

Bardo livello 0

Aprire/Chiudere

V, S, F	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🕒 Oggetto che pesa fino a 15 kg o portale da aprire o chiudere	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega (oggetto)	Ri: Si (oggetto)	focus: Una chiave di ottone
---------	-------------------	---	--	---------------	----------------------------	------------------	-----------------------------

L'incantatore apre o chiude (a sua scelta) una porta, un forziere, una scatola, una finestra, una borsa, un borsellino, una bottiglia, un barile o un qualsiasi altro contenitore. Se c'è qualcosa che ne impedisce l'apertura (come una spranga su una porta o un lucchetto su un forziere), l'incantesimo fallisce. Inoltre, l'incantesimo può aprire o chiudere solo oggetti che pesino 15 kg o meno. Di conseguenza, porte, forzieri e oggetti simili creati per creature enormi sono oltre la portata dell'incantesimo.

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.

Evoca strumento

V, S	1 round	↗ 0 m	⌚ 1 minuto per livello (l)	Ri: No
------	---------	-------	----------------------------	--------

Quest'incantesimo evoca uno strumento musicale portatile a scelta dell'incantatore. Lo strumento compare tra le mani o ai piedi dell'incantatore (a sua scelta). Questo strumento è tipico per il suo tipo. Viene evocato solo uno strumento per ogni lancio dell'incantesimo, che suonerà solo per l'incantatore. Non si può evocare uno strumento troppo grande per essere tenuto con due mani (come un'arpa, un pianoforte, un arpicordo, un corno lungo o un organo).

Frastornare [Influenza Mentale]

V, S, M	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🕒 Una creatura umanoide con 4 DV o meno	⌚ 1 round	TS: Volontà nega	Ri: Si	MC: Un ciuffo di lana o di una sostanza simile.
---------	-------------------	---	---	-----------	------------------	--------	---

Questo Ammalimento annebbia la mente di una creatura umanoide con 4 Dadi Vita o meno in modo da non farle compiere alcuna azione. Non ha però effetto sugli umanoidi con 5 DV o più. Il soggetto frastornato non è stordito, quindi chi lo attacca non ottiene alcun vantaggio speciale contro di lui.

Individuazione del magico

V, S	1 azione standard	↗ 18 m	Emanazione conica	⌚ Concentrazione, fino a 1 min./livello (l)	Ri: 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.

Lampo [Luce]

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

Luci danzanti [Luce]

V, S	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	🕒 1 minuto (I)	Rl: No
------	-------------------	----------------------------------	----------------	--------

In base alla versione scelta, l'incantatore può creare fino a quattro luci simili a lanterne o torce (che proiettano una pari quantità di luce), oppure fino a quattro sfere luminose (simili a fuochi fatui), oppure una forma luminescente vagamente umanoide. Le *luci danzanti* devono rimanere entro un'area del raggio di 3 metri le une dalle altre, ma per il resto possono muoversi come l'incantatore desidera (non è necessaria alcuna concentrazione): avanti, indietro, su giù, dritte o dietro un angolo ecc. Le luci possono raggiungere una velocità di 30 metri per round; una luce scompare, se si allontana dall'incantatore oltre il raggio di azione dell'incantesimo. Luci danzanti può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

Mano magica

V, S	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🕒 Un oggetto non magico incustodito che pesa fino a 2,5 kg	🕒 Concentrazione	Rl: No
------	-------------------	---	--	------------------	--------

Puntando il dito verso un oggetto, l'incantatore può sollevarlo e muoverlo a distanza a piacimento. Come azione di movimento, può spostarlo fino a 4,5 metri in qualsiasi direzione, sebbene l'incantesimo finisca non appena la distanza fra l'incantatore e l'oggetto supera il raggio di azione dell'incantesimo.

Messaggio [Dipende dal Linguaggio]

V, S, F	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	🕒 Una creatura per livello	🕒 10 min./livello	Rl: No	focus: Un pezzetto di filo di rame
---------	-------------------	----------------------------------	----------------------------	-------------------	--------	------------------------------------

L'incantatore può sussurrare messaggi e ricevere risposte sussurate, con una minima probabilità di essere ascoltato. Deve puntare il dito verso ogni creatura che vuole riceva il *messaggio*. Quando sussurra, il *messaggio* è percepibile a tutte le creature bersaglio entro il raggio di azione. Silenzio magico, 30 cm di roccia, 2,5 cm di metallo comune (o una sottile lamina di piombo) o 90 cm di legno o detriti bloccano l'incantesimo. Il *messaggio* non deve necessariamente viaggiare in linea retta. Può aggirare una barriera, sempre che ci sia una via aperta fra l'incantatore e il bersaglio, e che la lunghezza del percorso compiuto rientri nel raggio di azione dell'incantesimo. Le, creature che ricevono il *messaggio* possono sussurrare una risposta, che l'incantatore sente. Questo incantesimo trasmette suoni, non significati. Non trascende eventuali barriere linguistiche. Nota: Per pronunciare un *messaggio*, l'incantatore deve muovere le labbra e sussurrare, eventualmente concedendo a eventuali osservatori l'opportunità di leggere le labbra.

Ninna nanna [Influenza Mentale]

V, S	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	Le creature viventi in un esplosione del raggio di 3 m	🕒 Concentrazione + 1 round/livello (I)	TS: Volontà nega	Rl: Si
------	-------------------	----------------------------------	--	--	------------------	--------

Mentre è attiva la *ninna nanna*, qualsiasi creatura nell'area di effetto che fallisce un tiro salvezza sulla Volontà diventa assonnata e distratta, subendo una penalità di -5 alle prove di Ascoltare e Osservare, e una penalità di 2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli effetti di sonno. Ninna nanna dura finché l'incantatore si concentra, più 1 round per livello dell'incantatore.

Prestidigitazione

V, S	1 azione standard	↻ 3 m	🕒 Vedi testo	Vedi testo	🕒 1 ora	TS: Vedi testo	Rl: No
------	-------------------	-------	--------------	------------	---------	----------------	--------

I giochi di prestigio sono trucchi minori che gli incantatori novizi apprendono per fare pratica.Una volta lanciato, l'incantesimo *prestidigitazione* rende capaci di mettere in atto semplici effetti magici per un'ora. Questi effetti sono minori e hanno molte limitazioni.Questi giochi di prestigio possono sollevare lentamente 0,5 kg di materiale.Possono colorare, ripulire o sporcare oggetti in un cubo con spigolo di 30 cm ogni round. Possono raffreddare riscaldare o insaporire 0,5 kg di materiale non vivente.Non possono infliggere danni o interrompere la concentrazione di un incantatore. Prestidigitazione può creare piccoli oggetti, che sembrano però rozzi e artificiali.I materiali creati tramite *prestidigitazione* sono estremamente fragili, e non possono essere usati come attrezzi, armi o componenti di incantesimi.Infine, questo incantesimo non può duplicare alcun effetto magico.Qualunque modifica reale ad un oggetto (a parte. sposlarlo, pulirlo o sporcarlo) dura solo per 1 ora.I personaggi di solito usano questo incantesimo per impressionare la gente comune, divertire i bambini e portare un po di allegria in vite altrimenti squallide.I trucchi più comuni che è possibile realizzare con *prestidigitazione* includono tintinnii di musica eterea dal nulla, far rifiorire piante appassite, creare sfere luminescenti che danzano sul palmo della mano, generare soffi di vento per spegnere. candele, dare sapore a cibo insipido e creare piccoli turbini d'aria per spazzare via la polvere da sotto i tappeti.

Resistenza

V, S, M/DF	1 azione standard	👉 Contatto	👁️ Creatura toccata	🕒 1 minuto	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: 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)	RI: Si (innocuo, oggetto)
------	-------------------	-------	-----------------------------	----------------	-------------------------------------	---------------------------

Riparare aggiusta piccole rotture o scalfittuttre 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).

