---	---------------	----------------------------	------------------

Questo incantesimo purifica e rende commestibili il cibo e l'acqua avariati, marci, velenosi o contaminati in qualche modo. L'incantesimo non previene un eventuale deterioramento naturale in seguito.L'acqua sacrilega e simili cibi o bevande particolari vengono alterati da *purificare cibo e bevande*, ma l'incantesimo non ha alcun effetto su creature di qualunque tipo, né sulle pozioni magiche.Nota: 3,7 litri d'acqua pesano circa 4 kg. 27 dm³ d'acqua contengono circa 30 litri e pesano circa 30 kg.

Resistenza

V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ 1 minuto	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)	MC: Un mantello in miniatura
---------------	----------------------	------------	-----------------------	---------------	-------------------------------	---------------------	---------------------------------

L'incantatore infonde nel soggetto un'energia magica che lo protegge dall'essere ferito, garantendogli un bonus di *resistenza* +1 ai tiri salvezza.Resistenza può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

Riparare

V, S	1 azione standard	↗ 3 m	👁 Un oggetto fino a 0,5 kg	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega (innocuo, oggetto)	Rl: Si (innocuo, oggetto)
------	-------------------	-------	----------------------------	---------------	-------------------------------------	---------------------------

Riparare aggiusta piccole rotture o scalfittutre sulla superficie di un oggetto (non deformazioni, come quelle provocate da un incantesimo deformare legno).Nel caso di oggetti metallici, può aggiustare un anello rotto, una catena, un medaglione o un pugnale sottile, ammesso che vi sia una sola frattura.Oggetti di ceramica o di legno con rotture multiple possono essere rinsaldati come nuovi, e *riparare* è anche in grado di *riparare* completamente un buco all'interno di una sacca o di una borraccia di pelle.L'incantesimo può *riparare* oggetti magici, ma non ripristinarne le proprietà magiche. (Per ripristinare le proprietà di un oggetto magico rotto, vedi i talenti di creazione oggetto nel Capitolo 5: ' Talenti').Questo incantesimo non può *riparare* bastoni, verghe e bacchette magiche rotte, e non ha alcun effetto sulle creature (compresi i costrutti).

Virtù

V, S, DF	1 azione standard	↗ Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ 1 min.	TS: Tempra nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)
----------	-------------------	------------	--------------------	----------	---------------------------	------------------

Il soggetto ottiene 1 punto ferita temporaneo.

Druido livello 1

Bacche benefiche

V, S, DF	1 azione standard	👉 Contatto	🎲 2d4 bacche fresche toccate	🕒 Un giorno/livello	Ri: Si
----------	-------------------	------------	------------------------------	---------------------	--------

Lanciare *bacche benefiche* su una manciata di bacche fresche appena colte fa sì che 2d4 di esse diventino magiche. L'incantatore (così come qualsiasi altro druido di 3° livello o superiore) può riconoscere immediatamente quali bacche sono soggette all'incantesimo. Ogni bacca incantata fornisce nutrimento come se fosse un pasto normale per una creatura Media. Le bacche curano anche 1 danno quando mangiate, fino a una cura massima di 8 danni nell'arco di 24 ore.

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	Ri: 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	Ri: 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)	Ri: 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.

Cura ferite leggere

V, S	1 azione standard	👉 Contatto	🎯 Creatura toccata	🕒 Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo); vedi testo	Ri: 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 I

V, S, DF	1 round	👉 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🕒 1 round per livello (I)	Ri: 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.

Foschia occultante

V, S	1 azione standard	↻ 6 m	⌚ 1 minuto per livello	Rl: No
------	-------------------	-------	------------------------	--------

Un denso vapore si leva intorno all'incantatore. Una volta creato rimane immobile. Il vapore impedisce ogni tipo di visuale oltre 1,5 metri, inclusa la scurovisione. Una creatura a 1,5 metri di distanza è occultata (gli attacchi hanno il 20% di probabilità di mancare il bersaglio). Le creature ancora più distanti godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e l'attaccante non può usare la vista per localizzare il bersaglio). Un vento di intensità moderata (16,5 o più km/h), come quello generato dall'incantesimo folata di vento, disperde la nebbia in 4 round. Un forte vento (31,5 o più km/h) disperde la nebbia in 1 round. Palla di fuoco, colpo infuocato o un incantesimo simile disperdono la nebbia nell'area dell'esplosione o delle fiamme. Un muro di fuoco disperde la nebbia nell'area in cui può causare danni. Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

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.

Intralcicare

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'*intralcicare*. Nota: Il DM potrebbe modificare gli effetti dell'incantesimo in alcuni modi, in base alla natura dei vegetali presenti nell'area.

Luminescenza [Luce]

V, S, DF	1 azione standard	↻ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Creature e oggetti entro un'esplosione del raggio di 1,5 m	⌚ 1 minuto per livello (I)	Rl: Si
----------	-------------------	------------------------------------	--	----------------------------	--------

Il soggetto viene circondato da un bagliore pallido, e inizia a emanare una luce simile a, quella delle candele. Le creature circondate da *luminescenza* non beneficiano dell'occultamento normalmente offerto da oscurità, (anche se un effetto di oscurità magica di 2° livello o superiore funziona normalmente), sfocatura, distorsione, invisibilità o da effetti simili. La luce è troppo fioca per poter avere un qualsiasi effetto speciale sui non morti o sulle creature che vivono al buio vulnerabili alla luce. Luminescenza può essere di colore blu, verde o viola, a seconda della scelta dell'incantatore al momento del lancio. Luminescenza non provoca alcun danno agli oggetti o alle creature delineate dal suo bagliore.

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.

Pietra magica

V, S, DF	1 azione standard	👉 Contatto	🌀 Fino a tre sassi toccati	🕒 30 minuti o fino al termine	TS: Volontà nega (innocuo, oggetto) Rl: Si (innocuo, oggetto)
----------	-------------------	------------	----------------------------	-------------------------------	---

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

Produrre fiamma [Fuoco]

V, S	1 azione standard	👉 0 m	🕒 1 minuto per livello (I)	Rl: Si
------	-------------------	-------	----------------------------	--------

Appaiono delle fiamme sul palmo della mano dell'incantatore, la fiamma non ferisce l'incantatore e non danneggia il suo equipaggiamento.Oltre a fornire illuminazione, le fiamme possono essere scagliate o usate per toccare un avversario.L'incantatore può colpire i nemici con un attacco di contatto in mischia, infliggendo 1d6 danni +1 danno da fuoco per ogni livello dell'incantatore (massimo +5).In alternativa, può scagliare le fiamme fino a 36 metri di distanza come un'arma da lancio.Per fare ciò deve cotnpiere un attacco di contatto a distanza (senza penalità per la gittata) infliggendo all'avversario gli stessi danni che con un attacco in mischia.Non appena lancia le fiamme, altre ne appaiono nella mano. Ogni attacco così effettuato riduce la durata dell'incantesimo di un minuto. Se un attacco riduce la durata rimanente dell'incantesimo a 0 minuti o meno, l'incantesimo ha termine una volta condotto quest'ultimo attacco.Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

Randello incantato

V, S, DF	1 azione standard	👉 Contatto	🌀 Un randello o un bastone ferrato di quercia non magico toccato	🕒 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (oggetto) Rl: Si (oggetto)
----------	-------------------	------------	--	------------------------	---

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

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.

Druido livello 2

Ammorbidire terra e pietra [Terra]

V, S, DF	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Un quadrato con lato di 3 m per livello; vedi testo	⌚ Instantanea	Rl: No
----------	-------------------	---	---	---------------	--------

Quando viene lanciato questo incantesimo, la terra e la pietra non lavorata nell'area di effetto diventa più friabile. Il terreno umido diventa fango, la tetra asciutta diventa argilla smossa o sabbia, mentre la pietra diventa morbida argilla facile da modellare o da scheggiare. L'incantatore è in grado di influenzare un'area quadrata con lato di 3 metri fino a una profondità che può variare da 30 cm a 120 cm, a seconda della compattezza o resistenza del terreno in quel punto (a discrezione del DM). Terreni magici, incantati o lavorati non possono essere influenzati. Le creature di terra o di pietra non sono influenzate. Le creature presenti in mezzo al fango devono superare un tiro salvezza sui Riflessi o essere intrappolate per 1d2 round, incapaci di muoversi, attaccare o lanciare incantesimi. Le creature che superano i propri tiri salvezza possono muoversi attraverso il fango a metà della loro normale velocità, senza poter correre né caricare. La terra smossa non crea problemi quanto il fango, ma la velocità di movimento di tutte le creature nell'area di effetto è ridotta alla metà, e su una tale superficie non è possibile correre né caricare. La roccia trasformata in argilla non è in grado di impedire i movimenti, ma permette ai personaggi di tagliare, dare forma alla roccia o di scavare per raggiungere aree in cui non sarebbero stati in grado di arrivare, normalmente. Ad esempio, un gruppo di avventurieri che tenta di uscire da una caverna potrebbe usare questo incantesimo per rendere un muro più friabile. Anche se *ammorbidire terra e pietra* non è in grado di influenzare la roccia lavorata, le superfici verticali come la parete di un crepaccio o il tetto di una caverna possono essere colpite dall'incantesimo. In genere questo provoca un piccolo crollo o una frana del materiale più friabile posto sulla superficie delle pareti. E possibile infliggere un moderato ammontare di danni strutturali a una struttura artificiale (come ad esempio un muro o una torre) rendendo più friabile il terreno sottostante, a causa dell'assestamento. Tuttavia, la maggior parte delle strutture solide verranno solamente danneggiate da questo incantesimo, non distrutte.

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).

Blocca animali [Influenza Mentale]

V, S	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	👁 Un animale	⌚ 1 round/livello (l); 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.

Deformare legno

V, S	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 1 oggetto di legno Piccolo per livello, tutti entro un raggio di 6 m	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega (oggetto)	Rl: Si (oggetto)
------	-------------------	---	--	---------------	----------------------------	------------------

L'incantatore è in grado di distorcere in modo permanente il legno, piegando la sua linearità, la sua forma e la sua resistenza. Una porta deformata si apre (o rimane incastrata, richiedendo una prova di Forza per aprirla, a scelta dell'incantatore). In una barca o nave provoca una falla. Le armi a distanza deformate sono inutilizzabili. Un'arma da mischia deformata impone una penalità di -4 ai tiri per colpire. L'incantatore può deformare un oggetto di taglia Piccola o inferiore (come la ruota di un carro o la balestra di un umano) o il suo equivalente per livello dell'incantatore. Un oggetto Medio (un remo o la lancia di un umano) conta come due oggetti Piccoli, un oggetto Grande (una barca a remi o il randello pesante di un gigante delle colline) come quattro, un oggetto Enorme (un carro o la morning star di un gigante delle nuvole) come otto, un oggetto Mastodontico (un barcone) come sedici e un oggetto Colossale (una nave a vela) come trentadue. In alternativa, l'incantatore può raddrizzare del legno (correggendo la distorsione e riportandolo al suo stato normale) che sia stato in precedenza deformato da questo incantesimo o in altri modi. Rendere integro, al contrario, non è in grado di riparare un oggetto deformato. È possibile combinare molteplici incantesimi *deformare legno* consecutivi per piegare (o raddrizzare) un oggetto che sia troppo grande per essere deformato con un solo incantesimo. Ad esempio, un druido di 8° livello potrebbe lanciare due incantesimi *deformare legno* per deformare un oggetto Mastodontico, o quattro per deformare un oggetto Colossale. Fino a che l'oggetto non è completamente deformato, non subisce alcun effetto nocivo.

Evoca alleato naturale II

V, S, DF	1 round	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 round per livello (I)	Ri: 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.

Evoca sciame

V, S, M/DF	1 round	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ Concentrazione + 2 round	Ri: No	MC: Un quadrato di tessuto rosso
------------	---------	---	----------------------------	--------	----------------------------------

L'incantatore evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni (a sua scelta), che attacca tutte le altre creature all'interno dell'area. (È possibile evocare lo sciame in modo tale che condivida l'area di altre creature). Se non ci sono creature viventi all'interno dell'area, lo sciame attacca o insegue la creatura più vicina al meglio delle sue possibilità. L'incantatore non ha alcun controllo sul bersaglio dello sciame o sulla direzione in cui si sposta. Vedi il Manuale dei Mostri per i dettagli su sciame di pipistrelli, topi e ragni.

Folata di vento [Aria]

V, S	1 azione standard	↻ 18 m	⌚ 1 round	TS: Tempra nega	Ri: Si
------	-------------------	--------	-----------	-----------------	--------

Questo incantesimo crea un potente getto d'aria (approssimativamente 75 km/h) che ha origine dall'incantatore e ha effetto su tutte le creature nel suo percorso. Una creatura di taglia Minuscola o inferiore sul terreno viene buttata a terra e fatta, rotolare per 1d4x3 metri, subendo 1d4 danni non letali per ogni 3 metri. Se sta volando, una creatura di taglia Minuscola o inferiore viene spinta indietro per 2d6x3 metri e subisce 2d6 danni non letali per l'essere sballottata di qua e di là. Le creature di taglia Piccola vengono rese pronte dalla forza del vento, oppure se stanno volando vengono spinte indietro per 1d6x3 metri. Le creature di taglia Media non sono in grado di muoversi in avanti contro la forza, del vento, o se stanno volando vengono spinte indietro per 1d6x1,5 metri. Le creature di taglia Grande o superiore possono muoversi normalmente all'interno di un effetto di *folata di vento*. Una *folata di vento* non può spostare una creatura oltre i limiti del suo raggio di azione. Qualsiasi creatura, indipendentemente dalla taglia, subisce una penalità di -4 agli attacchi a distanza e alle prove di Ascoltare nell'area di una *folata di vento*. La forza della folata estingue automaticamente candele, torce e altre fiamme simili non protette. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, invece cominciano a tremare violentemente e hanno una probabilità del 50% di spegnersi. In aggiunta agli effetti sopra indicati, una *folata di vento* può ottenere gli stessi effetti di un improvviso colpo di vento. Può creare una nuvola accecante di sabbia o di polvere, infiammare un grosso fuoco esistente, capovolgere supporti o tendoni fragili, rovesciare una piccola imbarcazione o spingere gas e vapori fino al limite del suo raggio di azione. Folata di vento può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

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).

Forza del toro

V, S, M/DF	1 azione standard	↻ Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Ri: Si (innocuo)	MC: Alcuni peli o un pizzico di letame di un toro
------------	-------------------	------------	--------------------	------------------------	----------------------------	------------------	---

Il soggetto diventa più forte. L'incantesimo garantisce un bonus di potenziamento + 4 alla Forza, aggiungendo anche i consueti benefici ai tiri per colpire in mischia, ai tiri peri danni in mischia e ad altri usi del modificatore di Forza.

Gelare il metallo [Freddo]

V, S, DF	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🕒 Equipaggiamento in metallo di, una creatura per ogni due livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra; oppure 12,5 kg di metallo per livello che deve trovarsi a una distanza massima di 9 m	⌚ 7 round	TS: Volontà nega (oggetto)	Rl: Si (oggetto)
----------------	----------------------	---	---	--------------	-------------------------------------	---------------------

Gelare il metallo rende il metallo estremamente freddo. I metalli incustoditi non magici non ottengono tiri salvezza, mentre quelli magici hanno diritto a un tiro salvezza contro l'incantesimo (i tiri salvezza degli oggetti magici sono riportati nella Guida del Dungeon master). Un oggetto posseduto da una creatura usa il bonus al tiro salvezza di quella creatura a meno che il proprio non sia più alto. Una creatura subisce danni da freddo se il suo equipaggiamento viene raggelato. Subisce pieni danni se è colpita la sua armatura o se porta, impugna, indossa o tocca del metallo pari almeno a un quinto del suo peso. Subisce invece danni minimi (1 o 2 danni; vedi tabella) se non indossa armatura di metallo e se il metallo che porta addosso non raggiunge un quinto del suo peso. Nel primo round di effetto dell'incantesimo il metallo diventa freddo e sgradevole da toccare, ma non infligge danni (effetto che si ripete anche nell'ultimo round di durata dell'incantesimo). Nel secondo e nel penultimo round, il gelo del metallo infligge danni e dolore. Nel terzo, quarto e quinto round il metallo è ghiacciato e infligge danni superiori, secondo la tabella sotto riportata.

Round	Temperatura del metallo	Danni
1	Freddo	None
2	Gelido	1d4 danni
03-05	Ghiacciato	2d4 danni
6	Gelido	1d4 danni
7	Freddo	None

Qualunque calore intenso a sufficienza da danneggiare la creatura nega i danni da freddo generati dall'incantesimo su una base punto per punto e viceversa. Ad esempio, se il tiro per i danni di gelare il metallo infligge 5 danni da freddo e la creatura si tuffa in un muro di fuoco nello stesso round, e subisce 8 danni da fuoco, la creatura in questione finirebbe per non subire alcun danno da freddo e solo 3 danni da fuoco. Sott'acqua gelare il metallo non infligge danni, ma attorno al metallo che subisce l'effetto si forma subito del ghiaccio, che lo rende molto più galleggiante. *Gelare il metallo* contrasta e dissolve riscaldare il metallo.

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.

Lama infuocata [Fuoco]

V, S, DF	1 azione standard	↻ 0 m	⌚ 1 minuto per livello (i)	Rl: Si
----------	-------------------	-------	----------------------------	--------

Un bagliore della lunghezza di 90 cm, composto da una fiamma rossa incandescente, scaturisce dalla mano dell'incantatore. Egli impugna questo bagliore simile a una lama come se fosse una scimitarra. Gli attacchi con la *lama infuocata* vengono considerati attacchi di contatto in mischia. La lama infligge 1d8 danni da fuoco +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +10). Dal momento che la lama è immateriale, il modificatore di Forza non viene applicato ai danni. La *lama infuocata* può incendiare eventuali materiali combustibili come paglia, legno asciutto, tessuto e pergamena. Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

Movimenti del ragno

V, S, M	1 azione standard	↻ Contatto	🕒 Creatura toccata	⌚ 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)	MC: Una goccia di catrame e un ragno vivo, che devono essere ingoiati dal soggetto.
------------	----------------------	------------	-----------------------	----------------------	-------------------------------	---------------------	---

Il soggetto puòscalare, spostarsi su superfici verticali oppure camminare sui soffitti esattamente come un ragno. La creatura che ne subisce l'effetto deve avere le mani libere per arrampicarsi in questo modo. Il soggetto ottiene una velocità di scalata di 6 metri; inoltre, non ha bisogno di effettuare prove di Scalare per muoversi su una superficie verticale od orizzontale (anche se a testa in giù). Una creatura soggetta a *movimenti del ragno* mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA (se posseduto). mentre si arrampica, e gli avversari non ottengono alcun bonus speciale per i loro attacchi contro di essa. Tuttavia, mentre si arrampica non può compiere alcuna azione di corsa.

Nube di nebbia

V, S	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 10 min./livello	Rl: No
------	-------------------	----------------------------------	-------------------	--------

Una banco di nebbia inizia a scaturire ribollendo dal punto indicato. La nebbia oscura ogni visuale, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Una creatura che si trova entro un raggio di 1,5 metri gode di occultamento (gli attacchi hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le, creature che si trovano oltre 1,5 metri godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e chi attacca non è in grado di usare la sua vista per localizzare il bersaglio). Un vento moderato (16,5 o più km/h) disperde la nebbia in 4 round; un vento forte (31,5 o più km/h) la disperde in 1 round. Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

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.

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).

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 all 11° livello. L'incantesimo protegge allo stesso modo anche l'equipaggiamento del soggetto.Resistere all'energia assorbe solo i danni.Il soggetto potrebbe comunque subire effetti collaterali nocivi, come annegare nell'acido (dal momento che i danni da annegamento derivano dalla mancanza di ossigeno) o essere intrappolato nel ghiaccio.Nota: Resistere all'energia sostituisce (senza 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.