Suono Fantasma

V, S, M	1 azione standard	👉 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🕒 1 round per livello (l)	TS: Volontà incredula (se interagisce)	RI: No	MC: Un pezzo di lana o una pallina di cera.
------------	----------------------	--	------------------------------	---	-----------	--

Suono fantasma permette di creare un suono continuato che può salire di tono, scendere, allontanarsi, avvicinarsi o rimanere fisso sul posto.L'incantatore può scegliere che tipo di suono l'incantesimo creerà al momento di lanciarlo, e non potrà cambiare le sue caratteristiche di base in seguito.Il volume del suono creato dipende dal livello dell'incantatore.L'incantatore è in grado di produrre un rumore pari a quello generato da quattro umani normali per ogni suo livello (fino a un massimo di venti umani).Egli può quindi ricreare suoni che simulino il parlare, il cantare, il gridare, il camminare, il marciare e il correre.Il rumore generato da *suono fantasma* può produrre praticamente qualsiasi tipo di suono entro i limiti di volume definiti. Il rumore di un'orda di topi che corrono e squittiscono è pari più o meno al volume di otto umani che corrono e gridano.Il ruggito di un leone è pari al rumore prodotto da sedici umani, e quello di una tigre crudele è pari al rumore prodotto da venti. Suono fantasma può potenziare l'efficacia di un incantesimo immagine silenziosa.Suono fantasma può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

Bardo livello 1

Allarme

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

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

Allineamento imperscrutabile

V, S	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura o un oggetto	⌚ 24 ore	TS: Volontà nega (oggetto)	Rl: Sì (oggetto)
------	-------------------	---	-----------------------------	----------	----------------------------	------------------

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

Animare Corde

V, S	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	🎵 Una corda od oggetto simile, lunga fino a 15 m + 1,5 m per livello; vedi testo	⌚ 1 round per livello	Rl: No
------	-------------------	----------------------------------	--	-----------------------	--------

L'incantatore può animare un oggetto non vivente di natura assimilabile a una corda, . come spago, gomina, fune, filo, corda o cavo. La lunghezza massima della corda viene calcolata su un diametro base di 2,5 cm. Si deve ridurre la lunghezza massima del 50% per ogni 2,5 cm aggiuntivi di spessore e si aumenta la lunghezza del 50% per ogni riduzione dello spessore della corda a metà. I comandi che si possono impartire sono: 'arrotolati' (la corda si arrotola in una spirale ordinata), 'arrotolati e fai un nodo', 'fai un cappio' 'fai un cappio e un nodo', 'lega e fai un nodo' e tutti i loro opposti ('svolgiti' ecc.). Un singolo comando può essere impartito ad ogni round come azione di movimento, come se si dirigesse un incantesimo attivo. La corda può avvolgersi solo attorno a un oggetto o a una creatura entro 30 cm di distanza (la corda non striscia in avanti) e deve quindi essere lanciata vicino al bersaglio da colpire. Per farlo è necessario un attacco di contatto a distanza effettuato con successo (incremento di gittata 3 metri). Una corda di canapa comune con diametro di 2,5 cm ha 2 punti ferita, CA 10 e può essere spezzata con una prova di Forza con CD 23. Non infligge danni di alcun tipo, ma può essere usata per sbilanciare o per intralciare un singolo avversario che fallisca un tiro salvezza sui Riflessi. Una creatura in grado di lanciare incantesimi che venga bloccata in questo modo deve superare una prova di Concentrazione con CD 15 per poter lanciare un incantesimo. Una creatura intralciata può riuscire a districarsi con una prova di Artista della Fuga con CD 20. La corda in sé e i nodi creati su di essa non sono magici. Questo incantesimo concede un bonus di +2 a qualsiasi prova di Utilizzare Corde che si effettui quando si usa la corda sotto l'effetto dell'incantesimo. L'incantesimo non può animare oggetti trasportati o indossati da una creatura.

Aura magica di Nystul

V, S, F	1 azione standard	↗ Contatto	👁 Oggetto toccato pesante fino a 2,5 kg per livello	⌚ Un giorno/livello (I)	TS: None; vedi testo	Rl: focus: Un fazzoletto quadrato di seta che deve essere No passato sull'oggetto che deve ricevere l'aura
---------	-------------------	------------	---	-------------------------	----------------------	--

L'incantatore modifica l'aura di un oggetto per far sì che venga segnalata dagli incantesimi di individuazione (e da incantesimi con capacità simili) come se si trattasse di un oggetto non magico, o di un oggetto magico di un tipo specificato dall'incantatore o del soggetto di un incantesimo specificato dall'incantatore. È possibile far sembrare una spada normale come una spada vorpal+2 ad un esame magico, o far passare una spada vorpal+ 2 per una spada+1 o addirittura per una spada. non magica. Se sull'oggetto dell'aura magica di Nystul viene lanciato identificare, o se quest'ultimo viene esaminato con mezzi simili, l'esaminatore può accorgersi dell'aura falsa e individuare le reali caratteristiche dell'oggetto, ammesso che riesca a superare un tiro. salvezza sulla Volontà. Altrimenti, viene ingannato dall'aura, e nessun suo esame ulteriore riuscirà a determinare la vera natura magica dell'oggetto. Se la vera aura dell'oggetto è eccezionalmente potente (nel caso di un artefatto, per esempio), l'aura magica di Nystul non funziona. Nota: Un'arma, uno scudo o un'armatura magici devono necessariamente essere perfetti, e quindi una spada di mediocre fattura che abbia un'aura magica desterà sospetti. Focus: un fazzoletto quadrato di seta che deve essere passato sull'oggetto che deve ricevere l'aura.

Bocca magica

V, S, M	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura o un oggetto	⌚ Permanente fino al termine	TS: Volontà nega (oggetto)	Rl: Si (oggetto)	MC: Un pezzo di favo e della polvere di giada del valore di 10 mo.
---------------	----------------------	--	--------------------------------	---------------------------------	-------------------------------	---------------------	---

Questo incantesimo è in grado di fornire all'oggetto o alla creatura designati una *bocca magica* che appare improvvisamente per proferire un messaggio nel momento in cui ha luogo un evento specificato dall'incantatore. Il messaggio, che non deve superare le venticinque parole, può essere in qualsiasi linguaggio da lui conosciuto, e deve essere proferito entro 10 minuti. La bocca non può pronunciare componenti verbali, usare parole di comando o attivare effetti magici. Si muove comunque articolando le parole pronunciate; se l'incantesimo viene posto una statua, la bocca della statua si muove come se fosse lei a parlare. Naturalmente, la *bocca magica* può anche essere posta su un albero, su una pietra o su qualsiasi altro oggetto o creatura. L'incantesimo si attiva nel momento in cui hanno luogo determinate condizioni specificate dall'incantatore al momento del lancio. Le condizioni di attivazione possono essere generali o dettagliate a seconda delle sue preferenze, anche se devono corrispondere a stimoli esclusivamente visuali o uditivi, come nel caso seguente: 'Parla solo nel momento in cui una donna anziana con un sacco sulle spalle si siede a gambe incrociate a una distanza di 30 cm'. L'attivazione avviene nel momento in cui sembra avvenire quanto specificato. Eventuali camuffamenti o illusioni possono comunque fare scattare l'incantesimo. L'oscurità normale non è in grado di eludere una condizione visuale, ma l'oscurità magica o l'invisibilità possono. Il movimento silenzioso o il silenzio magico sono in grado di eludere eventuali condizioni uditive. Queste condizioni possono includere rumori di tipo generico (passi , suoni metallici), rumori o parole specifiche. (quando cade uno spillo, quando qualcuno dice 'bu'). Da notare che le azioni che possono fungere da condizioni di attivazione devono essere visive o uditive. Ad esempio, 'Parla nel momento in cui una creatura tocca la statua è una condizione accettabile, sempre che la creatura sia in quel momento visibile. Una *bocca magica* non è in grado di distinguere allineamenti, livelli, DV o classi se non dalle apparenze. Il raggio limite di attivazione di una condizione è di 4,5 metri per livello, e di conseguenza un incantatore di 6° livello è in grado di comandare a una *bocca magica* di reagire a una determinata condizione che avviene entro 27 metri di distanza. A prescindere però dal raggio di azione, la bocca può reagire solo a stimoli visivi o uditivi, o ad azioni che avvengono nel suo campo visivo o uditivo. Una *bocca magica* può essere resa permanente con un incantesimo permanenza.