Ridurre animali

V, S	1 azione standard	👉 Contatto	👁 Un animale consenziente di taglia Piccola, Media, Grande o Enorme	⌚ 1 ora per livello (l)	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.

Riscaldare il metallo [Fuoco]

V, S, DF	1 azione standard	👉 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Equipaggiamento in metallo di una creatura per ogni due livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra; oppure 12,5 kg di metallo per livello che deve trovarsi entro un cerchio di 9 m	⌚ 7 round	TS: Volontà nega (oggetto)	Rl: Si (oggetto)
----------	-------------------	---	--	-----------	----------------------------	------------------

Riscaldare il metallo rende il metallo estremamente caldo. I metalli incustoditi non magici non ottengono tiri salvezza, mentre quelli magici hanno diritto a un tiro salverlza contro l'incantesimo. (I tiri salvezza degli oggetti magici sono riportati nella Guida del Dungeon master). Un oggetto impugnato da una creatura usa il bonus al tiro salvezza di quella creatura a meno che il proprio non sia più alto. Una creatura subisce danni da fuoco se il suo equipaggiamento viene riscaldato. Subisce danni pieni se è colpita la sua armatura o se porta, impugna, indossa o tocca del metallo pari almeno a un quinto del suo peso. Subisce invece danni minimi (1 o 2 danni; vedi tabella) se non indossa armatura di metallo e se il metallo che porta addosso non raggiunge un quinto del suo peso. Nel primo round di effetto dell'incantesimo, il metallo diventa caldo e sgradevole da toccare, ma non infligge danni: effetto che si ripete anche nell'ultimo round di durata dell'incantesimo. Nel secondo (e nel penultimo) round, il calore intenso infligge danni e dolore. Nel terzo, quarto e quinto round, il metallo è incandescente e infligge danni superiori, secondo la tabella sotto riportata.

Round	Temperatura del metallo	Danni
1	Caldo	None
2	Molto caldo	1d4 danni
03-05	Incandescente	2d4 danni
6	Molto caldo	1d4 danni
7	Caldo	None

Qualunque freddo intenso a sufficienza da danneggiare la creatura nega i danni da fuoco generati dall'incantesimo su una base punto per punto e viceversa. Ad esempio, se il tiro per i danni di riscaldare il metallo infugge 2 danni da fuoco e la creatura è colpita da un raggio di gelo nello stesso round e subisce 3 danni da freddo, la creatura in questione finirebbe per non subire alcun danno da fuoco e solo 1 danno da freddo. Se lanciato sott'acqua, riscaldare il metallo infligge danni dimezzati e fa ribollire l'acqua circostante. *Riscaldare il metallo* contrasta e dissolve gelare il metallo.

Ristorare inferiore

V, S	3 round	👉 Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)
------	---------	------------	--------------------	---------------	----------------------------	------------------




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

Ritarda veleno

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.

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.

Scolpire legno

V, S, DF	1 azione standard	 Contatto	 Un pezzo di legno toccato, non più grande di 270 dm³ +27dm³ per livello		TS: Volontà nega (oggetto)	Rl: Si (oggetto)
----------	-------------------	--	---	---	----------------------------	------------------




Scolpire legno permette all'incantatore di plasmare un pezzo di legno già esistente in qualsiasi forma che si adatti ai suoi scopi.È possibile, ad esempio, creare un'arma di legno, una botola particolare o scolpire un idolo grezzo. L'incantesimo permette anche di trasformare una porta di legno in modo da aprire un'uscita là dove non c'è o di sigillare una porta esistente. Sebbene sia possibile realizzare bauli, porte e altri oggetti in maniera grezza, i dettagli non sono realizzabili e c'è una probabilità del 30% che una forma che necessiti di parti mobili finisca per non funzionare.

Sfera infuocata [Fuoco]

V, S, M/DF	1 azione standard	 Medio (30 m + 3 m per livello)	 1 round per livello	TS: Riflessi nega	Rl: Si	MC: Un frammento di sego di candela, un pizzico di zolfo e un pizzico di polvere di ferro
------------	-------------------	--	---	-------------------	--------	---




Un globo di fuoco bruciante rotola in qualsiasi direzione indicata dall'incantatore e brucia coloro che colpisce. Si muove a una velocità di 9 metri per round e, come parte del suo movimento, può salire o saltare fino a 9 metri per colpire un bersaglio. Se entra in uno spazio occupato da una creatura, smette di avanzare per il resto del round e le infligge 2d6 danni da fuoco, sebbene il soggetto possa negare i danni superando un tiro salvezza sui Riflessi. La *sfera infuocata* è in grado di rotolare oltre le barriere più basse di 120 cm, come mobili e muriccioli. Incendia eventuali sostanze infiammabili che tocca e illumina l'area in cui si trova con la stessa intensità di una torcia. La sfera si muove fino a quando l'incantatore continua a dirigerla (un'azione di movimento per lui); altrimenti rimane immobile e continua a bruciare; può essere spenta con qualsiasi metodo che spegnerebbe un normale fuoco delle sue dimensioni, la sua superficie ha una consistenza spugnosa e morbida che non causa altri danni che quelli da fuoco, e non è in grado di spingere via creature che le si oppongono o di abbattere grossi ostacoli. La sfera svanisce se esce dal raggio di azione dell'incantesimo.

Trance Animale [Influenza Mentale, Sonoro]

V, S	1 azione standard	 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	 Animali, bestie o bestie magiche con Intelligenza 1 o 2		TS: Volontà nega; Concentrazione	Rl: vedi testo Si
------	-------------------	---	---	---	----------------------------------	-------------------

I gesti suadenti e la musica (o il canto, o la litanìa) dell'incantatore costringono animali, bestie e bestie magiche a rimanere immobili a fissarlo.Questo incantesimo funziona solo su creature dotate di Intelligenza 1 o 2.Bisogna tirare 2d6 per determinare il numero totale di DV di creature che si riescono ad affascinare.Vengono colpiti per primi i bersagli più vicini e si procede progressivamente finché non ci sono altri soggetti nel raggio di azione.Ad esempio, se l'incantesimo di Vadiana ha effetto su 7 DV di animali e sono presenti numerosi lupi con 2 DV ciascuno, solo i tre più vicini vengono colpiti dall'incantesimo.A meno che sia addestrato per attaccare o proteggere, la bestia magica, l'animale crudele o l'animale non ha diritto a un tiro salvezza.

Trappola di fuoco [Fuoco]


V, S, M	10 minuti	 Contatto	 Oggetto toccato	 Permanente fino al termine (l)	TS: Riflessi dimezza; vedi testo	Rl: Si	MC: 250 gr di polvere d'oro (del costo di 25 mo) sparsa sull'oggetto da proteggere.
---------	-----------	--	---	--	----------------------------------	--------	---

Trappola di fuoco crea un'esplosione infuocata nel momento in cui un intruso apre un oggetto protetto dalle interdizioni della trappola. Trappola di fuoco può proteggere qualsiasi oggetto chiudibile (un libro, una scatola, una bottiglia, un baule, una cassa, una bara, una porta, un cassetto e così via).Quando lancia *trappola di fuoco* l'incantatore sceglie un punto dell'oggetto che diventa il centro dell'incantesimo.Quando qualcuno che non sia l'incantatore tenta di aprire l'oggetto, un'esplosione infuocata si propaga nell'area per un raggio di 1,5 metri calcolato a partire dal centro dell'incantesimo.Le fiamme infliggono 1d4 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20). L'oggetto protetto dalle interdizioni non viene danneggiato dall'esplosione.L'oggetto su cui è stata piazzata *trappola di fuoco* non può avere una seconda chiusura o un altro incantesimo di protezione su di sé. Un incantesimo scassinare non ha effetto in alcun modo su una *trappola di fuoco*, in quanto scassinare serve ad aprire un oggetto e *trappola di fuoco* non impedisce in alcun modo l'apertura dell'oggetto incantato.Un dissolvi magie fallito non fa scattare la detonazione.Sott'acqua, questa interdizione infligge danni dimezzati e crea una grossa nuvola di vapore.L'incantatore è in grado di usare l'oggetto incantato senza far scattare la trappola, cosa possibile anche a qualunque individuo su cui l'incantesimo sia stato specificamente regolato al momento del lancio.'Regolare' significa normalmente scegliere una parola di comando che si può condividere con i propri amici.Nota: Le trappole magiche come *trappola di fuoco* sono difficili da individuare e disattivare.Un ladro (e solo un ladro) può usare la sua abilità Cercare per trovare la trappola e l'abilità Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento.La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo (CD 27 per una *trappola di fuoco* di un druido o CD 29 per la versione arcana).

Druido livello 3

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	Ri: 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.

Contagio [Male]

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

V, S	1 azione standard	 Contatto	 Creatura vivente toccata	 Instantanea	TS: Tempra nega	RI: Si
------	-------------------	--	--	---	-----------------	--------

Il soggetto contrae una malattia, selezionata dalla tabella sottostante, che lo colpisce immediatamente (senza periodo di incubazione). La CD indicata è per i successivi tiri salvezza (usare la normale CD di *contagio* per il tiro salvezza iniziale).

Malattia	CD	Danni
Devastazione vischiosa	14	1d4 Cos
Febbre da gallina	16	1d6 Sag
Febbre lurida	12	1d3 Des e 1d3 Cos
Fuoco mentale	12	1d4 Int
Infermità accecante	16	1d4 For*
Malattia rossa	15	1d6 For
Tremarella	13	1d8 Des

- Ogni volta che una vittima subisce 2 o più danni alla Forza per l'infermità accecante, deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra (usando la CD del tiro salvezza della malattia) o essere accecato in modo permanente.

Consultare la Guida del Dungeon master per la descrizione e per gli effetti generali di ogni malattia.

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: S
-------------	----------------------	-------------------------------------	--	----------------------------	--------------------------	-------

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).

Crescita vegetale

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

V, S, DF	1 azione standard	 Vedi testo	 Vedi testo	Vedi testo	 Instantanea	RI: 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: Sì (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.

Dominare animali [Influenza Mentale]

V, S	1 round	👉 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁️ Un animale	⌚ 1 round per livello	TS: Volontà nega	Rl: Sì
------	---------	---	---------------	-----------------------	------------------	--------

L'incantatore è in grado di ammalciare un animale e comandarlo con ordini semplici com'ÈAttacca', 'Corri' o 'Riporta'. Ordini suicidi o autodistruttivi (compreso l'ordine di attaccare una creatura di due o più categorie di taglia più grande della sua) vengono semplicemente ignorati. Dominare animali stabilisce un legame mentale tra l'incantatore e l'animale dominato. L'animale può essere comandato tramite ordini mentali silenziosi fin quando rimane entro il raggio di azione. (L'incantatore non ha bisogno di vedere l'animale per controllarlo, non riceve dati sensoriali diretti dall'animale, ma sa cosa sta provando in quel momento. Dal momento che sta dirigendo l'animale con la sua Intelligenza, esso sarà in grado di compiere imprese solitamente oltre la sua portata, come manipolare oggetti con le zampe o con la bocca. Non è necessario mantenere la concentrazione esclusivamente sul controllo dell'animale a meno che l'incantatore non gli stia ordinando di fare qualcosa che normalmente non sarebbe in grado di fare. Cambiare le proprie istruzioni o impartire un nuovo ordine all'animale dominato equivale a cambiare direzione all'incantesimo, e quindi è un'azione di movimento.

Estinguere fuoco

V, S, DF	1 azione standard	👉 Medio (30 m + 3 m per livello)	👁️ Un cubo con spigolo di 6 m per livello (F) o un oggetto magico basato sul fuoco	Un cubo con spigolo di 6 m per livello (F) o un oggetto magico basato sul fuoco	⌚ Instantanea	TS: None o Volontà nega (oggetto)	Rl: No o Sì (oggetto)
----------------	----------------------	----------------------------------	--	---	------------------	-----------------------------------	-----------------------

Estinguere fuoco viene normalmente utilizzato per spegnere incendi nelle foreste e altri tipi di fuochi su vasta scala. Spegne tutti i fuochi non magici all'interno della sua area. Inoltre, dissolve eventuali incantesimi basati sul fuoco, ma l'incantatore deve superare una prova di dissoluzione (1d20 + 1 per livello dell'incantatore, massimo +15) contro ogni incantesimo per dissolverlo. La CD per dissolvere questi incantesimi è di 11 + il livello dell'incantatore che ha lanciato l'incantesimo di fuoco. Le creature elementali (fuoco) che si trovano all'interno dell'area di questo incantesimo subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6, senza tiro salvezza). In alternativa, è possibile usare l'incantesimo su un singolo oggetto magico che crei o controlli le fiamme, come una bacchetta delle palle di fuoco o una spada a esplosione di fiamme. L'oggetto perde tutte le sue proprietà magiche basate sul fuoco per 1d4 ore, a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà. (Gli artefatti sono immuni a questo effetto).

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.

Fondersi nella pietra [Terra]

V, S, DF	1 azione standard	👉 Personale	👁️ Incantatore	⌚ 10 min./livello
----------	-------------------	-------------	----------------	-------------------

Fondersi nella pietra consente all'incantatore di immergere il proprio corpo e il proprio equipaggiamento all'interno di un blocco di pietra. Quest'ultimo deve essere sufficientemente grande da contenerlo in tutte e tre le dimensioni. Quando il lancio dell'incantesimo è stato completato, l'incantatore e fino a 50 kg di equipaggiamento si fondono con la roccia. Se solo una di queste condizioni non viene rispettata, l'incantesimo fallisce ed è sprecato. Una volta all'interno della roccia l'incantatore rimane in contatto, anche se in modo labile, con la superficie della roccia con cui si è fuso. Rimane in grado di percepire lo scorrere del tempo e di lanciare incantesimi su se stesso dall'interno della roccia. Non riesce a vedere nulla di ciò che accade al di fuori della roccia, ma riesce a sentire ciò che accade intorno a lui. Danni fisici minori inflitti alla roccia non sono in grado di ferirlo, ma se essa viene parzialmente distrutta (fino al punto di non poter più stare al suo interno), viene espulso subendo 5d6 danni. La totale distruzione della roccia lo espelle uccidendolo istantaneamente a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18. In qualsiasi momento prima della fine dell'incantesimo, l'incantatore può uscire dalla pietra dalla stessa superficie da cui è entrato. Se la durata ha termine o l'incantesimo viene dissolto prima che esca volontariamente dalla roccia in cui si trova, viene espulso violentemente subendo 5d6 danni. I seguenti incantesimi, se utilizzati sulla roccia in cui si trova l'incantatore, sono in grado di ferirlo: Pietra in carne lo espelle infliggendo 5d6 danni. Scolpire pietra infligge 3d6 danni senza espellerlo. Trasmutare roccia in fango lo espelle e poi lo uccide istantaneamente a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18, nel qual caso viene semplicemente espulso. Infine, passapareti lo espelle dalla roccia senza danni.

Invocare il fulmine

[Elettricità]

V, S	1 round	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 minuto per livello	TS: Riflessi dimezza	RI: Si
------	---------	----------------------------------	------------------------	----------------------	--------

Una volta completato l'incantesimo, e poi una volta ogni round, l'incantatore può invocare un fulmine verticale largo 1,5 metri e lungo 9 metri che infligge 3d6 danni da elettricità. Il fulmine serpeggia verticalmente nel cielo fino a colpire il bersaglio indicato entro il raggio di azione (misurato dalla posizione dell'incantatore in quel momento). Qualsiasi creatura nel quadretto bersaglio o sul percorso del fulmine ne subisce l'effetto. Non è necessario *invocare il fulmine* immediatamente l'incantatore può compiere prima altre azioni, perfino lanciare altri incantesimi. Tuttavia, ogni round dopo il primo può utilizzare un'azione standard (concentrandosi sull'incantesimo) per invocare un fulmine. Può invocare un numero totale di fulmini pari al suo livello dell'incantatore (massimo 10 fulmini). Se l'incantatore si trova all'aperto e in un'area tempestosa, cioè il cielo deve essere piovoso, nuvoloso e ventoso, oppure nuvoloso e afoso, o perfino percorso da un tornado (va bene anche un vortice di vento formato da un djinni o da un elementale dell'aria di taglia almeno Grande; vedi il Manuale dei Mostri), ogni fulmine infligge 3d10 danni da elettricità invece che 3d6. Questo incantesimo funziona solo all'aperto o sottoterra, ma non sott'acqua.

Luce diurna

[Luce]

V, S	1 azione standard	↗ Contatto	👁 Oggetto toccato	⌚ 10 min./livello (I)	RI: No
------	-------------------	------------	-------------------	-----------------------	--------

L'oggetto toccato proietta una luce di intensità pari a quella della piena luce del giorno in un raggio di 18 metri, e una luce fioca per altri 18 metri oltre ai primi. Le creature che subiscono penalità dalla luce intensa le subiscono anche quando vengono raggiunte da questa luce magica. Nonostante il suo nome, questo incantesimo non è equivalente alla luce del giorno per quanto riguarda le creature che vengono danneggiate o distrutte dalla luce intensa (come i vampiri). Se l'incantesimo viene lanciato su un piccolo oggetto che viene successivamente posto al di sotto o all'interno di una copertura in grado di bloccare la luce, gli effetti dell'incantesimo vengono bloccati finché la copertura non viene rimossa. Luce diurna lanciato in un'area di oscurità magica (o viceversa) viene momentaneamente negato, e nelle aree in cui i due effetti si sovrappongono tornano le normali condizioni di luce. Luce diurna contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di oscurità di livello pari o inferiore, come oscurità.

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	RI: 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.

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)	RI: 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.

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 odi 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).

Protezione dall'energia

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

Respirare sott'acqua

V, S, M/DF	1 azione standard	 Contatto	 Creature viventi toccate	 2 ore/livello; vedi testo	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)	MC: Una piccola canna o un filo di paglia
------------	-------------------	---	---	--	----------------------------	------------------	---

Le creature trasmutate possono respirare liberamente sott'acqua.Si divide la durata dell'incantesimo in parti uguali tra tutte le creature toccate. L'incantesimo non impedisce alle creature di respirare normalmente l'aria.

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

Rimuovi 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.

Scolpire pietra [Terra]

V, S, M/DF	1 azione standard	 Contatto	 Pietra od oggetto di pietra toccato, fino a 270 dm³ 27 dm³ per livello	 Instantanea	Rl: No	MC: Argilla molle, che deve essere lavorata per ottenere la forma desiderata dell'oggetto di pietra e deve essere toccata mentre la componente verbale viene pronunciata
------------	-------------------	--	--	---	--------	--

L'incantatore è in grado di modellare un qualunque pezzo di roccia già esistente dandogli una forma adeguata ai suoi scopi. Ad esempio, può creare un'arma di pietra, una botola speciale o un rozzo idolo.Scolpire pietra permette anche di cambiare la forma di una porta di pietra per creare un'uscita dove non ce n'è una, o di sigillare una porta esistente.Sebbene sia possibile realizzare bauli, porte e altri oggetti in maniera grezza, i dettagli non sono realizzabili, e c'è una probabilità del 30% che una forma che necessiti di parti mobili finisca per non funzionare.

Tempesta di nevischio [Freddo]

V, S, M/DF	1 azione standard	 Lungo (120 m + 12 m per livello)	Un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)	 1 round per livello	Rl: No	MC: Un pizzico di polvere e alcune gocce di acqua
------------	-------------------	--	--	---	--------	---




Il nevischio portato da questo incantesimo blocca qualunque tipo di vista (anche la scurovisione) al suo interno e ghiaccia la superficie del terreno, rallentando il movimento e riducendolo alla meta del normale.Una creatura puo camminare all'interno dell'area o attraversarla soltanto a meta della velocita normale con una prova di Equilibrio con CD 10.Se fallisce, non puo muoversi per quel round, e se fallisce di 5 o piu, cade a terra (vedi la descrizione dell'abilita Equilibrio per i dettagli).