Caduta morbida

V	1 azione gratuita	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Un oggetto o creatura di taglia Media o inferiore in caduta per livello, che non possono essere distanti più di 6 m l'uno dall'altro	⌚ Fino a che non atterra o 1 round/livello	TS: Volontà nega (innocuo) o Volontà nega (oggetto)	Rl: Si (oggetto)
---	----------------------	---	--	--	---	---------------------

Le creature o gli oggetti sotto l'effetto dell'incantesimo cadono lentamente. La velocità di caduta viene istantaneamente ridotta a 18 metri per round (equivalente alla fine di una caduta da pochi metri), che non infligge alcun danno al momento dell'atterraggio, purché l'incantesimo sia ancora in funzione. Quando la durata dell'incantesimo cessa, tuttavia, la caduta riprende alla sua velocità normale. L'incantesimo ha effetto su una o più creature od oggetti di taglia Media o inferiore (compresi equipaggiamento e oggetti trasportati fino al carico massimo di ogni creatura), o sull'equivalente in creature più grandi: una creatura od oggetto Grande conta come due creature od oggetti Medi, una creatura od oggetto Enorme conta come due creature od oggetti Grandi e così via. L'incantatore può lanciare questo incantesimo pronunciando una parola istantaneamente, abbastanza in fretta da salvarsi se subisce una caduta inaspettata. Lanciare l'incantesimo è un'azione gratuita, come lanciare un incantesimo rapido, e va contato entro i normali limiti di un incantesimo rapido per round. L'incantatore può anche lanciare questo incantesimo quando non è il suo turno. Questo incantesimo non ha alcun effetto speciale sulle armi a distanza a meno che non stiano cadendo da una certa altezza. Se l'incantesimo viene lanciato su un oggetto in caduta, come ad esempio un masso fatto cadere dalla cima delle mura di un castello, l'oggetto infligge metà dei danni normali in base al peso e senza alcun bonus per la lunghezza della caduta. (Vedi la Guida del Dungeon master per ulteriori informazioni sugli oggetti in caduta.) Questo incantesimo funziona solo su oggetti in caduta libera. Non ha effetto su colpi di spada o su una creatura in carica o in volo.

Camuffare se stesso

V, S	1 azione standard	↻ Personale	👁 Incantatore	⌚ 10 min./livello (I)
------	-------------------	-------------	---------------	-----------------------

L'incantatore può fare in modo che la propria persona (compresi i vestiti, le armi, l'armatura e l'equipaggiamento) appaiano diversi. Egli può apparire più alto o più basso di 30 cm, più magro o più grasso, ma non può cambiare il tipo di corpo. Ad esempio, un incantatore umano può decidere di apparire come umano, umanoide o come qualsiasi altra creatura bipede e di generica forma umana. Per il resto, l'entità del cambiamento è lasciata alla sua decisione. Può limitarsi ad aggiungere o a togliere dettagli minori, come un neo o la barba, o decidere di apparire come una persona interamente diversa. L'incantesimo non conferisce i modi di fare o le caratteristiche della forma scelta, non altera le proprietà percettive tattili (tocco) o uditive (suono) dell'incantatore o del suo equipaggiamento. Un'ascia da battaglia alterata per sembrare un pugnale funziona ancora come un'ascia da battaglia. Se l'incantatore utilizza questo incantesimo per creare un camuffamento, ottiene un bonus di +10 alla prova di Camuffare. Le creature che interagiscono con il mascheramento hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per riconoscerlo come un'illusione. Ad esempio, toccando l'incantatore e constatando che la sensazione tattile non corrisponde a quella visiva.

Cancellare

V, S	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una pergamena o due pagine	⌚ Instantanea	TS: Vedi testo	Rl: No
------	-------------------	---	------------------------------	---------------	----------------	--------

Cancellare rimuove eventuali scritte normali o magiche da una pergamena o da una o due pagine di carta, pergamena o materiale simile. Rimuove rune esplosive, un glifo di interdizione, un sigillo del serpente o un sigillo arcano, ma non rimuove scritti illusori o simboli. Le scritte non magiche vengono cancellate automaticamente se l'incantatore le tocca e nessun altro le tiene in mano. Altrimenti ha una probabilità del 90% di riuscirci. Per essere cancellate, le scritte magiche devono essere toccate e l'incantatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) con CD 15. (Un tiro naturale di 1 o 2 implica sempre un fallimento in questa prova.) Se l'incantatore non riesce a *cancellare* rune esplosive, un glifo di interdizione o un sigillo del serpente, finisce invece per attivarli involontariamente.

Charme su persone [Influenza Mentale]

□□□□□□□□□□□□□□□□

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

Questa forma di charme fa sì che una creatura umanoide 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 la persona soggetta 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 darle degli ordini, ma dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerla a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Una creatura soggetta a charme non obbedisce mai a ordini suicidi o palesemente nocivi, ma un guerriero 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 la persona soggetta a charme ha l'effetto di spezzare l'incantesimo. L'incantatore deve essere in grado di parlare il linguaggio del soggetto per comunicare i propri comandi, oppure deve essere molto bravo a farsi capire a gesti.

Comprensione dei linguaggi

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Personale	👁 Incantatore	⌚ 10 min./livello	MC: Un pizzico di fuliggine e alcuni granelli di sale	
------------	-------------------	-------------	---------------	-------------------	---	--

L'incantatore è in grado di comprendere le parole pronunciate da creature o leggere i messaggi scritti che altrimenti risulterebbero incomprensibili. In entrambi i casi, l'incantatore deve toccare la creatura o lo scritto. La capacità di leggere non implica necessariamente la comprensione dei concetti espressi, ma solo del significato letterale. L'incantesimo permette solo di capire o di leggere un linguaggio sconosciuto, non di parlarlo o di scrivere in quel linguaggio. Il materiale scritto può essere letto alla velocità di una pagina (250 parole) al minuto. Le scritture magiche non possono essere lette, anche se l'incantesimo rivela che sono magiche, ma può offrire aiuti preziosi nel decifrare mappe del tesoro. Questo incantesimo può essere neutralizzato con certe magie di interdizione (come gli incantesimi pagina segreta e scritto illusorio). Comprensione dei linguaggi non decifra codici e non rivela eventuali messaggi nascosti in un testo altrimenti normale. Comprensione dei linguaggi può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

Confusione inferiore [Influenza Mentale]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, DF	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura vivente	⌚ 1 round	TS: Volontà nega	Rl: Si	MC: Tre gusci di noce
----------	-------------------	---	------------------------	-----------	------------------	--------	-----------------------

Questo incantesimo rende confusa una creatura per 1 round. Questo incantesimo fa diventare il bersaglio confuso, rendendolo incapace di determinare indipendentemente cosa vorrebbe fare. Tirare sulla tabella che segue ad ogni round all'inizio del turno di ogni soggetto per vedere cosa fa il soggetto in quel round. D% Comportamento 01-10 Attacca l'Incantatore con armi da mischia o a distanza (o gli si avvicina se non è possibile attaccare). 11-20 Agisce normalmente. 21-50 Non fa altro che mormorare in modo incoerente. 51-70 Fugge lontano dall'incantatore al massimo della velocità possibile. 71-100 Attacca la creatura più vicina (a questo scopo, un famiglia conta come parte del soggetto stesso). Un personaggio confuso che non può compiere l'azione indicata non fa altro che mormorare in modo incoerente. Gli attaccanti non godono di alcun particolare vantaggio quando lo attaccano. Qualsiasi personaggio confuso che viene attaccato, attaccherà automaticamente il suo aggressore nel proprio turno successivo, se è ancora confuso quando arriva il suo turno. Da notare che un personaggio confuso non compirà attacchi di opportunità contro qualsiasi creatura che non stia già attaccando (sia a causa della sua azione più recente o perché è stata appena attaccata).

Cura ferite leggere

□□□□□□□□□□□□□□□□

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

Appoggiando la mano su una creatura vivente, l'incantatore infonde energia positiva che cura 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +5). Dal momento che i non morti sono animati da energia negativa, questo incantesimo infligge loro danni piuttosto che curare le loro ferite. Una creatura non morta può applicare la sua resistenza agli incantesimi, e tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni subiti.

Evoca mostri I [vedi testo]

□□□□□□□□□□□□□□□□

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

Questo incantesimo evoca una creatura extraplanare (generalmente un esterno, un elementale o una bestia magica originaria di un altro piano), che appare nel punto designato dall'incantatore e agisce immediatamente, nel corso del turno dell'incantatore. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 1° livello nella Tabella 'Evoca mostri'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Le informazioni su queste creature si trovano nel Manuale dei Mostri. Un mostro evocato 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 celestiale può essere evocata solo in un ambiente acquatico. 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 mostri 1 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

Identificare

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M/DF	1 ora	↗ Contatto	👁 Creatura toccata	⌚ Instantanea	Rl: No	MC: Una perla del valore di almeno 100 mo, polverizzata e mescolata nel vino assieme a una piuma di gufo;la misure deve essere bevuta prima del lancio dell'incantesimo
------------	-------	------------	--------------------	---------------	--------	---

Questo incantesimo determina tutte le proprietà magiche di un singolo oggetto magico, compreso il meccanismo che attiva tali funzioni (se appropriato) e quante cariche rimangono (se ve ne sono). Identificare non funziona quando usato su un artefatto (vedi la Guida del Dungeon master per i dettagli sugli artefatti).

Immagine silenziosa

V, S, F	1 azione standard	👉 Lungo (120 m + 12 m per livello)	🕒 Concentrazione	TS: Volontà incredula (se interagisce)	Rl: No	focus: Un ciuffo di pelliccia
---------	-------------------	------------------------------------	------------------	--	--------	-------------------------------

Questo incantesimo crea l'Illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. L'Illusione non crea suoni, odori, sensazioni tattili o di temperatura. L'incantatore può muovere l'immagine entro i limiti dell'area di effetto.

Incuti paura [Male, Influenza-Mente]

V, S	1 azione standard	👉 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁️ One living creature with 5 or fewer HD	🕒 1d4 round o 1 round; vedi testo	TS: Volontà parziale	Rl: Si
------	-------------------	---	---	-----------------------------------	----------------------	--------

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

Individuazione delle porte segrete

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 porte, nicchie, compartimenti e altri passaggi segreti. Questo incantesimo individua soltanto porte, passaggi o aperture appositamente costruite per sfuggire all'individuazione (una normale botola semplicemente nascosta sotto una pila di casse non verrebbe individuata dall'incantesimo). La quantità di informazioni che l'incantatore ottiene varia in base al tempo, che impiega per studiare un'area o un soggetto particolari. 1° round: Presenza o assenza di porte segrete. 2° round: Numero di porte segrete e posizione di ognuna. Se un'aura si trova al di fuori della linea di visuale, l'incantatore riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa. Ogni round aggiuntivo: Il meccanismo o il metodo di attivazione di una porta segreta accuratamente esaminata. Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare porte segrete 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.

Ipnosi [Influenza Mentale]

V, S	1 round	👉 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Parecchie creature viventi, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	🕒 2d4 round (l)	TS: Volontà nega	Rl: Si
------	---------	---	--	-----------------	------------------	--------

I gesti e il monotono incantamento fanno sì che le creature vicine all'incantatore si fermino e lo guardino in modo fisso. In aggiunta, l'incantatore può usare la loro attenzione inerte per rendere i suoi suggerimenti e le sue richieste più plausibili. Tirare 2d4 per determinare quanti Dadi Vita totali di creature l'incantatore riesce ad assoggettare. Le creature con meno DV ne subiscono l'effetto prima di quelle con più DV. Solo le creature in grado di vederlo o di sentirlo vengono assoggettate, ma non è necessario che lo capiscano per rimanere ipnotizzate. Se utilizza questo incantesimo in combattimento, i bersagli ottengono un bonus di +2 ai loro tiri salvezza. Se l'incantesimo è mirato su un'unica creatura che non si trova in combattimento, la creatura subisce una penalità di -2 al suo tiro salvezza. Mentre la creatura è assoggettata da questo incantesimo, reagisce come se il suo atteggiamento fosse di due livelli più amichevole (vedi 'Influenzare l'atteggiamento dei PNG', pagina 74). Questo permette all'incantatore di fare una singola richiesta alla creatura assoggettata (purché sia in grado di comunicare con lui). La richiesta deve essere breve e ragionevole. Anche quando l'incantesimo ha termine, la creatura mantiene il suo nuovo atteggiamento nei confronti dell'incantatore, ma solo per quanto riguarda quella particolare richiesta. Se la creatura fallisce il suo tiro salvezza, non ricorda di essere stata sotto l'effetto dell'incantesimo.

Occulta oggetto

V, S, M/DF	1 azione standard	👉 Contatto	👁️ Un oggetto toccato fino a 50 kg per livello	🕒 8 ore (l)	TS: Volontà nega (oggetto)	Rl: Si (oggetto)	MC: Un lembo di pelle di camaleonte
------------	-------------------	------------	--	-------------	----------------------------	------------------	-------------------------------------

Questo incantesimo nasconde un oggetto alla localizzazione tramite effetti di Divinazione Scrutamento, come un incantesimo scrutare o una sfera di cristallo. Un tale tentativo fallisce automaticamente (se la Divinazione ha come bersaglio l'oggetto) o non riesce a percepire l'oggetto (se la Divinazione ha come bersaglio un luogo, un oggetto o, una persona nelle vicinanze).

Rimuovi paura

V, S	1 azione standard	👉 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁️ Una creatura più una addizionale per ogni quattro livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	🕒 10 minuti; vedi testo	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Si (innocuo)
------	-------------------	---	--	-------------------------	----------------------------	------------------

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

Risata incontenibile di Tasha [Influenza Mentale]

V, S, M	1 azione standard	👉 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁️ Una creatura; vedi testo	🕒 1 round per livello	TS: Volontà nega	Rl: Si	MC: Minuscole torte che vengono lanciate al soggetto e una piuma da agitare nell'aria.
---------	-------------------	---	-----------------------------	-----------------------	------------------	--------	--

Questo incantesimo provoca nel soggetto una risata incontrollabile, costringendolo a crollare a terra prono in preda a un riso convulso. Finché ride, il soggetto non può compiere azioni, ma non è considerato indifeso.Non appena l'incantesimo si esaurisce, può tornare ad agire normalmente.Creature con un punteggio di Intelligenza pari a 2 o meno non ne subiscono l'effetto.Una creatura il cui tipo (come umanoide o drago) sia diverso da quello dell'incantatore riceve un bonus di +4 al suo tiro salvezza poiché l'umorismo non viene 'tradotto' molto bene.

Ritirata rapida

V, S	1 azione standard	↗ Personale	🕒 Incantatore	🕒 1 minuto per livello (I)
------	-------------------	-------------	---------------	----------------------------

Ritirata rapida aumenta la velocità base sul terreno dell'incantatore di 9 metri. (Questa modifica viene considerata un bonus di potenziamento).Non ha alcun effetto su altre forme di movimento, come scavare, scalare, volare o nuotare.Come qualsiasi altro effetto che aumenta la velocità, questo incantesimo influenza la distanza di salto. Questo incantesimo non deve necessariamente essere parte di una ritirata; il nome indica soltanto il tipico comportamento di un mago in caso di combattimento.

Servitore inosservato

V, S, M	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🕒 1 ora per livello	Rl: No	MC: Un pezzo di spago e un po' di legno.
---------	-------------------	---	---------------------	--------	--

Il *servitore inosservato* è una forza invisibile, priva di forma e di volontà propria che esegue alcuni semplici compiti assegnatigli dall'incantatore. Può correre, riportare degli oggetti, aprire porte che non siano bloccate, tenere una sedia, pulire o fare piccole riparazioni. Il servitore è in grado di eseguire solo un compito alla volta, ma può ripetere la stessa attività in continuazione, se così gli viene ordinato. L'incantatore può quindi ordinare al proprio servitore di pulire il pavimento e poi dedicarsi ad altre attività, purché egli rimanga entro il raggio di azione. Il servitore è in grado di aprire porte, cassetti, coperchi normali e ha un punteggio effettivo di Forza pari a 2 (è quindi in grado di sollevare fino a 10 kg o di trascinare 50 kg). Può far scattare trappole e meccanismi simili, ma può esercitare sempre solo 10 kg di forza, che potrebbero non essere sufficienti a far scattare alcuni meccanismi a pressione. Non può svolgere alcun incarico che richieda una prova di abilità con una CD superiore a 10 né che richieda una prova che sfrutta un'abilità che non può essere usata senza addestramento. La sua velocità è 4,5 metri. Il servitore non è in grado di attaccare in alcun modo; non effettua mai tiri per colpire. Non può essere ucciso, ma si dissolve se subisce almeno 6 danni da un attacco ad area (non ha diritto ad alcun tiro salvezza contro gli attacchi). Se l'incantatore tenta di inviarlo oltre il raggio di azione dell'incantesimo (misurato dalla sua attuale posizione), il servitore sparisce.