Veleno

V, S, DF	1 azione standard	 Contatto	 Creatura vivente toccata	 Instantanea; vedi testo	TS: Tempra nega; vedi testo	Rl: Si
----------	-------------------	--	--	---	-----------------------------	--------

nvocando i poteri *velenosi* dei predatori naturali, l'incantatore trasmette al bersaglio gli effetti di un orribile *veleno* con un attacco di contatto in mischia riuscito.Il *veleno* infligge 1d10 danni temporanei alla Costituzione immediatamente e altri 1d10 danni temporanei alla Costituzione 1 minuto più tardi.Ogni volta il bersaglio può tentare di negare i danni con un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + la metà del livello dell'incantatore + il modificatore di Saggiozza dell'incantatore).

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.

Druido livello 4

Camminare nell'aria [Aria]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, DF	1 azione standard	↗ Contatto	👁 Creatura (Mastodontica o più piccola) toccata	⌚ 10 min per livello	Rl: Si (innocuo)
----------	-------------------	------------	---	----------------------	------------------

Il soggetto può *camminare nell'aria* come se camminasse su terreno solido. Salire più in alto equivale a scalare il fianco di una collina. L'angolazione massima di salita odi discesa è 45 gradi, a una velocità pari a metà di quella normale della creatura. Un forte vento (31,5 o più km/h) può respingere il soggetto all'indietro o tenerlo bloccato. Alla fine del suo turno in ogni round, il vento spinge il camminatore nell'aria di 1,5 metri per ogni 7,5 km/h di velocità del vento. A discrezione del DM, la creatura può essere soggetta a ulteriori penalità in caso di vento particolarmente forte o turbolento, come la perdita di controllo del movimento, o danni fisici nel caso urti contro qualcosa. Se la durata dell'incantesimo dovesse terminare mentre il soggetto è ancora in aria, la magia svanisce lentamente. Il soggetto scende a una velocità di 18 metri per round per 1d6 round. Se in quel periodo di tempo raggiunge il terreno, atterra senza problemi. Altrimenti, cade per il resto della distanza, subendo 1d6 danni per ogni 3 metri di caduta. Dal momento che dissolvere un incantesimo fa sì che questo termini, il soggetto scende in questo modo anche nel caso in cui l'incantesimo camminare nell'ari a venga dissolto, ma non nel caso sia negato da un campo anti-magia. È possibile lanciare *camminare nell'aria* su una cavalcatura appositamente addestrata in modo che sia in grado di cavalcare nell'aria. È inoltre possibile addestrare una cavalcatura a muoversi con l'aiuto di *camminare nell'aria* (conta come comando; vedi pagina 67) con una settimana di lavoro e una prova ddestrare Animali con CD 25.

Colpo infuocato [Fuoco]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, DF	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	Cilindro (raggio di 3 m, altezza di 12 m)	⌚ Instantanea	TS: Riflessi dimezza	Rl: Si
----------	-------------------	----------------------------------	---	---------------	----------------------	--------

Colpo infuocato genera una colonna verticale di fuoco divino che scende dall'alto con un fragoroso boato. L'incantesimo infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6). La metà sono danni da fuoco, mentre l'altra metà è inflitta direttamente dal potere divino e non è quindi riducibile dalla resistenza agli attacchi basati sul fuoco, come quelli garantiti da protezione dall'energia (fuoco), scudo di fuoco (scudo gelido) e simili magie.

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 puo influenzare un numero di creature vegetali i cui livelli o DV combinati non superino il doppio del livello dell'incantatore.

Controllare acqua [Acqua]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Acqua per un volume di 3 m per livello x 3 m per livello x 60 cm per livello (F)	⌚ 10 min./livello (I)	TS: None; vedi testo	Rl: No	MC: Una goccia d'acqua (per alzare acqua) o un pizzico di polvere (per abbassare acqua)
------------	-------------------	------------------------------------	--	-----------------------	----------------------	--------	---

In base alla versione che si sceglie, *controllare acqua* solleva o abbassa il livello delle acque. Abbassare acqua: L'acqua (o un liquido simile) riduce la sua profondità di 60 cm per livello dell'incantatore (fino a un minimo di 2,5 cm) L'acqua si abbassa all'interno di una depressione quadrata i cui lati sono lunghi fino a 3 metri per livello dell'incantatore. Nei corpi d'acqua estremamente grandi e profondi come l'oceano, l'incantesimo crea un vortice che risucchia navi e altri vascelli al suo interno, mettendoli a rischio e impedendo loro di andarsene attraverso il normale movimento per la sua durata. Se lanciato sugli elementali dell'acqua e su altre creature d'acqua, questo incantesimo ha l'effetto di un incantesimo lentezza (Volontà nega). L'incantesimo non ha effetto su altre creature. Alzare acqua: L'acqua (o un liquido simile) si alza di livello allo stesso modo della versione abbassare acqua. Le barche sollevate in questo modo scivolano via lungo il blocco d'acqua generato dall'incantesimo. Se l'area soggetta all'incantesimo comprende le rive di un fiume, una spiaggia o altre terre vicine al corpo d'acqua sollevato, l'acqua potrebbe riversarsi sulla terraferma. Per entrambe le versioni si può dimezzare una dimensione orizzontale per raddoppiarne l'altra.

Cura ferite gravi

□□□□□□□□□□□□□□□□

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 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.

Dissolvi magie

V, I azione S standard + 3 m per livello)	↗ Medio (30 m)	☉ Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m	Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m	⌚ Instantanea	Rl: No
--	----------------	---	---	---------------	--------

Dal momento che la magia è potente, anche il saper dissolvere la magia risulta potente. E possibile utilizzare *dissolvi magie* per porre fine a incantesimi in atto su una creatura o un oggetto, per sopprimere temporaneamente le capacità di un oggetto magico, per porre fine a incantesimi (o almeno ai loro effetti) in atto in una zona oppure per contrastare gli incantesimi di un altro incantatore. Un incantesimo dissolto termina come se il suo tempo di durata si fosse esaurito. Alcuni incantesimi, come riportato nelle loro descrizioni, non possono essere annullati da *dissolvi magie*. Questo incantesimo può dissolvere (ma non contrastare) gli effetti magici così come gli incantesimi. Nota: l'effetto di un incantesimo che ha durata istantanea non può essere dissolto, in quanto la magia ha già avuto effetto prima che *dissolvi magie* sia potuto entrare in azione. Di conseguenza, l'incantatore non può utilizzare *dissolvi magie* per annullare i danni da fuoco inflitti da una palla di fuoco o per trasformare un personaggio pietrificato di nuovo in carne. In questi casi la magia se n'è già andata, lasciando solo carne bruciata o normale pietra dietro di sé. L'incantatore può scegliere di usare *dissolvi magie* in uno dei tre modi che seguono: una dissoluzione mirata, una dissoluzione ad area o un controincantesimo:

- Dissoluzione mirata: Il bersaglio dell'incantesimo è un oggetto, una creatura o un incantesimo. L'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione (1d20 + il livello dell'incantatore, massimo +10) contro l'incantesimo in questione o contro ogni incantesimo in atto al momento sulla creatura o sull'oggetto. La CD per questa prova di dissoluzione è di 11 + il livello dell'incantatore dell'incantesimo.

Ad esempio, Mialea, al 5° livello, lancia *dissolvi magie* su un drow soggetto agli effetti di armaturamagica, forza del toro e velocità. Tutti e tre gli incantesimi sono stati lanciati sul drow da un mago di7° livello. Mialea effettua una prova di dissoluzione (1d20 + 5 con CD 18) tre volte, ciascuna perl'effetto. di armatura magica, forza del toro e velocità. Se supera una delle prove, il corrispondenteincantesimo viene dissolto (la resistenza agli incantesimi del drow non lo aiuta in questo caso); sefallisce, l'incantesimo continua a funzionare.

Se l'incantatore mira ad un oggetto o una creatura che è l'effetto di un incantesimo in atto (come un mostro evocato tramite evocamostri), deve superare una prova di dissoluzione per porre fine all'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura. Se l'oggetto scelto come bersaglio è un oggetto magico, l'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione contro il livello dell'incantatore dell'oggetto. Se la supera, tutte le proprietà magiche dell'oggetto vengono soppresse per 1d4 round, dopodiché l'oggetto le recupera di nuovo. Un oggetto soppresso diventa non magico per la durata di questo effetto. Un'interfaccia intradimensionale (come una borsa conservante), viene temporaneamente chiusa. Le proprietà fisiche di un oggetto magico rimangono immutate: una spada magica soppressa rimane sempre una spada (e una spada perfetta, oltretutto). Gli artefatti e le divinità non sono influenzati dalle magie dei mortali come questa. Un incantatore ottiene un successo automatico in ogni prova di dissoluzione contro un incantesimo lanciato da lui stesso.

- Dissoluzione ad area: Quando *dissolvi magie* viene usato in questo modo, ha effetto su ogni cosa nel raggio di 6 metri. Bisogna effettuare una prova di dissoluzione contro l'incantesimo con il più alto livello dell'incantatore per ogni creatura all'interno dell'area che sia il soggetto di uno o più incantesimi. Se la prova fallisce, l'incantatore continua ad effettuare prove di dissoluzione contro gli incantesimi progressivamente più deboli finché non ne dissolve uno (che scarica l'incantesimo *dissolvi magie*, almeno per quello che riguarda il bersaglio in questione) oppure finché non fallisce tutte le prove. Gli oggetti magici della creatura non ne subiscono l'effetto. Per ogni oggetto all'interno dell'area che sia soggetto a uno o più incantesimi, bisogna effettuare delle prove di dissoluzione come per le creature. Gli oggetti magici non sono invece soggetti alla dissoluzione ad area. Effettuare una prova di dissoluzione per ogni incantesimo attivo ad area o a effetto il cui punto d'origine sia all'interno dell'area di *dissolvi magie*. Effettuare infine una prova di dissoluzione per ogni incantesimo attivo la cui area si sovrapponga a quella di *dissolvi magie*, ma solo per porre fine agli effetti presenti nell'area sovrapposta. Se un oggetto o una creatura che è l'effetto di un incantesimo attivo (come un mostro evocato da evoca mostri) entra nell'area, l'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione per porre fine all'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura in questione (che farà ritorno da dove è venuta), oltre a tentare di dissolvere gli incantesimi presenti sulla creatura o sull'oggetto. L'incantatore può scegliere di ottenere automaticamente un successo su ogni prova di dissoluzione contro un incantesimo lanciato da lui stesso.
- Controincantesimo: Quando *dissolvi magie* viene usato in questo modo, agisce su un incantatore scelto come bersaglio e viene lanciato come un controincantesimo (pagina 171). A differenza di un vero controincantesimo, tuttavia, c'è il rischio che *dissolvi magie* non funzioni. L'incantatore deve superare una prova di dissoluzione per contrastare l'incantesimo dell'altro incantatore.

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 focena 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.

Guscio anti-vegetali

V, S, DF	1 azione standard	↗ 3 m	Emanazione del raggio di 3m centrata sull'incantatore.	⌚ 10 min./livello (I)	Rl: Sì
----------	-------------------	-------	--	-----------------------	--------

Il *guscio anti-vegetali* crea una barriera mobile e invisibile che protegge tutte le creature al suo interno dagli attacchi di creature vegetali e piante animate. Come in molti incantesimi di Abiurazione, spingere una barriera contro una creatura che ne viene tenuta all'esterno provoca il cedimento della, barriera (Vedi 'Abiurazione', pagina 172).

Inaridire

V, S, DF	1 azione standard	👉 Contatto	👁️ Una creatura vegetale	⌚ Instantanea	TS: Tempra dimezza; vedi testo	Rl: Si
----------	-------------------	------------	--------------------------	---------------	--------------------------------	--------

L'incantesimo fa appassire un singolo vegetale di qualsiasi taglia. Una creatura vegetale influenzata subisce 1d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 15d6) e può tentare un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni. Un vegetale che non sia una creatura (come un albero o un cespuglio) non ha diritto al tiro salvezza e avvizzisce immediatamente e muore. L'incantesimo non ha effetto sul suolo o sulla vita vegetale circostante.

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)	Rl: 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.




Parassiti giganti

V, S, DF	1 azione standard	👉 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁️ Fino a tre parassiti, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro	⌚ 1 minuto per livello	Rl: Si
----------	-------------------	---	---	------------------------	--------

L'incantatore è in grado di trasformare tre millepiedi di taglia normale, due ragni di taglia normale o un singolo scorpione di taglia normale in creature più grosse. È possibile trasformare soltanto un tipo di parassita (quindi lo stesso incantesimo non può influenzare sia un ragno che un millepiedi), e tutte le creature devono crescere della stessa taglia. La taglia che i parassiti possono raggiungere dipende dal livello dell'incantatore; consultare la tabella sottostante. Il Manuale dei Mostri presenta le statistiche di gioco per i millepiedi, i ragni e gli scorpioni, oltre che altre razze di parassiti. I parassiti giganti creati da questo incantesimo non tentano di ferire l'incantatore, ma il suo controllo sulle creature è comunque limitato a comandi molto semplici ('Attacca', 'Difendi', 'Fermati', e così via). Ordini come attaccare un certo tipo di creatura nel momento in cui si presenta, o fare la guardia per uno specifico scopo sono troppo complessi perché i parassiti li possano capire. A meno che non venga loro ordinato diversamente, i parassiti giganti attaccano chiunque o qualsiasi cosa sia loro vicina. Il DM può estendere gli effetti di questo incantesimo ad altri tipi di insetti, aracnidi o parassiti, come formiche, api, scarabei, mantidi religiose e vespe, se lo desidera. *Parassiti giganti*

Livello dell'incantatore	Taglia dei parassiti
9° o inferiore	Media
10°-13°	Grande
14°-17°	Enorme
18°-19°	Mastodontica
20° o superiore	Colossale

Reincarnazione



V, S, M, DF	10 minuti	 Contatto	 Creatura morta toccata	 Instantanea	TS: None; vedi testo	Rl: Si (innocuo)	MC: Oli e unguenti rari del valore totale di almeno 1.000 mo, da spargere sui resti.
-------------	-----------	---	---	--	----------------------	------------------	--

Con questo incantesimo, l'incantatore riporta in vita una creatura morta mettendola in un altro corpo, sempre che al momento del lancio dell'incantesimo la morte non sia avvenuta da più di una settimana, e che l'anima del soggetto sia libera e disposta a tornare (vedi 'Riportare in vita i morti', pagina 171). Se l'anima del soggetto non è disposta a tornare, l'incantesimo non funziona; quindi, i soggetti che desiderano tornare in vita non hanno tiri salvezza. Visto che la creatura morta torna in vita all'interno di un nuovo corpo, tutte le malattie e i difetti fisici vengono curati. La condizione dei resti non è un fattore determinante. Finché esiste ancora qualche piccola porzione del corpo della creatura, può essere reincarnata, ma la porzione che riceve l'incantesimo deve esser stata parte del corpo della creatura al momento della morte. L'effetto magico di questo incantesimo crea dagli elementi naturali a disposizione un corpo adulto giovane interamente nuovo che la sua anima possa abitare. Questo processo richiede 1 ora per essere completato. Quando il corpo è pronto, il soggetto vi si reincarna. Una creatura reincarnata ricorda la maggior parte delle informazioni riguardo alla sua vita e alla sua forma passata. Mantiene tutte le capacità di classe, i talenti e i gradi di abilità che già possedeva. La sua classe, il suo bonus di attacco base, i suoi bonus ai tiri salvezza base e i suoi punti ferita sono immutati. I punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione dipendono parzialmente dal suo nuovo corpo. Innanzitutto si eliminano i modificatori razziali del soggetto (visto che non appartiene più alla sua razza precedente) e si applicano i modificatori indicati nella tabella sottostante ai punteggi di caratteristica rimanenti. Il livello (o Dadi Vita) del soggetto è ridotto di 1.Se il personaggio era di 1° livello, il suo nuovo punteggio di Costituzione è ridotto di 2. (Se questa riduzione dovesse far scendere la sua Cos a 0 o meno, non può essere reincarnato). Questa perdita di livello/DV o di Costituzione non può essere ripristinata in nessun modo. È possibile che il cambiamento delle sue caratteristiche gli impedisca di continuare a portare avanti la sua precedente classe di personaggio, nel qual caso, il soggetto farebbe bene a diventare multiclasse. Per una creatura umanoide, la nuova incarnazione viene determinata tirando sulla tabella che segue. Per le creature non umanoidi, il DM dovrebbe creare una tabella simile delle creature dello stesso tipo o semplicemente scegliere la nuova forma. Una creatura che è stata trasformata in una creatura non morta o uccisa con un effetto di morte non può ritornare in vita tramite questo incantesimo. I costrutti, gli elementali, gli esterni e le creature non morte non possono essere reincarnate. L'incantesimo non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia.

D%	Incarnazione	Forza	Destrezza	Costituzione
1	Bugbear	4	2	2
02-05	Coboldo	-4	2	-2
6-17	Elfo	0	2	-2
18	Gnoll	4	0	2
19-30	Gnomo	-2	0	2
31-34	Goblin	-2	2	0
35-46	Halfling	-2	2	0
47	Lucertoloide	2	0	2
48-57	Mezzelfo	0	0	0
58-67	Mezzorco	2	0	0
68-79	Nano	0	0	2
80-83	Orco	4	0	0
84-84	Troglodita	0	-2	4
85-99	Umano	0	0	0
100	Altro (a scelta del DM)	?	?	?


La creatura reincarnata guadagna tutte le capacità associate alla sua nuova forma, incluse le forme di movimento e la velocità, l'armatura naturale, gli attacchi naturali, le capacità straordinarie e così via, ma non parla automaticamente il linguaggio della nuova forma. Fare riferimento al Manuale dei Mostri per eventuali dettagli. Un incantesimo desiderio o miracolo puo riportare un personaggio reincarnato alla sua forma originale.

Respingere parassiti

V, S, DF	1 azione standard	 3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	 10 min./livello (l)	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.

Rocce aguzze [Terra]

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 (l)	TS: Riflessi parziale	Rl: Si
----------	-------------------	--	---	---	-----------------------	--------

Il terreno roccioso, i pavimenti di pietra e le superfici simili modificano la loro forma fino a coprirsi di lunghe punte affilate che spuntano dalla roccia.Questi spuntoni di pietra impediscono i movimenti attraverso un'area e infliggono danni.Qualunque creatura si sposti a piedi all'interno o attraverso l'area dell'incantesimo si muove a velocità dimezzata.Inoltre, qualunque creatura si sposti attraverso l'area subisce 1d8 danni perforanti per ogni 1,5 metri di movimento in quell'area. Qualunque creatura subisca danni da questo incantesimo deve anche superare un tiro salvezza sui Riflessi per evitare ferite ai piedi e alle gambe.Un tiro salvezza fallito riduce la velocità della creatura alla meta rispetto al normale per 24 ore oppure finche la creatura ferita non riceve un incantesimo curare (che restituisce anche i punti ferita persi).Un altro personaggio puo rimuovere questa penalita impiegando dieci minuti a medicare le ferite e superando una prova di Guarire contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.Rocce aguzze e una trappola magica che non puo essere disattivata con l'abilità Disattivare Congegni. Nota: Le trappole magiche come *rocce aguzze* sono difficili da individuare.Un ladro (e solo un ladro) puo usare l'abilità Cercare per trovare le *rocce aguzze*. La CD e 25 + il livello dell'incantesimo, o CD 29 per *rocce aguzze*.