Sonno [Influenza Mentale]

V, S, M	1 round	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	Una o più creature viventi entro un'esplosione del raggio di 3 m	🕒 1 minuto per livello	TS: Volontà nega	Rl: Si	MC: Un pizzico di sabbia fine, petali di rosa o un grillo vivo.
---------	---------	----------------------------------	--	------------------------	------------------	--------	---

L'incantesimo *sonno* fa cadere in un *sonno* magico 4 Dadi Vita di creature. Le creature con meno DV vengono colpite per prime.Tra creature con lo stesso numero di DV, vengono colpite per prime quelle più vicine al punto di origine dell'incantesimo. I DV che non sono sufficienti ad influenzare una creatura venno sprecati.Se vengono ferite o schiaffeggiate si risvegliano, ma i normali rumori non sono sufficienti.Svegliare una creatura è un'azione standard (un'applicazione dell'azione di aiutare un altro). Sonno non ha effetto sulle creature prive di sensi, i costrutti o i non morti.

Unto

V, S, M	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🕒 Un oggetto o una superficie di 3 m x 3 m	Un oggetto o in 3 m quadrati	🕒 1 round per livello (I)	TS: Vedi testo	Rl: No	MC: Un pezzo di grasso di maiale o di burro.
---------	-------------------	---	--	------------------------------	---------------------------	----------------	--------	--

Un incantesimo *unto* ricopre una superficie solida con una patina di grasso scivoloso.Qualsiasi creatura che entri nell'area o che vi si ritrovi intrappolata deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi altrimenti scivola e cade. Questo tiro salvezza va ripetuto ad ogni round in cui la creatura rimane nell'area.Una creatura può entrare o attraversare l'area di *unto* a metà della sua velocità normale superando una prova di Equilibrio con CD 10. Se fallisce questa prova, non può muoversi in quel turno (e dovrà superare un tiro salvezza sui Riflessi per non cadere).Se fallisce la prova di Equilibrio di 5 o più, cadrà (vedi l'abilità Equilibrio per i dettagli). Il DM dovrebbe regolare i tiri salvezza a seconda delle circostanze.Ad esempio, se una creatura scende in carica lungo un declivio ed entra all'improvviso in un'area ricoperta di *unto* avrà ben poche possibilità di evitarne gli effetti, ma le sue possibilità di uscire dall'area sono pressoché totali (che lei lo desideri o meno).Questo incantesimo può anche essere usato per creare un rivestimento scivoloso su un oggetto (una corda, i pioli di una scala, l'impugnatura di un'arma).Quegli oggetti materiali che sono incustoditi subiscono automaticamente l'effetto di questo incantesimo, mentre quelli che sono impugnati o utilizzati da una creatura hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi per evitare l'effetto.Se il tiro salvezza iniziale fallisce, la creatura lascia cadere l'oggetto immediatamente.Il tiro salvezza va di nuovo effettuato a ogni round in cui la creatura tenta di raccogliere o di usare l'oggetto reso viscido.Se una creatura indossa un'armatura o dei vestiti su cui è stato lanciato *unto* ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Artista della Fuga e alle prove di lottare effettuate per resistere o sfuggire a una lotta o per non essere più immobilizzato.

Ventriloquo

V, F	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🕒 1 minuto per livello (I)	TS: Volontà incredula (se interagisce)	Rl: No	focus: Un pezzo di pergamena arrotolato in un piccolo cono
------	-------------------	---	----------------------------	--	--------	--

L'incantatore può far sì che la sua voce (o un qualsiasi suono che sia in grado di riprodurre vocalmente) provenga da un'altra direzione, ad esempio da un'altra creatura, da una statua, da dietro una porta, dal fondo di un tunnel ecc.Egli può parlare in qualsiasi linguaggio conosca.Chiunque senta la voce o il suono e superi un tiro salvezza si accorge che il suono è illusorio, ma lo sente comunque.

Bardo livello 2

Alterare se stesso

V, S	1 azione standard	↻ Personale	🌀 Incantatore	⌚ 10 minuti per livello (l)
------	-------------------	-------------	---------------	-----------------------------

L'incantatore assume la forma di una creatura dello stesso tipo della sua forma normale (come umanoide o bestia magica). La nuova forma deve essere entro una categoria di taglia dalla sua taglia normale. I DV massimi di una forma assunta sono pari al livello dell'incantatore, per un massimo di 5 DV al 5° livello. L'incantatore può cambiare in un membro della propria specie o anche in se stesso. L'incantatore mantiene i propri punteggi di caratteristica. La classe, il livello, i punti ferita, l'allineamento, il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza base non cambiano. Mantiene anche tutti gli attacchi e le qualità speciali soprannaturali e magiche della sua forma normale, ad eccezione di quelli che richiedono una parte del corpo che la nuova forma non possiede (come una bocca per un'arma a soffio o gli occhi per un attacco con lo sguardo). Inoltre, conserva tutti gli attacchi e le qualità speciali straordinarie derivanti dai livelli di classe (come la capacità di ira di un barbaro), ma perde tutti quelli della sua forma normale che non derivano dai livelli di classe (come la capacità di presenza terrificante di un drago). Se la nuova forma è in grado di parlare, può comunicare normalmente. L'incantatore mantiene qualsiasi capacità di lancio degli incantesimi che avesse nella forma originale, ma la nuova forma deve essere in grado di parlare in modo comprensibile (cioè, parlare un linguaggio) per utilizzare le componenti verbali e deve avere degli arti con una buona manipolazione per utilizzare le componenti somatiche o materiali. L'incantatore acquisisce le qualità fisiche della nuova forma ma mantiene la propria mente. Le qualità fisiche comprendono taglia naturale, normali capacità di movimento (come scavare, scalare, camminare, nuotare e volare con le ali, fino a una velocità massima di 36 metri per il volo o 18 metri per movimento diverso dal volo), bonus di armatura naturale, armi naturali (come artigli, morso ecc.), bonus di abilità razziali, talenti bonus razziali e qualsiasi qualità fisica evidente (presenza o assenza di ali, numero di estremità ecc.). Un corpo con arti extra non permette di compiere più attacchi (o attacchi a due armi più vantaggiosi) rispetto al normale. L'incantatore non acquisisce alcun attacco o qualità speciale straordinaria che non sia indicata sopra tra le qualità fisiche, come scurovisione, visione crepuscolare, percezione cieca, vista cieca, guarigione rapida, rigenerazione, olfatto acuto e così via. L'incantatore non acquisisce alcun attacco o qualità speciale soprannaturale, o capacità magica della nuova forma. Il tipo e sottotipo (se presente) della creatura rimane lo stesso indipendentemente dalla nuova forma. Non è possibile assumere la forma di None creatura con un archetipo, anche se quell'archetipo non cambia il tipo o sottotipo della creatura. L'incantatore può liberamente designare le qualità fisiche minori della nuova forma (colore e struttura dei capelli, colore della pelle) entro i normali standard per una creatura di quel tipo. Anche le qualità fisiche significative della nuova forma (come peso, altezza e sesso) sono sotto il suo controllo, ma devono rientrare nelle norme per il genere della nuova forma. L'incantatore è camuffato efficacemente come un membro medio della razza della nuova forma. Se utilizza questo incantesimo per creare un camuffamento, ottiene un bonus di +10 alle prove di Camuffare. Quando avviene il cambiamento, l'equipaggiamento dell'incantatore (se ne ha) rimane indossato o impugnato dalla nuova forma (se è in grado di indossare o impugnare l'oggetto) oppure viene incorporato nella nuova forma e diventa inutile. Quando ritorna alla sua forma reale, qualsiasi oggetto precedentemente incorporato nella nuova forma riappare sul corpo dell'incantatore nello stesso posto che occupava prima e riacquista la sua funzionalità. Tutti i nuovi oggetti indossati nella forma assunta e che non possono essere indossati nella forma normale cadono ai piedi dell'incantatore; tutti quelli che poteva indossare in entrambe le forme o trasportare in una parte del corpo comune a entrambe le forme (bocca, mani o simili) al momento del ritorno alla forma normale sono ancora tenuti allo stesso modo. Qualsiasi parte del corpo od oggetto dell'equipaggiamento che viene separato dall'intero ritorna alla sua forma reale.

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).

Astuzia della volpe

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

La creatura trasmutata diventa più astuta. L'incantesimo conferisce al soggetto un bonus di potenziamento +4 all'Intelligenza, aggiungendo sia i normali benefici alle prove di abilità basate sull'Intelligenza che gli altri usi del modificatore di Intelligenza. I maghi (e altri incantatori che fanno affidamento sull'Intelligenza) soggetti a questo incantesimo non guadagnano ulteriori incantesimi bonus per l'Intelligenza accresciuta, ma aumentano le CD dei tiri salvezza per gli incantesimi che lanciano mentre sono sotto l'effetto dell'incantesimo. L'incantesimo non garantisce alcun punto abilità extra.