Scrutare

V, S, M/DF, F	1 ora	 Vedi testo	 1 minuto per livello	TS: Volontà nega	Rl: Si	MC: L'occhio di un falco, di un'aquila o anche di un roc, più acido nitrico, rame e zinco
------------------	----------	--	--	---------------------	-----------	--

L'incantatore è in grado di vedere e sentire creature che possono trovarsi a qualunque distanza. Se il soggetto effettua con successo un tiro salvezza sulla Volontà, il tentativo di scrutamento semplicemente fallisce. La difficoltà del tiro salvezza cambia a seconda di quanto bene l'incantatore conosce il soggetto e del tipo di connessione fisica (se presente) con quella creatura. Inoltre, se il soggetto si trova su un altro piano, ottiene un bonus di +5 al tiro salvezza sulla Volontà.




Conoscenza	Modificatore al tiro salvezza sulla Volontà
None ¹	10
Informazioni indirette (solo sentito parlare del soggetto)	5
Informazioni dirette (si è incontrato il soggetto)	0
Familiarità (si conosce bene il soggetto)	-5

1 L'incantatore deve avere un qualche tipo di connessione con una creatura che non conosce.

Connessione	Modificatore al tiro salvezza sulla Volontà
Descrizione o immagine	-2
Oggetto personale o abito	-4
Parte del corpo, ciocca di capelli, unghia tagliata ecc.	0



Se il tiro salvezza fallisce, l'incantatore può vedere e sentire il soggetto e le immediate vicinanze del soggetto (approssimativamente 3 metri in tutte le direzioni dal soggetto). Se il soggetto si muove, il sensore lo segue ad una velocità fino a 45 metri. Come con tutti gli incantesimi di Divinazione Scrutamento, il sensore ha la completa capacità visiva dell'incantatore, inclusi tutti gli effetti magici. Inoltre, i seguenti incantesimi hanno una probabilità del 5% per livello dell'incantatore di funzionare attraverso il sensore: individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del magico, individuazione del male e messaggio. Se il tiro salvezza ha successo, l'incantatore non può tentare di *scrutare* di nuovo quel soggetto per almeno 24 ore.

Stretta corrosiva

V, S, DF	1 azione standard	 Contatto	 Un oggetto di ferro non magico (o il volume equivalente di quell'oggetto, entro 90 cm dal punto toccato) o una creatura di ferro	 Vedi testo	Rl: No
-------------	----------------------	--	--	---	-----------

Qualunque oggetto di ferro o di lega di ferro che venga toccato dall'incantatore si arrugginisce istantaneamente, diventando incrostato e senza valore, a tutti gli effetti inservibile. Se l'oggetto è così grande da non entrare in un volume del raggio di 90 cm (una grande porta di ferro o un muro di ferro), un volume del raggio di 90 cm del metallo si arrugginisce ed è distrutto. Gli oggetti magici di metallo sono immuni a questo incantesimo. Per mezzo di un attacco di contatto in mischia compiuto con successo è possibile usare *stretta corrosiva* in combattimento. Se usato in questo modo, distrugge istantaneamente 1d6 punti di Classe Armatura ottenuti da un'armatura di metallo (fino al massimo grado di protezione che offre l'armatura) tramite corrosione. Ad esempio, un'armatura completa (CA +8) può essere ridotta a +7 o perfino a +2 come protezione, a seconda del tiro del dado. Le armi usate da un avversario fatto bersaglio dell'incantesimo sono più difficili da afferrare. L'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto in mischia contro l'arma. Un'arma di metallo che venga colpita viene istantaneamente distrutta. Nota: Colpire l'arma di un avversario provoca un attacco di opportunità. Inoltre, è l'incantatore a dover toccare l'arma e non viceversa. Contro le creature di ferro, *stretta corrosiva* infligge istantaneamente 3d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15) per ogni attacco compiuto con successo. L'incantesimo dura 1 round per livello, e si può compiere un attacco di contatto in mischia ogni round.

Tempesta di ghiaccio [Freddo]

V, S, M/DF	1 azione standard	 Lungo (120 m + 12 m per livello)	Un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12m)	 1 round completo	Rl: Si	MC: Un pizzico di polvere e alcune gocce di acqua
---------------	----------------------	---	--	---	-----------	--

Una violenta grandine comincia a cadere per un round completo, infliggendo 3d6 danni contundenti e 2d6 danni da freddo ad ogni creatura nell'area. Viene applicata una penalità di -4 ad ogni prova di Ascoltare effettuata all'interno dell'effetto di *tempesta di ghiaccio*, e tutto il movimento sul terreno all'interno dell'area viene effettuato a velocità dimezzata. Alla fine della durata, la grandine scompare, non lasciando dietro di sé nessun effetto permanente (se non i danni inferti).

Druido livello 5

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).

Controllare venti [Aria]

V, S	1 azione standard	↻ 12 m per livello	Un cilindro del raggio di 12 m per livello e alto 12 m	⌚ 10 min./livello	TS: Tempra nega	Rl: No
------	-------------------	--------------------	--	-------------------	-----------------	--------

L'incantatore è in grado di alterare la forza del vento nell'area che lo circonda. Può far soffiare il vento in una determinata direzione o in un modo preciso, oppure aumentare o diminuire la sua forza. La nuova direzione e la nuova intensità del vento persistono finché l'incantesimo non ha termine o finché l'incantatore non decide di cambiare ciò che ha appena creato, il che necessita di concentrazione. Egli può creare un 'occhio' di aria calma fino a 24 metri di diametro al centro dell'area, se lo desidera, e può decidere di limitare l'effetto a un'area cilindrica minore di quella massima consentita (ad esempio, un tornado del diametro di 6 metri avente il suo centro a 30 metri di distanza). Direzione del vento: Può scegliere una delle quattro direzioni basilari da impartire al vento nell'area interessata:

- Il vento soffia dal centro verso l'esterno con pari intensità in tutte le direzioni. Il vento soffia dal bordo esterno verso il centro con eguale intensità da tutte le direzioni, impennandosi verso l'alto subito prima di raggiungere l'occhio al centro dell'area.
- Una rotazione fa sì che il vento giri attorno al centro in senso orario o antiorario.
- Una raffica di vento orientata verso una direzione precisa da un lato all'altro dell'area.

Forza del vento: Per ogni tre livelli, l'incantatore può aumentare o diminuire la forza del vento di un livello d'intensità (le categorie di forza del vento sono brevemente descritte sotto, ma maggiori dettagli si trovano nella Guida del Dungeon master). Ad ogni round nel proprio turno, una creatura nel vento deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra oppure subirne gli effetti.I venti forti (31,5 o più km/h) rendono difficile la navigazione a vela. Un vento impetuoso (46,5 o più km/h) provoca danni minori alle abitazioni e alle barche.Una bufera (76,5 o più km/h) spazza via dai cieli gran parte delle creature volanti, sradica gli alberi più piccoli, abbatte le strutture in legno più fragili, scoperchia i tetti e mette in pericolo le navi. Gli uragani (112,5 o più km/h) distruggono edifici in legno, a volte sradicano anche grossi alberi e provocano l'affondamento di molte navi.Un tornado (262,5 o più km/h) distrugge tutti gli edifici non fortificati e sradica spesso gli alberi più grossi.

Crescita animale

V, S	1 azione 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: Si
------	-------------------	----------------------------------	---	---------------------	-----------------	--------

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 critiche

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 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20). 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.

Espiazione

V, S, M, F, DF, XP	1 ora	↻ Contatto	👁 Creatura vivente toccata	⌚ Instantanea	Rl: Si	XP: Se lanciato a beneficio di creature la cui colpa è il risultato di atti deliberati, l'incantesimo costa all'incantatore 5000 PE ad ogni lancio (vedi sopra)	MC: Incenso che brucia	focus: Oltre al proprio simbolo sacro o al normale focus divino, è necessario un rosario da preghiera (o un altro strumento di preghiera, come un libro di preghiere o un rotolo da preghiera) del valore di almeno 500 mo
-----------------------------------	----------	---------------	-------------------------------------	------------------	-----------	---	---------------------------------	---

Questo incantesimo rimuove il peso di atti malvagi o colpevoli che grava sull'anima del soggetto. La creatura in cerca di *espiazione* deve essere sinceramente pentita e desiderosa di porre rimedio al suo errore. Se la creatura in cerca di *espiazione* ha commesso l'atto malvagio involontariamente o sotto qualche forma di coercizione, *espiazione* funziona normalmente e senza alcun costo per l'incantatore. Tuttavia, nel caso di una creatura che vuole espiare per crimini deliberati o commessi in piena consapevolezza delle conseguenze, l'incantatore deve intercedere per lei presso la propria divinità (al costo di 500 PE per l'incantatore) al fine di purificare la sua anima. Naturalmente molti incantatori prima assegnano al soggetto una cerca (vedi costrizione/cerca) o una penitenza simile per determinare la vera natura del suo pentimento prima di lanciare su di lui *espiazione*. Espiazione può essere lanciato per uno degli scopi seguenti, a seconda della versione selezionata: Invertire il cambio di allineamento magico: Se a una creatura è stato invertito l'allineamento tramite mezzi magici, *espiazione* riporta l'allineamento al suo status originario senza alcun costo in punti esperienza. Ripristinare la classe: Un paladino che abbia perso i suoi privilegi di classe per aver commesso un atto malvagio può recuperare il suo status di paladino mediante questo incantesimo. Ripristinare i poteri magici dei chierici o dei druidi: Un chierico o un druido che abbia, perso la sua capacità di lanciare incantesimi per essere incorso nell'ira della sua divinità può recuperare i propri poteri cercando *espiazione* presso un altro chierico della stessa divinità o un altro druido. Se la trasgressione è stata intenzionale, il chierico che lancia l'incantesimo perde 500 PE per la sua intercessione. Se invece non era intenzionale, non perde alcun PE. Redenzione o tentazione: È possibile lanciare questo incantesimo su una creatura di allineamento opposto per offrirgli l'opportunità di cambiare allineamento e adottarne uno equivalente a quello dell'incantatore. Il potenziale soggetto deve essere presente per tutto il tempo di lancio dell'incantesimo. Una volta completato, spetta comunque a lui scegliere liberamente se mantenere il suo allineamento originale o accettare l'offerta e diventare dell'allineamento dell'incantatore. None violenza, coercizione o influenza magica possono costringere il soggetto ad accettare l'opportunità offerta, se egli non desidera abbandonare il suo vecchio allineamento. Quest'uso dell'incantesimo non funziona sugli esterni o su qualsiasi altra creatura impossibilitata a cambiare naturalmente il proprio allineamento. Sebbene la descrizione dell'incantesimo faccia riferimento ad atti malvagi, *espiazione* può essere usato anche su qualsiasi creatura che abbia compiuto atti contro il proprio allineamento, sia che questi atti siano malvagi, buoni, caotici o legali. Nota: Normalmente cambiare l'allineamento è una scelta che spetta al giocatore (per i PG) o al DM (per i PNG). Quest'uso di *espiazione* offre semplicemente un modo credibile a un personaggio per cambiare il suo allineamento in maniera drastica, improvvisa e definitiva.

Evoca alleato naturale V [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 5° livello, 1d3 creature di 4° 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 focena può essere evocata solo in un ambiente acquatico. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 5° 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.

Interdizione alla morte

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

Il soggetto diventa immune a tutti gli incantesimi e gli effetti magici di morte, i risucchi di energia e tutti gli effetti di energia negativa (come quelli derivanti da incantesimi infliggere o da tocco gelido). Questo incantesimo non rimuove eventuali livelli negativi che il soggetto abbia già acquisito, né influenza il tiro salvezza necessario 24 ore dopo aver ottenuto un livello negativo. L'incantesimo non offre protezione contro altri tipi di attacchi come perdite di punti ferita, veleno o pietrificazione, nemmeno se questi dovessero rivelarsi letali.

Invocare tempesta di fulmini [Elettricità]

V, S	1 round	↻ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ 1 minuto per livello	TS: Riflessi dimezza	Rl: Si
------	---------	------------------------------------	------------------------	----------------------	--------

Una volta completato l'incantesimo, e poi una volta ogni round, l'incantatore può invocare un fulmine verticale largo 1,5 metri e lungo 9 metri che infligge 5d6 danni da elettricità. Il fulmine serpeggia verticalmente nel cielo fino a colpire il bersaglio indicato entro il raggio di azione (misurato dalla posizione dell'incantatore in quel momento). Qualsiasi creatura nel quadretto bersaglio o sul percorso del fulmine ne subisce l'effetto. Non è necessario invocare il fulmine immediatamente l'incantatore può compiere prima altre azioni, perfino lanciare altri incantesimi. Tuttavia, ogni round dopo il primo può utilizzare un'azione standard (concentrandosi sull'incantesimo) per invocare un fulmine. Può invocare un numero totale di fulmini pari al suo livello dell'incantatore (massimo 15 fulmini). Se l'incantatore si trova all'aperto e in un'area tempestosa, cioè il cielo deve essere piovoso, nuvoloso e ventoso, oppure nuvoloso e afoso, o perfino percorso da un tornado (va bene anche un vortice di vento formato da un djinni o da un elementale dell'aria di taglia almeno Grande; vedi il Manuale dei Mostri), ogni fulmine infligge 5d10 danni da elettricità invece che 5d6. Questo incantesimo funziona solo all'aperto o sottoterra, ma non sott'acqua.

Metamorfosi funesta

V, S	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatua	🕒 Permanente	TS: Tempra nega, Volontà parziale; vedi testo	Rl: Si	MC: Un bozzolo vuoto.
---------	----------------------	--	------------------	-----------------	--	-----------	--------------------------

Funziona come metamorfosi, ma permette di mutare il soggetto in un animale Piccolo o inferiore con non più di 1 DV (come un cane, una lucertola, una scimmia o un rospo). Se la nuova forma risultasse letale per la creatura (per esempio, trasformare una creatura terrestre in un pesce o un bersaglio volante in un rospo), il soggetto riceve un bonus di +4 al tiro salvezza. Se l'incantesimo ha successo, il soggetto deve effettuare anche un tiro salvezza sulla Volontà. Se questo secondo tiro salvezza fallisce, la creatura perde le sue capacità straordinarie, soprannaturali e magiche, la capacità di lanciare incantesimi (se la possedeva), e guadagna l'allineamento, le capacità speciali e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma della sua nuova forma al posto dei propri. Mantiene comunque la sua classe e livello (o DV), così come tutti i benefici che ne derivano (come bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base e punti ferita). Conserva anche qualsiasi privilegio di classe (a parte il lancio di incantesimi) che non sia una capacità straordinaria, soprannaturale o magica. Le creature incorporee o gassose sono immuni alla metamorfosi e una creatura con il sottotipo mutaforma (come un licanthropo o un doppelganger) può ritornare alla sua forma naturale con un'azione standard.

Muro di fuoco [Fuoco]

V, S, M/DF	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	🕒 Concentrazione + 1 round/livello	Rl: Si	MC: Un piccolo pezzo di fosforo
------------	-------------------	----------------------------------	------------------------------------	--------	---------------------------------

Una barriera immobile di fiamme violacee e crepitanti si materializza sul posto. Un lato della barriera, scelto dall'incantatore, emana ondate di calore che infliggono 2d4 danni da fuoco alle creature entro 3 metri e 1d4 danni a quelle tra i 3 metri e i 6 metri. Il muro infligge questi danni quando appare e nel turno dell'incantatore ad ogni round a tutte le creature nell'area. Inoltre, il muro infligge 2d6 danni + 1 danno da fuoco per livello dell'incantatore (massimo +20) a qualsiasi creatura che lo attraversa. Alle creature non morte il muro infligge danni raddoppiati. Se l'incantatore invoca il muro in modo che compaia in un punto dove sono presenti delle creature, ogni creatura subisce i danni come se stesse tentando di attraversarlo. Se un segmento di 1,5 metri del muro subisce 20 o più danni da freddo in un round, quel segmento scompare. (Non si devono dividere i danni da freddo per 4, come si fa normalmente con gli oggetti). Muro di fuoco può essere reso permanente con un incantesimo permanenza. Un *muro di fuoco* permanente che viene estinto a causa dei danni da freddo diventa inattivo per 10 minuti, poi si riforma normalmente.

Muro di spine

V, S	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	🕒 10 min./livello (l)	Rl: No
------	-------------------	----------------------------------	-----------------------	--------

L'incantesimo *muro di spine* crea una barriera di arbusti intrecciati molto flessibili e resistenti, dotati di spine acuminate lunghe quanto un dito di un umano. Se una creatura viene spinta nel muro o tenta di attraversarlo subisce danni taglienti per ogni round di movimento pari a 25 meno la CA della creatura. I bonus di Destrezza e i bonus di schivare alla CA non devono essere conteggiati in questo calcolo (le creature con una CA pari o superiore a 25 senza considerare i bonus di Destrezza e di schivare, non subiscono alcun danno dal contatto con il muro). L'incantatore può creare un muro spesso fino a 1,5 metri, il che permette di dargli una qualsiasi forma composta da un numero di blocchi di 3 x3. x 1,5 metri pari al doppio del livello dell'incantatore. Anche se questo non comporta nessun effetto sui danni inflitti dalle spine, le creature che tentano di aprire un varco nel muro impiegano molto meno tempo ad aprirsi una via attraverso la barriera. Una creatura che tenta di attraversarlo lentamente deve superare una prova di Forza come azione di round completo. Per ogni 5 punti con cui la prova supera 20, la creatura si muove di 1,5 metri (fino a una distanza massima pari alla sua normale velocità sul terreno). Ad esempio, una creatura che ha ottenuto 25 nella sua prova di Forza può muoversi di 1,5 metri in un round. Naturalmente questi tentativi di movimento infliggono i danni delle spine nella maniera descritta sopra. Una creatura intrappolata nel groviglio di spine può decidere di rimanere immobile per non subire ulteriori danni. Qualsiasi creatura che si trovi nell'area dell'incantesimo quando il muro viene evocato subisce i relativi danni come se avesse tentato di entrarvi e vi fosse rimasta intrappolata. Per scappare, deve aprirsi la strada spingendo o attendere che l'incantesimo termini. Le creature dotate della capacità di attraversare aree intricate senza subire danni possono oltrepassare un *muro di spine* alla loro normale velocità senza subire alcun danno. È possibile aprire un varco in un *muro di spine* usando con cautela armi appuntite. Falciaie gli arbusti spinosi crea un passaggio sicuro profondo 30 cm per ogni 10 minuti di lavoro. Il fuoco normale non ha effetto sulla barriera, mentre il fuoco magico brucia tutta la barriera nel giro di 10 minuti. Nonostante il suo aspetto, un *muro di spine* non è in realtà un vegetale vivo, e quindi non subisce gli incantesimi che hanno effetto sui vegetali.

Pelle di pietra

V, S, M	1 azione standard	↻ Contatto	👁 Creatura toccata	🕒 10 min./livello o fino al termine	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)	MC: Granito e polvere di diamante del valore di 250 mo sparsi sulla pelle del soggetto.
---------------	----------------------	------------	-----------------------	--	-------------------------------	---------------------	--

La creatura protetta acquisisce resistenza ai colpi, ai tagli, agli affondi e ai fendenti. Il soggetto acquisisce riduzione del danno 10/adamantio. (Ignora i primi 10 danni ogni volta che subisce danni da un'arma, anche se un'arma di adamantio è in grado di oltrepassare la riduzione). Una volta che l'incantesimo ha prevenuto un totale di 10 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 150 danni), si esaurisce.

Piaga degli insetti

V, S, DF	1 round	↻ Lungo (120 m + 12 m per livello)	🕒 1 minuto per livello	Rl: No
----------	---------	------------------------------------	------------------------	--------

L'incantatore evoca uno sciame di locuste uno per ogni tre livelli, fino a un massimo di sei sciami al 18° livello).Gli sciami devono essere evocati in modo che ognuno di essi sia adiacente ad almeno un altro (in pratica, gli sciami devono coprire un'area contigua).E' possibile evocare uno sciame di locuste in modo che compaiano su un'area condivisa da altre creature.Gli sciami rimangono stazionari dopo essere stati evocati, e non inseguiranno quelle creature che si danno alla fuga. Per ulteriori dettagli sugli sciami di locuste vedi il Manuale dei Mostri.