Blocca persone [Influenza Mentale]

V, S, F/DF	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	👁️ Una creatura umanoide	⌚ 1 round/livello (I); vedi testo	TS: Volontà nega; vedi testo	Rl: Sì
---------------	----------------------	-------------------------------------	-----------------------------	--------------------------------------	---------------------------------	-----------

Il soggetto rimane paralizzato e bloccato sul posto. E cosciente e respira normalmente, ma non è in grado di compiere None azione, nemmeno parlare. Ad ogni round nel suo turno, il soggetto può tentare un nuovo tiro salvezza per porre fine all'effetto (questa è un'azione di round completo che non provoca attacchi di opportunità). Una creatura alata che viene paralizzata non può battere le ali e quindi cade. Un nuotatore non è in grado di nuotare e può annegare.

Calmare emozioni [Influenza Mentale]

V, S, DF	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	Creature in una propagazione con raggio di 6 m	⌚ Concentrazione, fino a 1 round/livello (I)	TS: Volontà nega	Rl: Sì
-------------	----------------------	-------------------------------------	---	---	---------------------	-----------

Questo incantesimo tranquillizza le creature agitate. L'incantatore non ha alcun controllo diretto sulle creature che ne subiscono l'effetto, ma l'incantesimo può impedire alle creature infuriate di combattere o quelle euforiche di eccedere con la baldoria. Le creature che ne subiscono l'effetto non possono intraprendere azioni violente (anche se possono difendersi) o fare alcunché di distruttivo. Qualsiasi azione aggressiva che comporti danni contro le creature calmate spezza immediatamente l'incantesimo sulle creature minacciate. Questo incantesimo sopprime immediatamente (ma non dissolve) qualsiasi bonus morale garantito da incantesimi come benedizione, buone speranze e ira, oltre a negare a un bardo la capacità di ispirare coraggio o a un barbaro la sua ira. Sopprime anche qualsiasi effetto di paura e rimuove la condizione confuso da tutti i bersagli. Per tutta la durata di *calmare emozioni*, l'incantesimo soppresso non ha effetto. Quando *calmare emozioni* termina, l'incantesimo originario torna a funzionare sulla creatura, purché la sua durata non si sia esaurita nel frattempo.

Cecità\Sordità

V	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	👁️ Una creatura vivente	⌚ Permanente (I)	TS: Tempra nega	Rl: Sì
---	-------------------	----------------------------------	-------------------------	------------------	-----------------	--------

L'incantatore invoca i poteri della non vita per rendere il soggetto accecato o assordato, a sua scelta.

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.

Dissimulare

V, S	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁️ Una creatura o un oggetto, di dimensioni fino a un cubo con spigolo di 3m	⌚ 1 ora per livello	TS: None o Volontà nega; vedi testo	Rl: No
---------	----------------------	--	---	------------------------	--	-----------

Con questo incantesimo l'incantatore è in grado di falsare le informazioni fornite da eventuali incantesimi divinatori che rivelano Paura (inclusi individuazione del magico, individuazione del male, rivela bugie ecc.). Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve scegliere un altro oggetto all'interno del suo raggio di azione. Per l'intera durata dell'incantesimo, il bersaglio di *dissimulare* viene percepito come se fosse quell'altro oggetto. (Né il bersaglio né l'altro oggetto ottengono un tiro salvezza contro questo effetto). Gli incantesimi di individuazione forniscono quindi informazioni sul secondo oggetto piuttosto che sul bersaglio reale dell'individuazione, a meno che colui che lancia l'individuazione non superi un tiro salvezza sulla Volontà. Per esempio, l'incantatore potrebbe farsi individuare come un albero, ammesso che questo sia presente entro il raggio di azione dell'incantesimo al momento del lancio: quindi come qualcosa di non malvagio, che non mente, non magico, di allineamento neutrale ecc. Questo incantesimo non influenza altri tipi di Divinazione magica (chiaroudienza/chiaroveggenza, individuazione dei pensieri, presagio e simili).

Eroismo [Influenza Mentale]

V, S	1 azione standard	↻ Contatto	👁️ Creatura toccata	⌚ 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: Sì (innocuo)
------	-------------------	------------	---------------------	-------------------	----------------------------	------------------

Questo incantesimo infonde in una singola creatura un grande coraggio e un buon morale in battaglia.Il bersaglio ottiene un bonus morale di +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità.

Estasiare [Dipende dal Linguaggio, Influenza Mentale, Sonoro]

V, S	1 round	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	🎯 Qualsiasi numero di creature	🕒 1 ora o meno	TS: Volontà nega; vedi testo	Rl: Si
------	---------	----------------------------------	--------------------------------	----------------	------------------------------	--------

Se l'incantatore conquista l'attenzione di un gruppo di creature, può utilizzare questo incantesimo per tenerle soggiogate. Per lanciare l'incantesimo, deve parlare o cantare senza essere interrotto per 1 round completo, dopodiché coloro che sono sotto l'effetto dell'incantesimo concederanno la loro attenzione totale, ignorando tutto ciò che le circonda. Queste creature vengono considerate di atteggiamento amichevole (vedi la Guida del Dungeon master per informazioni sull'atteggiamento dei PNG) mentre sono sotto l'effetto dell'incantesimo. Coloro che appartengono a una razza o a una religione ostile hanno un bonus di +4 alloro tiro salvezza. Le creature con 4 o più DV o con punteggio di Saggezza di 16 o più rimangono consapevoli di ciò che le circonda e conservano un atteggiamento indifferente. Se assistono ad azioni che considerano sbagliate, hanno diritto a un nuovo tiro salvezza. L'ammaliamento dura fino a quando l'incantatore parla o canta, fino a un massimo di 1 ora. Coloro che sono soggetti a *estasiare* non eseguono azioni fintanto che l'incantatore parla o canta, e per 1d3 round dopo che ha terminato, discutendo di ciò che ha appena detto o della sua esecuzione musicale. Coloro che erano nell'area durante la rappresentazione devono a loro volta superare un tiro salvezza o rimanere estasiati. La rappresentazione ha fine (ma il ritardo di 1d3 round si applica comunque), se l'incantatore perde la concentrazione, o se fa qualsiasi cosa che non sia parlare o cantare. Se le creature non estasiaste sono maldisposte od ostili nei confronti dell'incantatore, possono tentare una prova di Carisma collettiva per far finire l'incantesimo, deridendo e importunando l'incantatore. Per questa prova, utilizzare il bonus di Carisma della creatura con il Carisma più alto nel gruppo; altri possono effettuare prove di Carisma per assisterlo (come descritto nel paragrafo 'Collaborazione', pagina 66). Se i rimostranti superano il tiro contrapposto di Carisma, l'incantesimo viene interrotto. Ad ogni uso dell'incantesimo è concessa solo una sfida di questo tipo. Se un qualsiasi membro del pubblico viene attaccato o sottoposto a un atto apertamente ostile, l'incantesimo termina e le creature precedentemente estasiaste diventano immediatamente maldisposte nei confronti dell'incantatore oppure ostili nel caso di quanti hanno 4 o più DV o un punteggio di Saggezza pari a 16 o superiore.

Evoca mostri II [vedi testo di Evoca Mostri I]

V, S, F/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 dall'elenco di 2° livello, o 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 1° livello. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 2° livello nella Tabella 'Evoca mostri'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Le informazioni su queste creature si trovano nel Manuale dei Mostri. Un mostro evocato 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 foca celestiale può essere evocata solo in un ambiente acquatico. 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 mostri 2 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

Evoca sciame

V, S, M/DF	1 round	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🕒 Concentrazione + 2 round	Rl: 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.