Profanare [Male]

V, S, M	24 ore	☞ Contatto	Emanazione del raggio di 12 m dal punto toccato	⌚ Instantanea	TS: Vedi testo	Rl: Vedi testo	MC: Erbe, oli e incenso del valore di almeno 1.000 mo, più 1.000 mo per livello dell'incantesimo da includere nell'area da profanare.
---------------	-----------	---------------	--	------------------	----------------------	----------------------	---

Profanare rende sacrilego un luogo, un edificio o una struttura in particolare. Questo produce tre effetti importanti. Primo, il luogo o la struttura viene protetto dall'effetto di cerchio magico contro il bene. Secondo, tutte le prove per scacciare i non morti subiscono una penalità di -4 e le prove per comandare i non morti ottengono un bonus profano di +4. La resistenza agli incantesimi non si applica a questo effetto. (Questo effetto non si applica alla versione da druido dell'incantesimo.) Infine, l'incantatore può scegliere di collocare l'effetto di un singolo incantesimo sul luogo soggetto a *profanare*. L'effetto di questo incantesimo dura un anno e funziona in tutta l'area sconsecrata del sito, indipendentemente dalla sua normale durata e area o effetto. Egli può decidere se l'effetto si applica a tutte le creature, solo alle creature che condividono la propria fede o il proprio allineamento, o solo alle creature che osservano fedeltà e allineamenti diversi. Ad esempio, potrebbe scegliere di attivare un effetto di benedizione che aiuti tutte le creature del proprio allineamento o della propria fede che entrino nell'area, oppure un effetto di anatema che ostacoli le creature di allineamento opposto o di fede diversa. Alla fine dell'anno l'effetto scelto si esaurisce, ma può essere rinnovato o cambiato lanciando di nuovo *profanare*. Gli effetti di incantesimi che possono essere legati a *profanare* includono aiuto, anatema, ancora dimensionale, benedizione, contrastare elementi, dissolvi magie, epurare invisibilità, incuti paura, individuazione del bene, individuazione del magico, interdizione alla morte, libertà di movimento, linguaggi, luce diurna, oscurità, oscurità profonda, protezione dall'energia, resistere all'energia, rimuovi paura, rivela bugie, silenzio e zona di verità. La resistenza agli incantesimi e i tiri salvezza possono ancora essere applicati ai rispettivi effetti (vedi la descrizione di ogni singolo incantesimo per i dettagli). Un'area può ricevere un solo incantesimo *profanare* (e il suo effetto magico associato) alla volta. Profanare contrasta ma non dissolve santificare.

Risveglio

V, S, DF, XP	24 ore	☞ Contatto	🐾 Animale o albero toccato	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega	Rl: Si	XP: 250 PE.
--------------	--------	------------	----------------------------	---------------	------------------	--------	-------------

L'incantatore risveglia un albero o un animale portandolo a un grado di consapevolezza umano. Per riuscire, l'incantatore deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + i DV attuali dell'animale o i DV che l'albero avrà una volta risvegliato). L'albero o l'animale risvegliato è amichevole nei confronti dell'incantatore, ma questi non ha alcuna connessione o empatia speciale con lui; lo servirà comunque in compiti specifici o negli incarichi da svolgere, se gli comunicherà le sue intenzioni. Un albero risvegliato ottiene le sue caratteristiche come se fosse un oggetto animato (vedi il Manuale dei Mostri), tranne per il fatto che acquisisce il tipo vegetale e che i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma sono ognuno 3d6. I vegetali risvegliati ottengono la capacità di muovere i loro rami, radici, liane, viticci ecc. e hanno sensi simili a quelli umani. Un animale risvegliato ottiene 3d6 di Intelligenza, +1d3 al Carisma e +2 DV. Il suo tipo diventa bestia magica (animale aumentato). Un animale risvegliato non può servire come compagno animale, famiglia o cavalcatura speciale. Un albero o un animale risvegliato è in grado di parlare uno dei linguaggi conosciuti dall'incantatore, più un altro di quelli che conosce per ogni punto bonus di Intelligenza (se ve ne sono).

Santificare [Bene]

V, S, M, DF	24 ore	☞ Contatto	Emanazione del raggio di 12 m dal punto toccato	⌚ Instantanea	TS: Vedi testo	Rl: Vedi testo	MC: Erbe, oli e incenso del valore di almeno 1.000 mo, più 1.000 mo per livello dell'incantesimo da includere, nell'area sacra.
-------------	-----------	---------------	--	------------------	----------------------	----------------------	---

Santificare rende sacro un luogo, un edificio o una struttura in particolare. Questo produce quattro effetti importanti. Primo, il luogo o la struttura viene protetto da un effetto di cerchio magico contro il male. Secondo, all'interno dell'area dell'incantesimo, ogni incantatore divino ottiene un bonus sacro di +4 al Carisma per Incanalare energia che cura i viventi e danneggia i non morti, oppure subisce una penalità sacra di -4 al Carisma per Incanalare energia che danneggia i viventi e cura i non morti. Varia sia il danno inflitto che la CD del tiro salvezza per dimezzare i danni. Quest'ultima annotazione non si applica alla versione druidica dell'incantesimo. Terzo, qualsiasi cadavere seppellito in un luogo soggetto a *santificare* non può essere trasformato in un non morto. Infine, è possibile scegliere di collocare l'effetto di un singolo incantesimo sul luogo protetto da *santificare*. L'effetto di questo incantesimo dura un anno e funziona in tutta l'area, indipendentemente dalla sua normale durata o area di effetto. L'incantatore può decidere se avrà effetto su tutte le creature, solo sulle creature che condividono la propria fede o il proprio allineamento, o solo sulle creature che aderiscono a fedeltà o allineamenti diversi. Ad esempio, l'incantatore potrebbe scegliere di attivare un effetto di benedizione che aiuti tutte le creature del proprio allineamento o della propria fede nell'area, oppure un effetto di anatema che ostacoli le creature di allineamento opposto o di fede diversa. Alla fine dell'anno l'effetto, scelto si esaurisce, ma può essere rinnovato o cambiato lanciando di nuovo *santificare*. Gli effetti di incantesimi che possono essere legati a *santificare* includono aiuto, anatema, ancora dimensionale, benedizione, contrastare elementi, dissolvi magie, epurare invisibilità, incuti paura, individuazione del magico, individuazione del male, interdizione alla morte, libertà di movimento, linguaggi, luce diurna, oscurità, oscurità profonda, protezione dall'energia, resistere all'energia, rimuovi paura, rivela bugie, silenzio e zona di verità. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi potrebbero essere applicati ai rispettivi effetti (vedi la descrizione di ogni singolo incantesimo per i dettagli). Un'area può ricevere un solo incantesimo *santificare* (e il suo effetto di incantesimo associato) alla volta. Santificare contrasta ma non dissolve profanare.

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.

Trasmutare fango in roccia [Terra]

V, S, M/DF	1 azione standard	👤 Medio (30 m + 3 m per livello)	Fino a due cubi con spigolo di 3 m per livello (F)	🕒 Permanente	TS: Vedi testo	Ri: No	MC: Sabbia, calce e acqua
------------	-------------------	----------------------------------	--	--------------	----------------	--------	---------------------------

Questo incantesimo trasforma del fango normale o delle sabbie mobili in pietra friabile (arenaria o materiali simili) in modo permanente. Le creature nel fango hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi per scappare prima che la pietra si solidifichi attorno a loro.Trasmutare fango in roccia contrasta e dissolve trasmutare roccia in fango.

Trasmutare roccia in fango [Terra]

V, S, M/DF	1 azione standard	👤 Medio (30 m + 3 m per livello)	Fino a due cubi con spigolo di 3 m per livello (F)	🕒 Permanente; vedi testo	TS: Vedi testo	Ri: No	MC: Argilla e acqua
------------	-------------------	----------------------------------	--	--------------------------	----------------	--------	---------------------

Questo incantesimo trasforma qualsiasi tipo di roccia naturale, non scolpita e non lavorata in un eguale volume di fango.Se l'incantesimo viene lanciato su un macigno, ad esempio, il macigno diventa una massa di fango che si disperde al suolo. La pietra magica non viene influenzata dall'incantesimo.La profondità del fango creato non può superare i 3 metri.Le creature incapaci di volare, levitare o allontanarsi in qualche modo dal fango affondano fino alla vita o fino al petto; la loro velocità viene ridotta. a 1,5 metri e subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e alla CA.Sterpaglie lanciate nel fango possono essere d'aiuto alle creature che riescono ad arrampicarvisi in cima.Le creature abbastanza grandi da camminare sul fondo della pozza di fango possono guadaare l'area alla velocità di 1,5 metri.Se *trasmutare roccia in fango* viene lanciato sul soffitto di una caverna o di un tunnel, il fango si riversa sul pavimento e si espande fino a formare una pozza della profondità di 1,5 metri.Ad esempio, un incantatore di 10° livello può trasformare venti cubi con spigoto di 3 metri di roccia in fango.Riversatosi sul pavimento, questa massa verrebbe a coprire unarea di quaranta quadrati con lato di 3 metri profondi 1,5 metri. il fango in caduta e la frana che ne segue infliggono 8d6 danni contundenti a chiunque si trovi direttamente sotto l'area, o danni dimezzati a chi supera un tiro salvezza sui Riflessi.I castelli e i grandi edifici in pietra sono generalmente immuni agli effetti dell'incantesimo, in quanto *trasmutare roccia in fango* non funziona sulla pietra lavorata e non arriva abbastanza in profondità da poter nuocere alle fondamenta.Tuttavia altri edifici più piccoli spesso poggiano su fondamenta abbastanza superficiali da poter essere danneggiate o perfino distrutte dagli effetti dell'incantesimo.Il fango rimane finché non viene usato con successo un incantesimo dissolvi magie o trasmutare fango in roccia, che ripristina la sua sostanza, ma non necessariamente la sua forma.L'evaporazione naturale trasforma il fango in detriti nel giro di alcuni giorni.Il tempo preciso dipende dall'esposizione al sole, al vento e all'essiccazione naturale.

Druido livello 6

Bastone dell'incantesimo

V, 10 S, F minuti	☞ Contatto	☉ Bastone ferrato di legno toccato	⌚ Permanente fino al termine (l)	TS: Volontà nega (oggetto)	Rl: Si (oggetto)	focus: Il bastone utilizzato per immagazzinare l'incantesimo
----------------------	------------	------------------------------------	----------------------------------	----------------------------	------------------	--

L'incantatore può immagazzinare all'interno di un bastone ferrato di legno un qualsiasi incantesimo che sia normalmente in grado di lanciare. Nel bastone in questione può essere immagazzinato un solo incantesimo, e non è possibile possedere più di un *bastone dell'incantesimo* alla volta. L'incantatore è in grado di lanciare l'incantesimo all'interno di un bastone come se fosse uno di quelli che ha preparato, senza che però influenzi il totale giornaliero a sua disposizione. Qualsiasi componente materiale sia necessaria per lanciare l'incantesimo deve essere utilizzata nel momento in cui l'incantesimo viene immagazzinato all'interno del *bastone dell'incantesimo*.

Cura ferite leggere di massa

V, 1 azione S standard	☞ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	☉ Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚	TS: Volontà dimezza (innocuo) o Volontà dimezza; vedi testo	Rl: Si (innocuo) o Si; vedi testo
---------------------------	---	--	---	---	-----------------------------------

L'incantatore incanala energia positiva per curare 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25) ad ogni creatura selezionata. Come gli altri incantesimi curare, *cura ferite leggere di massa* infligge danni ai non morti nella sua area di effetto anziché curarli. Ogni non morto influenzato può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni.

Dissolvi magie superiore

V, 1 azione S standard	☞ Medio (30 m + 3 m per livello)	☉ Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m	Un incantatore, creature o oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m	⌚	Rl: Instantanea No
---------------------------	----------------------------------	---	--	---	--------------------

Il massimo livello dell'incantatore per la prova di dissolvere è +20. Dissolvi magie superiore ha la possibilità di dissolvere qualsiasi effetto che può essere rimosso da rimuovi maledizione, al contrario di dissolvi magie, che non è in grado di farlo. Dal momento che la magia è potente, anche il saper dissolvere la magia risulta potente. E possibile utilizzare dissolvi magie per porre fine a incantesimi in atto su una creatura o un oggetto, per sopprimere temporaneamente le capacità di un oggetto magico, per porre fine a incantesimi (o almeno ai loro effetti) in atto in una zona oppure per contrastare gli incantesimi di un altro incantatore. Un incantesimo dissolto termina come se il suo tempo di durata si fosse esaurito. Alcuni incantesimi, come riportato nelle loro descrizioni, non possono essere annullati da dissolvi magie. Questo incantesimo può dissolvere (ma non contrastare) gli effetti magici così come gli incantesimi. Nota: l'effetto di un incantesimo che ha durata istantanea non può essere dissolto, in quanto la magia ha già avuto effetto prima che dissolvi magie sia potuto entrare in azione. Di conseguenza, l'incantatore non può utilizzare dissolvi magie per annullare i danni da fuoco inflitti da una palla di fuoco o per trasformare un personaggio pietrificato di nuovo in carne. In questi casi la magia se n'è già andata, lasciando solo carne bruciata o normale pietra dietro di sé. L'incantatore può scegliere di usare dissolvi magie in uno dei tre modi che seguono: una dissoluzione mirata, una dissoluzione ad area o un controincantesimo:

- Dissoluzione mirata: Il bersaglio dell'incantesimo è un oggetto, una creatura o un incantesimo. L'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione (1d20 + il livello dell'incantatore, massimo +20) contro l'incantesimo in questione o contro ogni incantesimo in atto al momento sulla creatura o sull'oggetto. La CD per questa prova di dissoluzione è di 11 + il livello dell'incantatore dell'incantesimo. Ad esempio, Mialea, al 5° livello, lancia dissolvi magie su un drow soggetto agli effetti di armatura magica, forza del toro e velocità. Tutti e tre gli incantesimi sono stati lanciati sul drow da un mago di 7° livello. Mialea effettua una prova di dissoluzione (1d20 + 5 con CD 18) tre volte, ciascuna per l'effetto di armatura magica, forza del toro e velocità. Se supera una delle prove, il corrispondente incantesimo viene dissolto (la resistenza agli incantesimi del drow non lo aiuta in questo caso); se fallisce, l'incantesimo continua a funzionare. Se l'incantatore mira ad un oggetto o una creatura che è l'effetto di un incantesimo in atto (come un mostro evocato tramite evocamostri), deve superare una prova di dissoluzione per porre fine all'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura. Se l'oggetto scelto come bersaglio è un oggetto magico, l'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione contro il livello dell'incantatore dell'oggetto. Se la supera, tutte le proprietà magiche dell'oggetto vengono soppresse per 1d4 round, dopodiché l'oggetto le recupera di nuovo. Un oggetto soppresso diventa non magico per la durata di questo effetto. Un'interfaccia intradimensionale (come una borsa conservante), viene temporaneamente chiusa. Le proprietà fisiche di un oggetto magico rimangono immutate: una spada magica soppressa rimane sempre una spada (e una spada perfetta, oltretutto). Gli artefatti e le divinità non sono influenzati dalle magie dei mortali come questa. Un incantatore ottiene un successo automatico in ogni prova di dissoluzione contro un incantesimo lanciato da lui stesso.
- Dissoluzione ad area: Quando dissolvi magie viene usato in questo modo, ha effetto su ogni cosa nel raggio di 6 metri. Bisogna effettuare una prova di dissoluzione contro l'incantesimo con il più alto livello dell'incantatore per ogni creatura all'interno dell'area che sia il soggetto di uno o più incantesimi. Se la prova fallisce, l'incantatore continua ad effettuare prove di dissoluzione contro gli incantesimi progressivamente più deboli finché non ne dissolve uno (che scarica l'incantesimo dissolvi magie, almeno per quello che riguarda il bersaglio in questione) oppure finché non fallisce tutte le prove. Gli oggetti magici della creatura non ne subiscono l'effetto. Per ogni oggetto all'interno dell'area che sia soggetto a uno o più incantesimi, bisogna effettuare delle prove di dissoluzione come per le creature. Gli oggetti magici non sono invece soggetti alla dissoluzione ad area. Effettuare una prova di dissoluzione per ogni incantesimo attivo ad area o a effetto il cui punto d'origine sia all'interno dell'area di dissolvi magie. Effettuare infine una prova di dissoluzione per ogni incantesimo attivo la cui area si sovrapponga a quella di dissolvi magie, ma solo per porre fine agli effetti presenti nell'area sovrapposta. Se un oggetto o una creatura che è l'effetto di un incantesimo attivo (come un mostro evocato da evoca mostri) entra nell'area, l'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione per porre fine all'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura in questione (che farà ritorno da dove è venuta), oltre a tentare di dissolvere gli incantesimi presenti sulla creatura o sull'oggetto. L'incantatore può scegliere di ottenere automaticamente un successo su ogni prova di dissoluzione contro un incantesimo lanciato da lui stesso.
- Controincantesimo: Quando dissolvi magie viene usato in questo modo, agisce su un incantatore scelto come bersaglio e viene lanciato come un controincantesimo (pagina 171). A differenza di un vero controincantesimo, tuttavia, c'è il rischio che dissolvi magie non funzioni. L'incantatore deve superare una prova di dissoluzione per contrastare l'incantesimo dell'altro incantatore.

Evoca alleato naturale VI [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 6° livello, 1d3 creature di 5° 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 focena può essere evocata solo in un ambiente acquatico. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 6° 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.

Forza del toro di massa

V, S,	1 azione	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Sì (innocuo)	MC: Alcuni peli o un pizzico di letame di un toro
-------	----------	---	--	------------------------	----------------------------	------------------	---

Il soggetto diventa più forte.Funziona come forza del toro, ma influenza molteplici creature.

Grazia del gatto di massa

V, S, M	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Sì	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.

Guscio anti-vita

V, S, DF	1 round	↻ 3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrato sull'incantatore	⌚ 10 min./livello (I)	Rl: Sì
----------	---------	-------	--	-----------------------	--------

L'incantatore crea un campo di energia mobile di forma semisferica che blocca l'accesso a gran parte delle creature viventi. L'effetto respinge aberrazioni, animali, bestie magiche, draghi, folletti, giganti, melme, parassiti, umanoidi, umanoidi mostruosi e vegetali, ma non costrutti, elementali, esterni o non morti. Vedi il Manuale dei Mostri per la descrizione dei diversi tipi di creature. Questo incantesimo può essere utilizzato solo per difendersi, e non per attaccare; spingere una barriera di Abiurazione contro una creatura che ne viene tenuta all'esterno provoca il cedimento della barriera (vedi 'Abiurazione', pagina 172).

Legno di ferro

V, S, M	1 minuto per ogni 0,5 kg creati	↻ 0 m	⌚ Un giorno/livello (I)	Rl: No	MC: Legno con la forma dell'oggetto in legno di ferro che si intende creare.
---------	---------------------------------	-------	-------------------------	--------	--

Legno di ferro è un materiale magico creato dai druidi a partire dal legno normale. Pur rimanendo legno naturale a tutti gli effetti, il *legno di ferro* è forte, pesante e resistente al fuoco come l'acciaio. Gli incantesimi che colpiscono il metallo o il ferro (come riscaldare il metallo) non hanno effetto sul *legno di ferro*. Sono invece efficaci gli incantesimi che influenzano il legno (come scolpire legno), anche se il *legno di ferro* non può bruciare. Usando questo incantesimo con scolpire legno o con una prova di Artigianato relativa alla lavorazione del legno, l'incantatore può creare oggetti di legno che funzionano allo stesso modo degli oggetti di acciaio. Egli può quindi creare armature di piastre di legno e spade di legno che hanno la stessa resistenza di quelle di acciaio. Questi oggetti possono essere usati dai druidi senza alcuna limitazione. Infine, se l'incantatore decide di creare solo metà del *legno di ferro* che questo incantesimo permetterebbe di creare, qualunque arma, scudo o armatura così creata è da considerarsi un oggetto magico con un bonus di potenziamento + 1.

Muovere il terreno [Terra]

V, S, M	vedi testo	↻ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Terra in una area di 22 m quadrati e profonda 3 m	⌚ Instantanea	Rl: No	MC: Un miscuglio di vari tipi di terreno (argilla, terriccio e sabbia) in un sacchetto, e una lama di ferro.
---------	------------	------------------------------------	---	---------------	--------	--

Muovere il terreno è in grado di smuovere cumuli di terra (argilla, terriccio, sabbia), far crollare argini, muovere collinette, spostare dune di sabbia ecc. In ogni caso, però, non è in grado di spostare o far crollare formazioni di roccia. Le dimensioni dell'area soggetta all'incantesimo determinano il tempo di lancio. Per ogni quadrato con il lato di 45 metri (fino a 3 metri di profondità) sono necessari 10 minuti di tempo di lancio. Per la superficie massima, 225 metri x 225 metri, l'incantatore impiega 4 ore e 10 minuti per spostarla. Questo incantesimo non infrange la superficie del terreno con violenza. La copre invece di creste e avvallamenti, mentre il terreno reagisce con la fluidità di un ghiacciaio fino a ottenere il risultato desiderato. Gli alberi, le strutture, le formazioni rocciose e così via non ne subiscono l'effetto, se non per i cambiamenti di elevazione e di morfologia del terreno. Questo incantesimo non può essere usato per scavare tunnel, e solitamente è troppo lento per intrappolare o seppellire creature. Viene solitamente usato per scavare o riempire fossati o per modificare le caratteristiche del terreno prima di una battaglia. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature di terra.

Muro di pietra [Terra]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M/DF	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Instantanea	TS: Vedi testo	Rl: No	MC: Un piccolo blocco di granito
------------	-------------------	----------------------------------	---------------	----------------	--------	----------------------------------

Questo incantesimo crea un muro di roccia che si fonde alle superfici rocciose circostanti. Viene solitamente usato per chiudere passaggi, portali, varchi e per impedire l'accesso ai nemici. Il *muro di pietra* è spesso 2,5 cm per ogni quattro livelli dell'incantatore e ampio fino a un quadrato con lato di 1,5 metri per livello. L'incantatore può raddoppiare la sua estensione dimezzandone lo spessore. Il muro non può essere evocato in modo da occupare lo stesso spazio di una creatura o di un altro oggetto. A differenza di un muro di ferro, è possibile creare un *muro di pietra* in qualsiasi forma l'incantatore desideri. Il muro creato non ha bisogno di essere verticale, né di poggiare su nessun fondamento solido; deve tuttavia fondersi ed essere solidamente sostenuto da altre rocce già esistenti. Può essere usato, ad esempio, per creare un ponte o una rampa attraverso un baratro. Per questo scopo, se l'arco da coprire è più ampio di 6 metri, il muro deve avere forma arcuata ed essere sostenuto da speroni rocciosi, nel qual caso l'area dell'incantesimo necessita di essere dimezzata. Di conseguenza, un incantatore di 20° livello può creare un'arcata con una superficie di dieci volte un quadrato con lato di 1,5 metri. Il muro può essere plasmato rozzamente in modo che disponga di spalti o merli, ma questo diminuisce ulteriormente l'area disponibile. Come ogni altro *muro di pietra*, anche questo può essere distrutto da disintegrazione o da altri mezzi normali come la demolizione e lo sfondamento. Ogni quadrato del muro con lato di 1,5 metri ha 15 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore e durezza 8. Se una sezione del muro raggiunge o punti ferita viene infranta. Se una creatura tenta di aprire un varco nel muro con un singolo attacco, la CD per la sua prova di Forza è di 20 + 2 per ogni 2,5 cm di spessore. È possibile, anche se difficile, intrappolare avversari mobili entro o sotto un *muro di pietra*, purché il muro venga plasmato in modo da bloccare eventuali creature. Le creature possono evitare l'imprigionamento superando un tiro salvezza sui Riflessi.

Pietre parlanti

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, DF	10 minuti	↻ Personale	👁 Incantatore	⌚ 1 minuto per livello
----------	-----------	-------------	---------------	------------------------

L'incantatore guadagna la capacità di parlare con le pietre, le quali riferiscono chi o cosa le abbia toccate, oltre a rivelare cosa sia coperto o nascosto dietro o sotto di loro.Se viene loro richiesto, le pietre fanno descrizioni complete e accurate. Da notare che la prospettiva, la capacità di percezione, e le conoscenze di una pietra potrebbero impedirle di fornire i dettagli desiderati (a discrezione del DM).L'incantatore è in grado di parlare con le pietre naturali o con quelle lavorate.

Querciaviva

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S	10 minuti	↻ Contatto	👁 L'albero toccato	⌚ Un giorno/livello (i)	Rl: No
------	-----------	------------	--------------------	-------------------------	--------

Questo incantesimo trasforma una quercia in un protettore o guardiano.Può essere lanciato solo su un albero alla volta; *querciaviva* non può essere lanciato su una quercia finché continua ad essere attivo su un'altra.L'albero sul quale l'incantesimo viene lanciato deve essere entro 3 metri dalla dimora dell'incantatore, da un posto a lui sacro, o entro 90 metri da qualcosa che desidera difendere o proteggere.Querciaviva deve essere lanciato su una quercia Enorme in piena salute.Una frase di attivazione con fino a una parola per livello dell'incantatore viene posta sulla quercia bersaglio.Ad esempio, 'Attacca ogni persona che si avvicina senza prima pronunciare: sacro vischio' è una frase di attivazione di 11 parole, che l'incantatore potrebbe usare all'11°livello o superiore.L'incantesimo *querciaviva* dà vita all'albero trasformandolo in un treant (vedi il Manuale dei Mostri).A discrezione del DM, si possono modificare le statistiche del treant adattandole ad un albero più piccolo, nel caso in cui *querciaviva* venga lanciato su una quercia di dimensioni ridotte.Se *querciaviva* viene dissolto, l'albero mette radici immediatamente, ovunque si trovi. Se lasciato libero, prima di mettere radici cerca di tornare al suo luogo di origine.

Resistenza dell'orso di massa

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, DF	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si
----------	-------------------	---	--	------------------------	----------------------------	--------

Funziona come resistenza dell'orso, ma ha effetto su più creature.

Respingere legno

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S	1 azione standard	↻ 18 m	Emanazione in forma lineare di 18 m che parte dall'incantatore	⌚ 1 minuto per livello (i)	Rl: No
------	-------------------	--------	--	----------------------------	--------

Dall'incantatore hanno origine ondate di energia che si muovono nella direzione da lui determinata, spingendo lontano tutti gli oggetti di legno che si trovano sul percorso dell'incantesimo, fino ai limiti del suo raggio di azione.Gli oggetti di legno con un diametro superiore a 7,5 cm e che sono stati fissati saldamente non ne subiscono l'effetto, al contrario degli oggetti liberi.Gli oggetti di legno fissi con diametro di 7,5 cm o meno, si piegano e si spezzano e i loro pezzi si muovono con l'onda di energia. Gli oggetti che subiscono l'effetto dell'incantesimo vengono respinti alla velocità di 12 metri per round.Gli scudi di legno, le lance, i foderi e le impugnature delle armi, i dardi e le frecce saranno tutti respinti indietro, portando con sé i loro possessori. (Una creatura trascinata da un oggetto che sta portando può lasciarlo andare. Una creatura trascinata da uno scudo può sganciarlo con un'azione di movimento e lasciarlo cadere come azione gratuita.)Se una lancia è piantata a terra per prevenire questo movimento forzato, si spacca. Anche gli oggetti magici con parti in legno vengono respinti, anche se un campo anti-magia è sufficiente a bloccare gli effetti dell'incantesimo. Le ondate di energia continuano a percorrere la direzione specificata per tutta la durata dell'incantesimo.Dopo avere lanciato questo incantesimo e una volta che la direzione è stata decisa, l'incantatore può fare altre cose o andarsene senza che questo modifichi il potere dell'incantesimo.

Saggezza del gufo di massa

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M/DF	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si	MC: Alcune piume o un pizzico di escrementi di gufo
------------	-------------------	---	--	------------------------	----------------------------	--------	---

Funziona come saggezza del gufo, ma influenza molteplici creature.

Scopri il percorso

V, S, F	3 round				TS: None o Volontà nega (innocuo)	Rl: No o Si (innocuo)	focus: Una serie di oggetti di divinazione del tipo preferito dall incatatore: ossa, avorio, bastoncini , rune scolpite od oggetti simili
---------------	------------	--	--	--	-----------------------------------	-----------------------	---

Il soggetto di questo incantesimo è in grado di individuare la strada fisica più corta e più diretta verso una destinazione specifica, che si tratti della strada per entrare o per uscire da un certo luogo.Il luogo può essere all'esterno, sottoterra o perfino all'interno di un incantesimo labirinto. L'incantesimo funziona basandosi sul luogo, non sugli oggetti o sulle creature contenuti in esso.Quindi, non potrebbe trovare la strada per 'la foresta dove vive un drago verde' o la locazione di 'un tesoro di monete di platino', ma potrebbe indicare l'uscita da un labirinto.La locazione deve trovarsi sullo stesso piano su cui l'incantatore si trova nel momento in cui lancia l'incantesimo.L'incantesimo permette al soggetto di percepire la direzione esatta che lo condurrà a destinazione, indicando di volta in volta la strada giusta da seguire o le azioni fisiche da compiere.Ad esempio, l'incantesimo permette al soggetto di percepire i fili che fanno scattare una trappola o di conoscere la parola esatta per oltrepassare un glifo di interdizione. L'incantesimo ha termine quando la destinazione viene raggiunta o quando si esaurisce la sua durata, a seconda di ciò che si verifica prima. L'incantesimo può essere usato per rimuovere il soggetto e coloro che si trovano assieme a lui dall'effetto di un incantesimo labirinto nel giro di un singolo round. Questa Divinazione opera in funzione del suo soggetto principale, non dei suoi compagni, e quindi non prevede e non si adatta alle azioni di altre creature (compresi eventuali guardiani).

Semi di fuoco [Fuoco]

V, S, M	1 azione standard				TS: None o Riflessi dimezza; vedi testo	Rl: MC: Le ghiande o le No bacche di agrifoglio.
---------------	-------------------	--	--	--	---	--

In base alla versione scelta, l'incantatore può trasformare delle ghiande in armi a spargimento che lui o un altro personaggio possono lanciare, o delle bacche di agrifoglio in bombe da far detonare a comando.

- Ghiande deflagranti: Fino a quattro ghiande vengono trasformate in speciali armi a spargimento che possono essere scagliate fino a 30 metri di distanza. E richiesto un tiro per colpire di contatto a distanza per raggiungere il bersaglio scelto. Insieme, le ghiande possono infliggere 1d6 danni da fuoco per ogni livello dell'incantatore (massimo 20d6) ripartito tra le varie ghiande nella maniera prescelta. Per esempio, un druido di 20° livello potrebbe creare un proiettile da 20d6, due da 10d6, uno da 11d6 e tre da 3d6, o qualsiasi altra combinazione che totalizzi fino a quattro ghiande e 20d6 danni. Ogni ghianda esplode nel momento in cui tocca una superficie dura. In aggiunta ai normali danni da fuoco, ognuna infligge 1 danno da spargimento per dado e incendia qualsiasi materiale combustibile nel raggio di 3 metri. Se una creatura all'interno dell'area effettua con successo un tiro salvezza su i Riflessi, subisce solo danni dimezzati; una creatura colpita in pieno non ha diritto al tiro salvezza.
- Bacche di agrifoglio in bombe: L'incantatore può trasformare fino a otto bacche di agrifoglio in bombe speciali. Le bacche vengono normalmente piazzate a mano, essendo troppo leggere per funzionare come armi da lancio efficaci (possono essere lanciate a un massimo di 1,5 metri). Se l'incantatore si trova entro 60 metri nel momento in cui pronuncia una parola di comando, le bacche esplodono istantaneamente in una fiammata e infliggono 1d8 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore a ogni creatura in un'esplosione con raggio di 1,5 metri, e incendiano qualsiasi materiale combustibile nel raggio di 1,5 metri. Le creature nell'area che effettuano con successo un tiro salvezza sui Riflessi subiscono solo danni dimezzati.

Trasporto vegetale

V, S	1 azione standard				Rl: No
------	-------------------	--	--	--	--------

Lincantatore può entrare in qualsiasi pianta normale (di taglia Media o superiore) e attraversare ogni distanza fino a un'altra pianta della stessa specie in un singolo round, indipendentemente dalla distanza che separa i due vegetali.La pianta d'entrata deve essere viva.La pianta di destinazione non deve essergli familiare, ma deve essere viva a sua volta.In caso di dubbio sulla locazion e di una particolare pianta di destinazione, è sufficiente che l'incantatore indichi la direzione e la distanza ('una quercia a 150 km a nord di qui') e l'incantesimo lo trasporta più vicino possibile alla destinazione indicata.Se desidera una particolare pianta di destinazione (la quercia fuori dal suo bosco druidico, ad esempio), ma la pianta non è più in vita, l'incantesimo fallisce e l'incantatore viene respinto fuori dalla pianta d'entrata.Oltre all'incantatore, anche gli oggetti che porta con sé vengono trasportati, purché l'incantatore non superi il suo carico massimo. È possibile anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente per ogni tre livelli dell'incantatore.Per determinare il numero di creature che è possibile portare, si usano i seguenti valori: una creatura Grande conta come due creatureMedie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi e così via.Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e almeno una delle creature deve essere in contatto con l'incantatore.Questo incantesimo non funziona per viaggiare attraverso le creature vegetali come cumuli striscianti e treant.La distruzione della pianta occupata dall'incantatore uccide sia lui che le creature che porta con sé, espellendo tutti i corpi e gli oggetti trasportati fuori dall'albero.

Druido livello 7

Animare Vegetali

V	1 azione standard	🏹 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🎯 Un vegetale Grande per ogni tre livelli dell'incantatore o tutti i vegetali nel raggio di azione; vedi testo	🕒 1 round per livello o 1 ora per livello; vedi testo	Rl: No
---	-------------------	---	--	---	--------

L'incantesimo infonde nei vegetali inanimati la mobilità e una parvenza di vita. I vegetali così animati attaccano chiunque o qualsiasi cosa all'inizio venga loro indicato dall'incantatore come se fossero oggetti animati della categoria di taglia appropriata. Si può animare un vegetale Grande o più piccolo (come un albero), o un numero equivalente di vegetali più grandi, per ogni tre livelli dell'incantatore. Un vegetale Enorme conta come due vegetali Grandi o inferiori, un vegetale Mastodontico come quattro, e uno Colossale come otto. L'incantatore può cambiare il bersaglio o i bersagli designati come azione di movimento, come se stesse dirigendo un incantesimo attivo. Si possono utilizzare le statistiche degli oggetti animati nel Manuale dei Mostri, mai vegetali più piccoli della taglia Grande sono privi della durezza, a meno che il DM non decida diversamente. Animare vegetali non può influenzare le creature vegetali (come i treant), né il materiale vegetale non vivo (come una tunica di cotone o una corda di canapa). Intralciare: In alternativa, l'incantatore può infondere in tutti i vegetali presenti nel raggio di azione un certo grado di mobilità che permette loro di attorcigliarsi attorno alle creature che si trovano nell'area. Quest'uso dell'incantesimo duplica l'effetto di un incantesimo intralciare. La resistenza agli incantesimi non impedisce alle creature di essere intralciate. L'effetto dura un'ora per livello dell'incantatore.

Bagliore solare [Luce]

V, S, DF	1 azione standard	🏹 18 m	Linea dalla tua mano	🕒 1 round/livello o fino a quando tutti i raggi sono esauriti	TS: Riflessi nega e Riflessi dimezza; vedi testo	Rl: Sì
----------	-------------------	--------	----------------------	---	--	--------

Per tutta la durata dell'incantesimo, l'incantatore può utilizzare un'azione standard per invocare un bagliore di luce intensa ogni round. È possibile creare uno di questi bagliori ogni tre livelli dell'incantatore (fino a un massimo di sei bagliori al 18° livello). L'incantesimo termina quando la sua durata si esaurisce oppure quando sono terminati i bagliori a disposizione. Tutte le creature presenti all'interno del bagliore vengono accecate e subiscono 4d6 danni. Tutte le creature per cui la luce solare è nociva o innaturale subiscono danni raddoppiati. Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo annulla la cecità e dimezza i danni. I non morti colti all'interno del bagliore subiscono 1d6 danni per ogni livello dell'incantatore (massimo 20d6), o danni dimezzati se superano un tiro salvezza sui Riflessi. Inoltre, il bagliore è in grado di distruggere le creature non morte specificamente vulnerabili alla luce intensa (come i vampiri), in caso di fallimento del proprio tiro salvezza. La luce ultravioletta generata da questo incantesimo è anche in grado di infliggere danni a funghi, muffe e fanghiglie allo stesso modo delle creature non morte.

Camminare nel vento [Aria]

V, S, DF	1 azione standard	🏹 Contatto	🎯 L'incantatore e una creatura toccata per ogni tre livelli	🕒 1 ora per livello (I); vedi testo	TS: No e Volontà nega (innocuo)	Rl: No e Sì (innocuo)
----------	-------------------	------------	---	-------------------------------------	---------------------------------	-----------------------

L'incantatore può alterare la sostanza del proprio corpo e farla diventare simile al vapore di una nube (come per l'incantesimo forma gassosa), permettendogli di camminare nell'aria, possibilmente a grandi velocità. Può portare con sé altre creature, che possono agire indipendentemente. Generalmente, un camminatore nel vento vola a una velocità di 3 metri con manovrabilità perfetta. Se il soggetto lo desidera, un vento magico lo spinge a una velocità fino a 180 metri per round (90 km/h) con manovrabilità scarsa. Il camminatore nel vento non è invisibile, ma piuttosto appare nebuloso e translucido. Se è vestito interamente di bianco, esiste una probabilità dell'80% che venga scambiato per un semplice cumulo di vapori, un banco di nebbia o una nuvola. Un camminatore nel vento può tornare alla sua forma fisica quando lo desidera e poi ritrasformarsi di nuovo in forma vaporosa. Ogni cambiamento richiede 5 round, che contano nella durata dell'incantesimo (come avviene per qualsiasi lasso di tempo trascorso in forma fisica). Come già indicato sopra, l'incantatore può interrompere l'incantesimo, e può anche decidere di interrompere l'incantesimo su alcuni soggetti e di mantenerlo su altri. Nell'ultimo minuto di durata dell'incantesimo, un camminatore nel vento in forma vaporosa scende automaticamente di 18 metri per round (per un totale di 180 metri), o più velocemente, se lo desidera. Questa discesa funge come avvertimento per l'imminente esaurimento dell'incantesimo.

Controllare tempo atmosferico

V, S	10 minuti; vedi testo	🏹 3 km	Un cerchio del raggio di 3 km centrato sull'incantatore; vedi testo	🕒 4d12 ore; vedi testo	Rl: No
------	-----------------------	--------	---	------------------------	--------

L'incantatore può cambiare il tempo atmosferico nell'area locale. Sono necessari 10 minuti per lanciare l'incantesimo e altri 10 minuti perché gli effetti comincino a manifestarsi. Le condizioni atmosferiche del momento vengono determinate dal DM. L'incantatore può solo invocare un tempo appropriato al clima e alla stagione dell'area in cui si trova.