Frantumare [Sonoro]

V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🎯 Propagazione del raggio di 1,5 m; oppure un oggetto solido o una creatura cristallina	Propagazione del raggio di 1,5 m; oppure un oggetto solido o una creatura cristallina	🕒 Instantanea	TS: Volontà nega (oggetto); Volontà nega (oggetto) o Tempra dimezza; vedi testo	Rl: Si (oggetto)	MC: Un frammento di mica
------------	-------------------	---	---	---	---------------	---	------------------	--------------------------

Frantumare genera un suono forte ed estremamente acuto che manda in pezzi tutti gli oggetti fragili non magici, riduce in frantumi un singolo oggetto solido e non magico oppure danneggia una creatura cristallina. Usato come attacco ad area, *frantumare* distrugge gli oggetti non magici di cristallo, vetro, ceramica o porcellana come fiale, bottiglie, ampole, brocche, finestre, specchi e così via. Tutti gli oggetti di questo tipo entro 1,5 metri di distanza dal punto di origine vanno in mille pezzi. Gli oggetti che pesano più di 0,5 kg per livello dell'incantatore non ne subiscono l'effetto, ma tutti quelli che possiedono le caratteristiche suddette vengono frantumati. In alternativa, si può dirigere *frantumare* contro un singolo oggetto solido a prescindere dalla sua composizione, ma che pesi fino a 5 kg per livello dell'incantatore. Lanciato contro una creatura cristallina (di qualsiasi peso), *frantumare* infligge 1d6 danni sonori per livello dell'incantatore (massimo 10d6), concedendo un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni.

Frastornare mostri [Influenza Mentale]

V, S, M	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	🎯 Una creatura vivente con 6 DV o meno	🕒 1 round	TS: Volontà nega	Rl: Si	MC: Un ciuffo di lana o di una sostanza simile.
---------	-------------------	----------------------------------	--	-----------	------------------	--------	---

Funziona come frastornare, ma può avere effetto su una creatura vivente di qualsiasi tipo. Le creature con 7 o più DV non ne vengono influenzate.

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.

Immagine minore

V, S, F	1 azione standard	👉 Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ Concentrazione +2 round	TS: Volontà incredula (se interagisce)	Rl: No	focus: Un ciuffo di pelliccia
---------	-------------------	------------------------------------	---------------------------	--	--------	-------------------------------

Questo incantesimo crea l'Illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. L'Illusione non crea, odori, sensazioni tattili o di temperatura. Questo incantesimo include alcuni semplici suoni, ma non un discorso comprensibile. L'incantatore può muovere l'immagine entro i limiti dell'area di effetto.

Immagine speculare

V, S	1 azione standard	👉 Personale; vedi testo	👁 Incantatore	⌚ 1 minuto per livello (l)
------	-------------------	-------------------------	---------------	----------------------------

Dal nulla scaturiscono diversi duplicati illusori dell'incantatore, che rendono difficile per i nemici determinare chi attaccare. Le finzioni rimangono vicino all'incantatore e scompaiono una volta colpite. Immagine speculare crea 1d4 immagini più una per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo otto immagini). Queste finzioni si separano dall'incantatore e rimangono in gruppo, ognuna entro 1,5 metri dall'incantatore o da un'altra finzione. L'incantatore può entrare e attraversare una *immagine speculare*. Quando l'incantatore e le sue immagini speculari si separano, gli osservatori non possono usare la vista o l'udito per determinare quale sia l'incantatore e quale l'immagine. Le finzioni possono anche intersecarsi tra loro. Esse infatti copiano le azioni dell'incantatore, fingendo ad esempio di lanciare un incantesimo mentre lui lo sta lanciando, di bere una pozione mentre è lui a farlo, di levitare mentre lui levita e così via. I nemici che tentano di attaccare o di, lanciare incantesimi contro l'incantatore devono scegliere a caso fra bersagli non distinguibili fra loro. Come regola generica, si tira a caso per determinare se il bersaglio è reale o una finzione. Ogni attacco riuscito contro una finzione la distrugge. La CA di un'immagine è 10 + il modificatore di taglia dell'incantatore + il modificatore di Destrezza dell'incantatore. Le finzioni sembrano reagire normalmente agli incantesimi ad area (se colpite da una palla di fuoco, ad esempio, appaiono bruciacchiate o morte). Mentre si muove, l'incantatore può fondersi e separarsi da altre finzioni in modo tale che un nemico che abbia capito quale immagine sia reale venga nuovamente confuso. Chi attacca deve essere in grado di vedere le immagini per essere ingannato. Se l'incantatore è invisibile o se chi lo attacca chiude gli occhi, l'incantesimo non ha alcun effetto, anche se essere incapaci di vedere comporta le stesse penalità che essere accecato.

Individuazione dei pensieri [Influenza Mentale]

V, S, F/DF	1 azione standard	👉 18 m	Emanazione conica	⌚ Concentrazione, fino a 1 min./livello (l)	TS: Volontà nega; vedi testo	Rl: No
------------	-------------------	--------	-------------------	---	------------------------------	--------

L'incantatore è in grado di individuare i pensieri superficiali. 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 pensieri (da creature coscienti con punteggi di Intelligenza pari o superiori a 1). 2° round: Numero di menti pensanti e punteggio di Intelligenza di ognuna. Se l'Intelligenza più alta è 26 o più (ed è almeno 10 punti più alta del punteggio di Intelligenza dell'incantatore), l'incantatore è stordito per 1 round e l'incantesimo termina. Questo incantesimo non permette all'incantatore di determinare la posizione delle menti pensanti se non riesce a vedere le creature di cui sta individuando i pensieri. 3 round: I pensieri superficiali di ogni mente nell'area. Un tiro salvezza sulla Volontà da parte della creatura impedisce di leggere i suoi pensieri, e l'incantatore deve lanciare di nuovo *individuazione dei pensieri* se vuole avere un'altra opportunità. Le creature con Intelligenza animale (Int 1 o 2) hanno pensieri semplici e istintivi che l'incantatore è in grado di cogliere. Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare pensieri 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.

Invisibilità

V, S, M/DF	1 azione standard	👉 Personale o a contatto	👁 You or a creature or object weighing no more than 100 lb./level	⌚ 1 minuto per livello (l)	TS: Volontà nega (innocuo) o Volontà nega (innocuo, oggetto)	Rl: Si (innocuo) o Si (innocuo, oggetto)	MC: Un ciglio avvolto in una pallina di gomma arabica
------------	-------------------	--------------------------	---	----------------------------	--	--	---

La creatura o l'oggetto toccato diventano invisibili, sparendo alla vista, e non è possibile individuarli neanche tramite scurovisione. Se la creatura bersaglio dell'incantesimo porta con sé dell'equipaggiamento, anch'esso svanisce. Se l'incantesimo viene lanciato su qualcun altro, né l'incantatore né i suoi compagni sono più in grado di vederlo, a meno che non siano normalmente in grado di vedere cose invisibili o possiedano mezzi magici che lo consentano. Gli oggetti che cadono o vengono lasciati a terra da una creatura invisibile tornano immediatamente visibili; gli oggetti che invece vengono raccolti spariscono solo se vengono messi in tasca o nascosti in mezzo ai vestiti. La luce, però, non può essere in alcun modo resa invisibile, nemmeno se la sua fonte lo diventa (l'effetto che ne risulta è quello di una luce diffusa senza alcuna sorgente visibile). Se una parte degli oggetti in possesso di chi è sotto l'effetto di questo incantesimo si estende oltre 3 metri dal suo corpo, come una corda che viene trascinata, questa parte torna immediatamente visibile. Naturalmente, il bersaglio dell'incantesimo non è sotto l'effetto di un incantesimo silenzio ed esistono determinate condizioni che possono rivelare la sua presenza (come mettere il piede in una pozzanghera). L'incantesimo ha termine immediatamente se il soggetto compie un attacco contro una qualsiasi creatura. Ai fini di questo incantesimo, la definizione di 'attacco' include qualsiasi incantesimo lanciato contro un bersaglio nemico o la cui area o il cui effetto comprendano un nemico. (Il concetto di 'nemico' dipende dalla percezione del personaggio invisibile). Azioni dirette verso oggetti incustoditi non pongono fine all'incantesimo. Ferire in modo indiretto non è considerato un attacco. Un personaggio invisibile può quindi aprire porte, parlare, mangiare, salire scale, evocare mostri e mandarli all'attacco, tagliare le corde che reggono un ponte di corda mentre i suoi nemici sono ancora su di esso, attivare trappole a distanza, aprire una saracinesca che tiene rinchiusi dei cani da combattimento e così via. Comunque, nel momento in cui il bersaglio attacca direttamente diventa visibile con tutto il suo equipaggiamento. Incantesimi come benedizione, che hanno effetto solo sugli alleati e non sui nemici, non sono considerati attacchi ai fini di questa magia, anche se includono degli avversari nella propria area. L'attaccante invisibile ottiene +2 a colpire sia in mischia che a distanza, inoltre il difensore perde ogni bonus alla classe armatura. Il difensore invisibile non subisce attacchi di opportunità e (se l'attaccante indovina dove si trova), viene mancato dal 50% degli attacchi andati a segno. Invisibilità può essere reso permanente (solo sugli oggetti) con un incantesimo permanenza.