Stagione	Tempo possibile
Primavera	Tornado, tempesta di fulmini, tempesta di nevischio o caldo
Estate	Pioggia torrenziale, calore intenso o grandinata
Autunno	Clima caldo o freddo, nebbia, nevischio
Inverno	Freddo intenso, tempesta di neve, disgelo
Tardo inverno	Vento Uragano o primavera precoce (nelle zone costiere)

L'incantatore controlla le tendenze generali del tempo, come la direzione e l'intensità del vento, ma non controlla le sue applicazioni specifiche (dove colpiranno i fulmini, ad esempio, o il percorso preciso di un tornado). Quando l'incantatore seleziona una certa condizione da generare, il tempo assumerà quella condizione 10 minuti dopo (cambiando gradualmente, e non bruscamente). Continuerà così come è stato generato per la durata dell'incantesimo o finché l'incantatore non userà un'azione standard per decidere una nuova condizione atmosferica (che si manifesterà pienamente 10 minuti dopo). Condizioni contraddittorie tra loro non possono essere presenti contemporaneamente (nebbia e vento forte, ad esempio). *Controllare tempo atmosferico* può eliminare fenomeni atmosferici (che avvengono naturalmente o in altro modo), allo stesso modo in cui può crearli. I druidi che lanciano questo incantesimo raddoppiano la sua durata e influenzano un cerchio del raggio di 4,5 km.

Cura ferite moderate di massa

V, 1 azione S standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo) o Volontà dimezza; vedi testo	RI: Sì (innocuo) o Sì; vedi testo
---------------------------	--	---	------------------	--	--------------------------------------

L'incantatore incanala energia positiva per curare 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +30). Come gli altri incantesimi curare, cura ferite leggere di massa infligge danni ai non morti nella sua area di effetto anziché curarli. Ogni non morto influenzato può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni.

Evoca alleato naturale VII [vedi testo]

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

È possibile evocare una creatura di 7° livello, 1d3 creature di 6° livello dello stesso tipo, oppure 1d4 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 focena può essere evocata solo in un ambiente acquatico. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 7° 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.

Guarigione

V, S	1 azione standard	↗ Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Sì (innocuo)
------	-------------------	------------	--------------------	---------------	----------------------------	------------------

Guarigione permette di infondere un flusso di energia positiva in una creatura per curare le sue malattie e le sue ferite. L'incantesimo termina immediatamente tutte le seguenti condizioni avverse che potrebbero affliggere il bersaglio: abbagliato, accecato, affaticato, ammalato, assordato, avvelenato, confuso, danni alle caratteristiche, esausto, frastornato, infermo, nauseato, soggetto a demenza, soggetto a regressione mentale e stordito. Cura anche 10 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 150 danni al 15° livello. Guarigione non rimuove livelli negativi e non ripristina livelli o punteggi di caratteristica risucchiati permanentemente. Se utilizzato contro una creatura non morta, *guarigione* funziona come ferire.

Piaga strisciante

V, S	1 round	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)/30 m.; vedi testo	⌚ 1 minuto per livello	RI: No
------	---------	---	------------------------	--------

Quando l'incantatore formula un incantesimo *piaga strisciante*, richiama a sé una massa di sciame di millepiedi (uno sciame per ogni due livelli dell'incantatore fino a un massimo di dieci sciame al 20° livello), che non sono tenuti a comparire necessariamente l'uno accanto all'altro. (Vedi il Manuale dei Mostri per ulteriori dettagli sugli sciame di millepiedi).L'incantatore può evocare gli sciame di millepiedi in modo che occupino aree già occupate da altre creature.Lo sciame rimane stazionario, e attacca qualsiasi creatura presente nell'area, a meno che l'incantatore non impartisca alla *piaga strisciante* l'ordine di muoversi (un'azione standard). Come azione standard, l'incantatore può ordinare a un numero qualsiasi di sciame di dirigersi verso una qualsiasi preda entro 30 metri da sé. L'incantatore non può ordinare agli sciame di allontanarsi a più di 30 metri da sé, e se l'incantatore siallontana a più di 30 metri da uno sciame, quello sciame rimane stazionario, attaccando qualsiasi creatura all'interno della sua area (l'incantatore potrà impartire altri ordini se torna entro 30 metri da quello sciame).

Scrutare superiore

V, S	1 azione standard	↗ Vedi testo	⌚ 1 ora per livello	TS: Volontà nega	RI: Sì	MC: L'occhio di un falco, di un'aquila o anche di un roc, più acido nitrico, rame e zinco
------	----------------------	-----------------	------------------------	---------------------	--------	--

Funziona come scrutare, tranne per le differenze sopra riportate.In aggiunta, attraverso il sensore magico funzionano in modo sicuro tutti i seguenti incantesimi: individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del magico, individuazione del male, lettura del magico, linguaggi e messaggio.

Tempesta di fuoco [Fuoco]

V, S	1 round	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	2 cubi con spigolo di 3 m per livello (F)	⌚ Instantanea	TS: Riflessi dimezza	RI: Sì
------	---------	----------------------------------	---	---------------	----------------------	--------

Quando viene lanciato *tempesta di fuoco* l'intera area viene investita da una pioggia infuocata tonante.Le fiamme non danneggiano la vegetazione naturale, i ripari terreni e le creature vegetali nell'area, se lo si desidera. Qualsiasi altra creatura all'interno dell'area subisce 1d6 danni da fuoco per livello dell'incantatore (massimo 20d6).

Trasforma bastone

V, S, F	1 round	↗ Contatto	👁 Bastone dell'incantatore toccato	⌚ 1 ora per livello (I)	RI: No	focus: Il bastone ferrato, che deve essere appositamente preparato. Il bastone deve essere un ramo robusto di frassino, quercia o tasso, scorteggiato, formato , scolpito e levigato (un procedimento che richiede 28 giorni). Non è possibile andare all'avventura o compiere altra attività faticosa durante il lavoro di preparazione del bastone
---------	---------	------------	--	----------------------------------	--------	--

L'incantatore trasforma un bastone ferrato appositamente preparato in una creatura di taglia Enorme simile a un treant alta circa 7,2 metri.Quando l'incantatore pianta una punta del bastone nel terreno e pronuncia una parola di comando speciale per concludere l'incantesimo, il bastone si trasforma in una creatura che ha l'aspetto e combatte come un treant (vedi il Manuale dei Mostri).Il bastone-treant difende l'incantatore ed esegue qualsiasi comando parlato.Tuttavia non è in realtà un vero treant, e non è quindi in grado di conversare con altri treant o di comandare gli alberi. Se il bastone treant raggiunge o punti ferita o meno, il treant si dissolve in polvere e il bastone viene distrutto.Diversamente, il bastone ritorna alla sua forma normale quando l'incantesimo si esaurisce (o quando viene interrotto) e può essere utilizzato di nuovo come focus per un altro lancio dell'incantesimo.Il bastone-treant viene sempre creato al pieno delle forze, indipendentemente dal numero di ferite che aveva subito nel corso dell'ultima creazione.

Trasmutare metallo in legno

V, S, DF	1 azione standard	🔮 Lungo (120 m + 12 m per livello)	Tutti gli oggetti di metallo entro un'esplosione del raggio di 12 m	⌚ Instantanea	Rl: Si (oggetto; vedi testo)
-------------	----------------------	---------------------------------------	--	------------------	---------------------------------

Questo incantesimo permette di trasformare tutti gli oggetti in metallo all'interno dell'area in oggetti di legno. Anche le armi, le armature e gli altri oggetti di metallo trasportati dalle creature vengono trasformati.Gli oggetti magici di metallo hanno una resistenza agli incantesimi effettiva di 20 + il livello dell'incantatore contro questo incantesimo. Gli artefatti non possono essere trasmutati.Le armi convertite da metallo in legno subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e per i danni. Le armature convertite da metallo a legno perdono 2 punti di bonus di armatura.Le armi trasformate da questo incantesimo si scheggiano e si rompono ad ogni tiro per colpire naturale di 1 o 2 e le armature trasformate perdono un ulteriore punto di bonus di armatura ogni volta che vengono colpite da un tiro per colpire naturale di 19 o 20.Solo desiderio, desiderio limitato, miracolo o magie simili possono ripristinare un oggetto trasmutato al suo stato metallico. Altrimenti, ad esempio, una porta metallica trasformata in legno rimane per sempre una porta di legno.

Visione del vero

V, S, M	1 azione standard	👁 Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)	MC: Un unguento per gli occhi del costo di 250 mo fatto di una rara mistura di grasso, polvere di funghi e zafferano.
---------------	----------------------	------------	-----------------------	---------------------------	----------------------------------	---------------------	--

L'incantatore conferisce al soggetto la capacità di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.Il soggetto vede attraverso l'oscurità naturale e quella magica, nota porte segrete celate dalla magia, vede le locazioni esatte delle creature o degli oggetti sotto l'effetto di sfocatura o di distorsione, vede le creature e gli oggetti invisibili normalmente, vede attraverso le illusioni e le vere forme degli esseri soggetti a metamorfosi, trasformati o trasmutati.Inoltre, il soggetto è in grado di concentrarsi e di osservare ciò che accade sul Piano Etereo (ma non negli spazi extradimensionali). Il raggio di azione accordato a *visione del vero* è di 36 metri.Visione del vero, tuttavia, non permette di vedere attraverso oggetti solidi. Non conferisce in alcun modo vista a raggi X o un suo qualsiasi equivalente.Non nega l'occultamento, nemmeno quello causato da nebbia o effetti simili.Visione del vero non aiuta il soggetto a vedere attraverso camuffamenti normali, a individuare creature che sono semplicemente nascoste o a trovare porte segrete nascoste con mezzi normali.Inoltre, gli effetti di questo incantesimo non possono essere potenziati con magie conosciute, quindi non è possibile usare *visione del vero* attraverso una sfera di cristallo o in combinazione con cliiaroudienza/chiaroveggenza.

Druido livello 8

Controllare vegetali

V, S, DF	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Fino a 2 DV per livello di creature vegetali che non possono essere a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega	Rl: No
----------	-------------------	---	---	------------------------	------------------	--------

Questo incantesimo permette all'incantatore di controllare le azioni di una o più creature vegetali per un breve periodo di tempo. Le creature vengono comandate a voce e sono in grado di capire, in qualsiasi lingua l'incantatore stia parlando. Anche se la comunicazione vocale non è possibile (all'interno di un'area coperta dall'incantesimo silenzio, ad esempio), i vegetali controllati non attaccano l'incantatore. Alla fine dell'incantesimo i soggetti controllati tornano al loro normale comportamento. Comandi suicidi o autodistruttivi vengono semplicemente ignorati.

Cura ferite gravi di massa

V, S, DF	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo) o Volontà dimezza; vedi testo	Rl: Si (innocuo) o Si; vedi testo
----------	-------------------	---	--	---------------	---	-----------------------------------

L'incantatore incanala energia positiva per curare 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +35). Come gli altri incantesimi curare, cura ferite leggere di massa infligge danni ai non morti nella sua area di effetto anziché curarli. Ogni non morto influenzato può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni.

Dito della morte [Morte]

V, S, DF	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura vivente	⌚ Instantanea	TS: Tempra parziale	Rl: Si
----------	-------------------	---	------------------------	---------------	---------------------	--------

L'incantatore può uccidere una singola creatura vivente che si trovi entro il raggio di azione dell'incantesimo. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra per sopravvivere all'attacco. Se il tiro ha successo, la creatura subisce solo 3d6 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25). Il soggetto potrebbe morire a causa dei danni subiti pur avendo superato il tiro salvezza.

Esplosione solare [Luce]

V, S, M/DF	1 azione standard	↻ Lungo (120 m + 12 m per livello)	💣 Esplosione del raggio di 24 m	⌚ Instantanea	TS: Riflessi parziale; vedi testo	Rl: Si	MC: Un pezzo di pietra del sole e una fiamma libera
------------	-------------------	------------------------------------	---------------------------------	---------------	-----------------------------------	--------	---

Esplosione solare crea un globo di luce accecante e incandescente, che esplode silenziosamente a partire dal punto scelto. Tutte le creature all'interno del globo vengono accecate e subiscono 6d6 danni. Una creatura per cui la luce del sole è nociva o innaturale subisce danni raddoppiati. Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo nega la cecità e dimezza i danni. I non morti all'interno del globo subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore, (massimo 25d6), o danni dimezzati se superano un tiro salvezza sui Riflessi. Inoltre, l'esplosione è in grado di distruggere le creature non morte specificatamente vulnerabili alla luce intensa (come un vampiro), in caso di fallimento del proprio tiro salvezza. La luce ultravioletta generata da questo incantesimo è anche in grado di infliggere, danni a funghi, muffe, melme, fanghiglie, allo stesso modo delle creature non morte. Esplosione solare dissolve qualsiasi incantesimo di oscurità di 9° livello e inferiore all'interno della sua area.

Evoca alleato naturale VIII [vedi testo]

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

È possibile evocare una creatura di 8° livello, 1d3 creature di 7° 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 focena può essere evocata solo in un ambiente acquatico. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 8° 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.

Forme Animali

V, S, DF	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura consenziente per livello, tutte entro 9 m l'una dall'altra	⌚ 1 ora per livello (l)	TS: None; vedi testo	Rl: Si (innocuo)	MC: Un bozzolo vuoto
----------	-------------------	---	---	-------------------------	----------------------	------------------	----------------------

Funziona come metamorfosi, con la differenza che permette di trasformare fino a una creatura consenziente per livello dell'incantatore in un animale a propria scelta; l'incantesimo non ha effetto se la creatura non è consenziente. Tutte le creature devono assumere lo stesso tipo di forma animale; ad esempio, l'incantatore non può trasformare un soggetto in un falco e un altro in un lupo crudele. I bersagli rimangono in forma animale finché l'incantesimo non svanisce o finché l'incantatore non decide di interrompere l'incantesimo su tutti i soggetti. Inoltre, ogni soggetto può scegliere di riassumere la sua forma normale come azione di round completo; il farlo pone fine all'incantesimo solo su quella creatura. I DV massimi di una forma assunta sono pari ai DV del soggetto o al livello dell'incantatore, quale dei due sia inferiore, fino a un massimo di 20 DV al 20° livello.

Inversione della gravità

V, S, M/DF	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	Fino a un cubo con spigolo di 3 m per ogni due livelli (F)	⌚ 1 round per livello (I)	TS: None; vedi testo	Rl: No	MC: Un magnete e una lima di ferro
------------	-------------------	----------------------------------	--	---------------------------	----------------------	--------	------------------------------------

Questo incantesimo inverte la gravità nella sua area, facendo cadere verso l'alto tutte le creature e gli oggetti che non siano fissati a terra, facendo loro raggiungere il punto più alto dell'area in 1 round. Se nel corso di questa caduta incontrano qualche oggetto solido (come un soffitto), oggetti e creature in caduta lo colpiscono con la stessa forza che avrebbero subito in una normale caduta verso il basso. Se un oggetto o una creatura raggiunge il punto più alto dell'area senza colpire nulla, rimane lì, ondeggiando leggermente, fino al termine dell'incantesimo. Alla fine dell'incantesimo, le creature e gli oggetti ricadono verso il basso. Posto che vi sia nei paraggi qualcosa a cui aggrapparsi, le creature all'interno dell'area possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrare qualcosa quando l'incantesimo ha effetto. Le creature in grado di volare o levitare possono evitare di cadere.

Parola del ritiro

✓ V	1 azione standard	↻ Illimitato	🌀 Incantatore e oggetti toccati o creature consenzienti	⌚ Instantanea	TS: None o Volontà nega (innocuo, oggetto)	Rl: No o Sì (innocuo, oggetto)
-----	-------------------	--------------	---	---------------	--	--------------------------------

La *parola del ritiro* teletrasporta istantaneamente l'incantatore al suo santuario nel momento in cui viene pronunciata. L'incantatore deve designare il santuario nel momento in cui prepara l'incantesimo, che deve essere un luogo molto familiare. Il punto di arrivo effettivo è un'area designata non più grande di 3 metri per 3 metri. Può essere trasportato a qualsiasi distanza all'interno di un piano, ma non è possibile viaggiare tra i piani. Oltre all'incantatore, anche gli oggetti che porta con sé vengono trasportati, purché l'incantatore non superi il suo carico massimo. È possibile anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente per ogni tre livelli dell'incantatore. Una creatura Grande conta come due creature Medie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi e così via. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e almeno una delle creature deve essere in contatto con l'incantatore. Se si supera questo limite, l'incantesimo fallisce. Una creatura non consenziente non può essere teletrasportata con *parola del ritiro*. Allo stesso modo, un tiro sa l vezza sulla Volontà (o la resistenza agli incantesimi) di una creatura può impedire agli oggetti in suo possesso di essere teletrasportati. Gli oggetti non magici incustoditi non hanno diritto ad alcun tiro salvezza.

Respingere metallo o pietra [Terra]

V, S	1 azione standard	↻ 18 m	Linea di 18 m che parte dall'incantatore	⌚ 1 round per livello (I)	Rl: No
------	-------------------	--------	--	---------------------------	--------

Come respingere legno, questo incantesimo crea ondate di energia invisibili e intangibili che hanno origine dall'incantatore.Tutti gli oggetti di metallo o di pietra che si trovano sul percorso dell'incantesimo vengono respinti lontano, fino ai limiti del raggio di azione dell'incantesimo.Gli oggetti fissi di metallo o di pietra con diametro superiore a 7,5. cm e quelli liberi più pesanti di 250 kg non ne subiscono l'effetto. Tutto il resto, inclusi oggetti animati, piccoli macigni e creature in armatura di metallo vengono respinti.Gli oggetti fissi con diametro di 7,5 cm o meno si piegano e si spezzano e i loro pezzi si muovono con l'onda di energia. Gli oggetti che subiscono l'effetto dell'incantesimo vengono respinti alla velocità di 12 metri per round.Gli oggetti come le armature di metallo, le spade e simili vengono respinti trascinando i loro possessori con sé.Anche gli oggetti magici con parti di metallo vengono respinti, anche se un campo anti-magia è sufficiente a bloccare gli effetti dell'incantesimo.Le ondate di energia continuano a percorrere la direzione specificata per tutta la durata dell'incantesimo.Dopo avere lanciato questo incantesimo e una volta che la direzione è stata decisa, l'incantatore può fare altre cose o andarsene senza che questo modifichi il potere dell'incantesimo.

Terremoto [Terra]

V, S, DF	1 azione standard	↻ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Propagazione del raggio di 24 m (F)	⌚ 1 round	TS: Vedi testo	Rl: No
----------	-------------------	------------------------------------	-------------------------------------	-----------	----------------	--------

Quando l'incantatore lancia *terremoto*, il terreno viene scosso da un tremito localizzato molto intenso che butta a terra le creature, fa crollare le strutture, apre crepacci nel terreno e ha altri effetti. La scossa dura 1 round, nel corso del quale le creature sul terreno non sono in grado di muoversi o attaccare. Gli incantatori sul terreno devono superare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo) o perdere gli incantesimi che tentano di lanciare. Il *terremoto* agisce su tutti i tipi di terreno, vegetazione, strutture e creature presenti all'interno dell'area. Gli effetti esatti dipendono dal terreno e dalle sue caratteristiche:

- Caverna, grotta o tunnel: L'incantesimo fa crollare il soffitto, infliggendo 8d6 danni contundenti a qualsiasi creatura che rimanga sotto la frana (Riflessi dimezza CD 15), immobilizzando la creatura sotto i detriti (vedi sotto). Un *terremoto* lanciato sul soffitto di una caverna molto ampia potrebbe mettere in pericolo coloro che si trovano al di fuori dell'area ma sotto le macerie in caduta.
- Rupe: Le pareti delle rupi franano, provocando uno smottamento che si sposta orizzontalmente della stessa distanza di cui cade verticalmente. Un *terremoto* lanciato in cima a una rupe alta 30 metri provocherebbe, ad esempio, una frana che cadendo si estenderebbe fino a 30 metri dalla base della rupe. Qualsiasi creatura coinvolta nella frana subisce 8d6 danni contundenti (Riflessi dimezza CD 15) e rimane immobilizzata sotto le macerie.
- Terreno aperto: Tutte le creature in piedi all'interno dell'area devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15, altrimenti cadono a terra. Nel terreno si aprono dei crepacci e ogni creatura a terra ha una probabilità del 25% di caderci dentro (tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per evitare la spaccatura). Alla fine dell'incantesimo tutte le spaccature si richiudono, stritolando a morte chi è rimasto intrappolato all'interno.
- Struttura: Gran parte delle strutture sul terreno aperto subiscono too danni, di solito sufficienti a far crollare un tipico edificio in legno o in mattoni, ma non una struttura costruita in pietra o in pietra rinforzata. La durezza non riduce questo danno, e non viene dimezzato come solitamente accade ai danni agli oggetti (vedi la Guida del Dungeon master per informazioni sui punti ferita delle pareti e delle altre strutture). Qualsiasi creatura intrappolata in una struttura che crolla subisce 8d6 danni contundenti (Riflessi dimezza CD 15) e rimane immobilizzato sotto o tra le macerie (vedi sotto).
- Fiume, lago o palude: Sotto il livello dell'acqua si aprono delle spaccature che prosciugano l'acqua da quell'area formando una zona di terreno fangoso. Il terreno sabbioso degli stagni e delle paludi diventa una zona di sabbie mobili per la durata dell'incantesimo, e le creature devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 altrimenti affondano nella melma e nel banco di sabbie mobili che si viene a creare. Alla fine dell'incantesimo il resto del corpo d'acqua dilaga nella zona riempiendo di nuovo l'area prosciugata, con buone possibilità di affogare coloro che sono rimasti intrappolati nel fango.
- Immobilizzato sotto le macerie: Qualsiasi creatura intrappolata sotto le macerie subisce 1d6 danni non letali al minuto finché rimane immobilizzata. Se un personaggio immobilizzato perde i sensi, deve superare una prova di Costituzione con CD 15, altrimenti subirà 1d6 danni letali ad ogni minuto successivo finché non viene liberato o muore.

V, S, DF	1 azione standard	🌀 Lungo (120 m + 12 m per livello)	🕒 1 round per livello (I)	TS: Riflessi nega; vedi testo	RI: Sì
----------	-------------------	------------------------------------	---------------------------	-------------------------------	--------

Questo incantesimo crea un possente ciclone che infuria nell'aria, lungo il terreno o, sull'acqua a una velocità di 18 metri per round. L'incantatore può concentrarsi per controllare ogni movimento del ciclone o per specificare un semplice programma di movimento, come avanzare dritto, a zig-zag, in cerchio ecc.Dirigere il movimento del ciclone o cambiare il suo movimento programmato è un'azione standard. Il *turbine* si muove sempre nel turno dell'incantatore.Se il ciclone esce dal raggio di azione dell'incantesimo, si muove in modo incontrollato e casuale per 1d3 round (col rischio di danneggiare anche l'incantatore o i suoi alleati) e poi si dissolve (non è possibile riprendere il controllo del ciclone, nemmeno se rientra nel raggio di azione).Qualsiasi creatura di taglia Grande o inferiore che entri in contatto col vortice deve superare un tiro salvezza sui Riflessi o subire 3d6 danni.Le creature di taglia Media o inferiore che falliscono il loro primo tiro salvezza devono superarne un secondo altrimenti verranno sollevate in aria dal vortice e rimarranno sospese in balia del vento, subendo ad ogni round 1d8 danni senza possibilità di tiro salvezza. L'incantatore può ordinare al ciclone di espellere una qualsiasi creatura catturata in qualsiasi momento.Il ciclone deposita la sfortunata creatura nel punto in cui si trova il vortice quando viene liberata.

Druido livello 9

Antipatia [Influenza Mentale]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M/DF	1 ora	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🕒 Una locazione (fino a un cubo con spigolo di 3 m per livello) o un oggetto	⌚ 2 ore/livello (I)	TS: Volontà parziale	Rl: Si	MC: Una pallottola di sale di allume bagnata nell'aceto.
------------	-------	---	--	---------------------	----------------------	--------	--

L'incantatore è in grado di far scaturire da un oggetto o da una locazione delle vibrazioni magiche che respingono un particolare tipo di creature intelligenti o di un particolare allineamento, a scelta dell'incantatore. Il tipo di creatura che si intende respingere deve essere nominato specificatamente (ad esempio, draghi rossi, giganti delle colline, topi mannari, lammasu, manti assassini o vampiri). Il sottotipo di una creatura (come goblinoidi) non è sufficientemente specifico. Analogamente, anche l'allineamento specifico deve essere nominato (ad esempio, caotico malvagio, caotico buono, legale neutrale o neutrale puro). Le creature del tipo o dell'allineamento scelto sentono un bisogno irrefrenabile di allontanarsi dall'area o di evitare l'oggetto influenzato. Una forza impellente li spinge ad abbandonare l'area o l'oggetto, a evitarlo e a non volervi mai più ritornare volontariamente finché l'incantesimo permane. Se una creatura supera con successo il tiro salvezza può rimanere nell'area o toccare l'oggetto, pur sentendosi molto a disagio. L'inquietudine che subisce riduce la sua Destrezza di 4 punti. Antipatia contrasta e dissolve simpatia.

Cumulo strisciante

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Sette giorni o sette mesi (I); vedi testo	Rl: No
------	-------------------	----------------------------------	---	--------

Questo incantesimo crea 1d4+2 cumuli striscianti da 11 DV ognuno (vedi il Manuale dei Mostri per i dettagli sui cumuli striscianti). Queste creature aiutano volontariamente l'incantatore in combattimento, accettando di compiere una missione per lui o di proteggerlo come guardie del corpo. Le creature rimangono con l'incantatore per sette giorni a meno che non sia lui stesso a congedarle. Tuttavia, se i cumuli striscianti sono stati creati per proteggere qualcosa, la durata dell'incantesimo sarà di sette mesi. In questo caso, può essere ordinato loro solamente di sorvegliare un posto o una locazione specifica. Se sono stati evocati per mansioni di guardia non possono uscire dal raggio di azione dell'incantesimo, che si estende a partire dal punto in cui sono apparsi la prima volta. I cumuli striscianti evocati da questo incantesimo hanno la stessa resistenza al fuoco di quelli normali, ma solo se il terreno è bagnato, paludoso o umido.

Cura ferite critiche di massa

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🕒 Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo) o Volontà dimezza; vedi testo	Rl: Si (innocuo) o Si; vedi testo
------	-------------------	---	--	---------------	---	-----------------------------------

L'incantatore incanala energia positiva per curare 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +40). Come gli altri incantesimi curare, cura ferite leggere di massa infligge danni ai non morti nella sua area di effetto anziché curarli. Ogni non morto influenzato può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni.

Evoca alleato naturale IX

[vedi testo]

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

È possibile evocare una creatura di 9° livello, 1d3 creature di 8° 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 inferiore 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 9° 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.

Tabella evoca alleato naturale
Livello 1
Topo crudele
Aquila (animale)
Scimmia (animal)
Piovra 1 (animale)
Gufo (animale)
Focena 1 (animale)
Vipera piccola (animale)
Lupo (animale)
Livello 2
Orso nero (animale)
Coccodrillo (animale)
Tasso crudele
Pipistrello crudele
Elementale Piccolo (qualsiasi)
Ippogrifo
Squalo Medio 1 (animale)
Vipera media (animale)
Seppia 1 (animale)
Ghiottone (animale)
Livello 3
Gorilla (animale)
Donnola crudele
Lupo crudele
Aquila gigante [NB]
Leone
Gufo gigante [NB]
Satiro [CN; senza flauto]
Squalo grande 1 (animale)
Serpente strangolatore (animale)
Vipera grande (animale)
Thoqqua
Livello 4
Falcofreccia, giovane
Orso bruno (animale)
Coccodrillo gigante (animale)
Deinonico (dinosauro)
Gorilla crudele
Cinghiale crudele
Ghiottone crudele
Elementale Medio (qualsiasi)
Salamandra di fiamme [NM]
Gatto del mare ¹
Squalo enorme 1 (animale)
Vipera enorme (animale)
Tigre (animale)

Tojanida, giovane ¹
Unicorno [CB]
Xorn, minore
Livello 5
Falcofreccia, adulto
Orso polare (animale)
Leone crudele
Elasmosauro ¹ (dinosauro)
Elementale Grande (qualsiasi)
Grifone
Genio Janni
Rinoceronte (animale)
Satiro [CN; con flauto]
Serpente strangolatore gigante (animale)
Nixie (spiritello)
Tojanida, adulto ¹
Orca ¹ (animale)
Livello 6
Orso crudele
Elementale Enorme (qualsiasi)
Elefante (animale)
Girallon
Megaraptor (dinosauro)
Piovra gigante ¹ (animale)
Pixie* (spiritello) [NB; senza frecce speciali]
Salamandra, comune [NM]
Balena fanone ¹
Xorn comune
*Non può lanciare <i>danza irresistibile di Otto</i>
Livello 7
Falcofreccia, anziano
Tigre crudele
Elementale maggiore (qualsiasi)
Genio Djinni [NB]
Cacciatore invisibile
Pixie* (spiritello) [NB; con frecce del sonno]
Seppia gigante ¹ (animale)
Triceratopo (dinosauro)
Tirannosauro (dinosauro)
Capodoglio ¹ (animale)
Xorn anziano
*Non può lanciare <i>danza irresistibile di Otto</i>
Livello 8
Squalo crudele ¹
Roc
Salamandra nobile [NM]
Tojanida anziano
Livello 9
Elementale anziano
Grig [NB; con violino] (spiritello)
Pixie* (spiritello) [NB; cpm frecce del sonno]
Unicorno, corsiere celestiale chierico 7°
*Può lanciare <i>danza irresistibile di Otto e di perdita di memoria</i>

1 Può essere evocato solo in un ambiente acquatico o molto umido.

Previsione

V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Personale o a contatto	👁 Vedi testo	⌚ 10 min./livello	TS: None o Volontà nega (innocuo)	Rl: No o Si (innocuo)	MC: Una piuma di colibri
------------	-------------------	--------------------------	--------------	-------------------	-----------------------------------	-----------------------	--------------------------

Questo incantesimo conferisce un potente sesto senso all'incantatore o a un'altra persona. Una volta lanciato l'incantesimo, si ricevono avvertimenti istantanei dei pericoli imminenti che potrebbero incombere sul soggetto dell'incantesimo. Quindi se il soggetto dell'incantesimo è l'incantatore, questi verrà avvertito in anticipo se un ladro sta per tentare un attacco furtivo, o se una creatura sta per aggredirlo da una direzione improvvisa, o se un aggressore sta puntando contro di lui un incantesimo o un'arma a distanza. Non è mai sorpreso o colto alla sprovvista. Inoltre, l'incantesimo gli fornisce un'idea generale dell'azione da intraprendere per meglio proteggersi (chinarsi saltare a destra, chiudere gli occhi e così via e gli fornisce un bonus cognitivo di +2 alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Questo bonus di precognizione va perduto se gli capita di perdere il bonus di Destrezza alla CA. Quando è un'altra creatura ad essere. l'oggetto dell'incantesimo, gli avvertimenti che l'incantatore riceve riguardano quella creatura. Deve comunicare ciò che percepisce all'altra creatura affinché gli avvertimenti siano utili, e se l'avvertimento non viene trasmesso in tempo la creatura potrebbe trovarsi impreparata. Urlare un avvertimento, tirare via una persona e comunicare telepaticamente (grazie a un apposito incantesimo) sono tutte azioni che possono essere effettuate prima che il pericolo si abbatta sul soggetto dell'incantesimo, purché si agisca immediatamente. Il soggetto tuttavia non guadagna il bonus cognitivo alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi.

Rigenerazione

V, S, DF	3 round completi	↗ Contatto	👁 Creatura vivente toccata	⌚ Instantanea	TS: Tempra nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)
----------	------------------	------------	----------------------------	---------------	---------------------------	------------------

Le parti del corpo del bersaglio che sono state tagliate (dita, braccia, mani, piedi, code o anche teste di creature a più teste), le ossa rotte e gli organi danneggiati ricrescono. Dopo il lancio dell'incantesimo, la *rigenerazione* fisica si completa in 1 round, se le parti del corpo danneggiate sono presenti e a contatto della creatura. In caso contrario, sono necessari 2d10 round. Rigenerazione cura anche 4d8 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +35), elimina dal soggetto qualsiasi esaurimento e/o affaticamento, ed elimina tutti i danni non letali subiti dal soggetto. Non ha alcun effetto sulle creature non viventi. (compresi i non morti).

Sciame elementale [vedi testo]

V, S	10 minuti	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 10 min./livello (l)	Rl: No
------	-----------	----------------------------------	-----------------------	--------

Questo incantesimo apre un portale su un Piano Elementale e da lì può evocare degli elementali di quel piano. Un druido può scegliere quale piano (Acqua, Aria, Fuoco o Terra), mentre un chierico apre il portale del piano corrispondente al suo dominio. Quando l'incantesimo viene completato, appaiono 2d4 elementali Grandi. Dieci minuti dopo, compaiono 1d4 elementali Enormi. Dieci minuti dopo, appare un elementale maggiore. Ogni elementale ha il massimo di punti ferita per DV. Una volta che gli elementali appaiono, rimangono al servizio dell'incantatore per tutta la durata dell'incantesimo. Gli elementali gli obbediscono esplicitamente e non lo attaccano mai, nemmeno se qualcuno riesce ad ottenere il controllo su di loro. Non ha bisogno di mantenere la concentrazione sugli elementali, e può congedarli singolarmente o in gruppo in qualsiasi momento. Quando si usa un incantesimo di convocazione per evocare una creatura di aria, di acqua, di terra o di fuoco, l'incantesimo va considerato un incantesimo di quel tipo. Ad esempio, *sciame elementale* è un incantesimo del fuoco quando lo si usa per evocare elementali del fuoco e un incantesimo dell'acqua quando lo si usa per evocare elementali dell'acqua.

Simpatia [Influenza Mentale]

V, S, M	1 ora	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una locazione (fino a un cubo con spigolo di 3 in per livello) o un oggetto	⌚ 2 ore/livello (l)	TS: Volontà nega; vedi testo	Rl: MC: Polvere di perle del valore di 1.500 mo e una goccia di miele.
---------	-------	---	---	---------------------	------------------------------	--

L'incantatore è in grado di far scaturire da un oggetto o da una locazione delle vibrazioni magiche che attraggano un particolare tipo di creature intelligenti o di un particolare allineamento, a scelta dell'incantatore. Il tipo di creatura che si intende attrarre deve essere nominato specificatamente (ad esempio draghi rossi, giganti delle colline, topi mannari, lammasu o vampiri). Il sottotipo di una creatura (come ad esempio goblinoidi) non è sufficientemente specifico. Analogamente, anche l'allineamento specifico deve essere nominato (ad esempio caotico malvagio, caotico buono, legale neutrale o neutrale puro). Le creature del tipo o dell'allineamento scelto sentono un bisogno irrefrenabile di rimanere nell'area, o provano il desiderio di toccare o possedere l'oggetto. Il desiderio di rimanere nell'area o di toccare l'oggetto è talmente forte che non può essere contrastato. Se il tiro salvezza riesce, la creatura è libera dall'ammaliamento, ma deve ripetere un secondo tiro salvezza dopo 1d6x10 minuti. Se questo tiro salvezza fallisce, la creatura soggetta all'incantesimo tenta di tornare nell'area o vicino all'oggetto. Simpatia contrasta e dissolve antipatia.

Tempesta di vendetta

V, S	1 round	↗ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ Concentrazione (massimo 10 round) (l)	TS: Vedi testo	Rl: Si
------	---------	------------------------------------	---	----------------	--------

Questo incantesimo crea un'enorme nube nera tempestosa. Nell'area della tempesta ci sono fulmini e tuoni fragorosi. Le creature nell'area interessata dalla tempesta devono superare un tiro salvezza sulla Tempra o essere assordate per 1d4 x 10 minuti. Se dopo aver lanciato l'incantesimo l'incantatore non mantiene la concentrazione, l'incantesimo termina. Se invece continua a concentrarsi, in ognuno dei round seguenti l'incantesimo continua a creare effetti addizionali, come descritti in seguito. Tutti gli effetti si verificano nel corso del suo turno. 2° round: Piove acido nell'area, infliggendo 1d6 danni da acido. Non è concesso alcun tiro salvezza. 3° round: L'incantatore invoca sei fulmini dalla nube tempestosa e decide dove colpiscono. Possono essere tutti diretti allo stesso bersaglio, o a sei bersagli differenti. Ogni fulmine infligge 10d6 danni da elettricità. Le creature colpite possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. 4° round: Cadono chicchi di grandine all'interno dell'area, infliggendo 5d6 danni (nessun tiro salvezza). Dal 5° al 10° round: Vento e pioggia violenti riducono notevolmente la visibilità. La pioggia oscura qualunque tipo di vista, oltre 1,5 metri, inclusa la scurovisione. Una creatura a 1,5 metri di distanza dispone di occultamento (gli attacchi subiscono una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature ancora più distanti hanno occultamento totale (probabilità del 50% di essere mancati e l'attaccante non può usare la vista per individuarla). La velocità è ridotta di tre quarti. Gli attacchi a distanza all'interno della tempesta sono impossibili. Il lancio degli incantesimi all'interno dell'area viene interrotto a meno che l'incantatore non superi una prova di Concentrazione con una CD pari alla CD del tiro salvezza della *tempesta di vendetta* + il livello dell'incantesimo che sta provando a lanciare.

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Funziona come metamorfosi, con la differenza che questo incantesimo permette all'incantatore di assumere la forma di una qualunque creatura che non sia unica (appartenente a qualsiasi tipo), e di qualsiasi taglia (da Minuscola a Colossale). La forma assunta non può avere un numero di Dadi Vita superiore al livello dell'incantatore (fino a un massimo di 25 DV). A differenza di metamorfosi, questo incantesimo permette di assumere forme incorporee o gassose. L'incantatore ottiene tutte le capacità straordinarie e soprannaturali della nuova forma (sia gli attacchi che le qualità), ma perde le proprie capacità soprannaturali. Inoltre, guadagna anche il tipo della nuova forma (ad esempio drago o bestia magica) al posto del suo. La nuova forma assunta non lo disorienta. Eventuali parti del corpo o pezzi d'equipaggiamento che vengono separati dall'incantatore non ritornano alla loro forma originale. L'incantatore può trasformarsi in qualunque cosa con cui abbia un minimo di familiarità. Può cambiare forma una volta per round come azione gratuita. La *trasformazione* avviene immediatamente prima dell'azione regolare oppure immediatamente dopo, ma non durante l'azione. Ad esempio, l'incantatore è nel bel mezzo di un combattimento e si trasforma in un fuoco fatuo. Una volta che questa forma non gli è più di alcuna utilità, può assumere quella di un golem di pietra e andarsene. Se viene inseguito, può trasformarsi in una pulce e nascondersi su un cavallo fino a un momento in cui salta via. Da quel momento, può diventare un drago, una formica o qualunque altra cosa con cui abbia una certa familiarità. Se utilizza questo incantesimo per creare un camuffamento, l'incantatore ottiene un bonus di +10 alla prova di Camuffare.