Ira [Influenza Mentale]

V, S	1 azione standard	👉 Medio (30 m + 3 m per livello)	👁 Una creatura vivente consenziente per ogni tre livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ Concentrazione + 1 round/livello (l)	Rl: Si
------	-------------------	----------------------------------	--	--	--------

Ogni creatura soggetta all'effetto riceve un bonus morale di +2 alla Forza e alla Costituzione, un bonus morale di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e una penalità di -2 alla CA. Questo effetto è altrimenti identico all'*ira* del Barbaro, ma i soggetti non risultano affaticati al termine dell'*ira*.

Linguaggi



□□□□□□□□□□□□□□□□

V, M/DF	1 azione standard	 Contatto	 Creatura toccata	 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Rl: No	MC: Un modellino in argilla di uno ziggurat che si frantuma quando viene pronunciata la componente verbale
------------	----------------------	---	---	--	-------------------------------	-----------	--

Questo incantesimo conferisce alla creatura toccata la capacità di parlare e di comprendere il *linguaggio* di una qualsiasi creatura intelligente, che si tratti della lingua di una razza o di un dialetto regionale. Naturalmente il soggetto è in grado di parlare un solo *linguaggio* alla volta, anche se è in grado di capirne diversi. Linguaggi non consente al soggetto di parlare con creature che non sanno parlare. Il soggetto può farsi capire fino a dove arriva la sua voce. L'incantesimo non predispone in alcun modo le creature apostrofate nei confronti del soggetto. Linguaggi può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

Localizza oggetto




□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, F/DF	1 azione standard	 Lungo (120 m + 12 m per livello)	Un cerchio centrato sull'incantatore del raggio di 120 m + 12 m per livello	 1 minuto per livello	Rl: No
---------------	----------------------	--	---	--	-----------

Questo incantesimo permette di individuare la direzione di un oggetto conosciuto, o che l'incantatore riesce a immaginare con chiarezza. Può individuare cose come vestiti, gioielli, mobili, attrezzi, armi e perfino scale. L'incantatore può cercare oggetti di uso comune come delle scale, una spada o un gioiello, nel qual caso localizza quello più vicino, ammesso che ve ne sia più di uno all'interno del raggio di azione. Tentare di trovare un oggetto specifico, come ad esempio un gioiello particolare, ne richiede un'immagine mentale precisa e accurata; se il modo in cui l'incantatore lo immagina non è corrispondente alla realtà, l'incantesimo fallisce. Specificare un oggetto unico al mondo non è consentito (come 'l'anello con il sigillo del Barone Vulden'), a meno che non sia stato possibile osservare l'oggetto di persona (non attraverso la Divinazione). Questo incantesimo viene bloccato anche da una sottile lamina di piombo. Non consente di localizzare creature. Viene ingannato da metamorfosi di un oggetto.

Oscurità [Oscurità]




□□□□□□□□□□□□□□□□

V, M/DF	1 azione standard	 Contatto	 Oggetto toccato	 10 min./livello (I)	Rl: No	MC: Un ciuffo di pelliccia di pipistrello e una goccia di pece o un pezzo di carbone
------------	----------------------	--	---	---	-----------	--

Questo incantesimo fa sì che un oggetto inizi a irradiare penombra attorno a sé nel raggio di 6 metri. Tutte le creature nell'area ottengono occultamento (probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Anche le creature normalmente in grado di vedere nell'*oscurità* (come con scurovisione o visione crepuscolare) hanno la stessa probabilità di mancare il bersaglio in un'area sotto l'effetto magico di *oscurità*. Le luci normali (torce, candele, lanterne e così via) non funzionano, e nemmeno gli incantesimi di luce di livello più basso (come luce o luci danzanti). Gli incantesimi di luce di livello più alto (come luce diurna) non subiscono l'effetto di *oscurità*. Se l'incantesimo viene lanciato su un piccolo oggetto che poi viene posto al di sotto o all'interno di una copertura in grado di bloccare la luce, gli effetti dell'incantesimo vengono bloccati finché la copertura non viene rimossa. Oscurità contrasta e dissolve qualsiasi incantesimo di luce di livello pari o inferiore.

Pirotecnica



□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M	1 azione standard	 Lungo (120 m + 12 m per livello)	 Una sorgente di fuoco, fino a un cubo con spigolo di 6 m	 1d4+1 round, o 1d4+1 round dopo che le creature hanno lasciare nuvola di fumo; vedi testo	TS: Volontà nega o Tempra nega; vedi testo	Rl: Si o No; vedi testo	MC: L'incantesimo sfrutta una sorgente di fuoco, che viene immediatamente spenta. Un fuoco talmente grande da superare le dimensioni di un cubo con spigolo di 6 metri viene spento solo parzialmente.I fuochi magici non vengono spenti, anche se una creatura basata sul fuoco (come un elementale del fuoco) usato come sorgente subisce 1 danno per livello dell'incantatore.
---------------	----------------------	--	--	---	---	-------------------------	---

Pirotecnica trasforma un fuoco in una scarica accecante di fuochi d'artificio o in una nube di fumo soffocante, a seconda della versione dell'incantesimo scelta dall'incantatore.Fuochi d'artificio: I fuochi d'artificio sono lampeggianti scoppi momentanei e infuocati di abbaglianti luci aeree colorate. Questo effetto acceca tutte le creature a meno di 36 metri dalla sua fonte per 1d4+1 round. (Volontà nega).Queste creature devono essere in linea di visuale con l'esplosione per subirne l'effetto. La resistenza agli incantesimi può evitare l'acceccamento.Nube di fumo: Un flusso di fumo in continuo movimento scaturisce dal punto desiderato andando a formare una nube soffocante. La nube si propaga per 6 metri in ogni direzione e dura 1 round per livello dell'incantatore.Ogni tipo di vista, inclusa la scurovisione, è inefficace all'interno o attraverso la nube.Tune le creature all'interno subiscono una penalità di -4 ai punteggi di Forza e Destrezza (Tempra nega).Questi effetti durano per altri 1d4+1 round dopo che la nuvola si è dissolta o dopo che il personaggio lascia l'area della nube. La resistenza agli incantesimi non si applica.

Polvere luccicante

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M	1 azione standard	 Medio (30 m + 3 m per livello)	Creature e oggetti entro una propagazione del raggio di 3 m	 1 round per livello	TS: Volontà nega (solamente accecante)	Rl: No	MC: Pietra di mica.
---------------	----------------------	--	---	---	--	-----------	---------------------

Una nuvoladi pulviscolo dorato si posa su tutto ciò che si trova all'interno dell'area, accecando le creature e evidenziando visibilmente le sagome di eventuali oggetti o creature invisibili per la durata dell'incantesimo.Tutti coloro che si trovano all'interno dell'area vengono ricoperti dalla polvere, che non può essere rimossa e continua a brillare finché non scompare.Qualsiasi creatura ricoperta dalla polvere subisce una penalità di -40 alle prove di Nascondersi.

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 finché la durata dell'incantesimo non si è esaurita. Ritarda veleno non cura eventuali danni che il veleno abbia già inflitto in precedenza.

Sfocatura

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

La sagoma del soggetto diventa sfocata, oscillante e mutevole. Questa distorsione garantisce al soggetto occultamento (probabilità del 20% di essere mancato). Un incantesimo vedere invisibilità non contrasta l'effetto di *sfocatura*, a differenza di visione del vero, che lo contrasta con successo. Gli avversari che non riescono a vedere il soggetto possono ignorare gli effetti di questo incantesimo (anche se combattere un avversario che non si riesce a vedere comporta altre penalità; vedi pagina 151).

Silenzio

V, S	1 azione standard	↗ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Un'emanazione del raggio di 6 m centrata su una creatura, un oggetto o un punto nello spazio	⌚ 1 minuto per livello (l)	TS: Volontà nega; vedi testo o none (oggetto)	Rl: Si; vedi testo o no (oggetto)
------	-------------------	------------------------------------	--	----------------------------	---	-----------------------------------

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

Spaventare [Male, Influenza-Mente]

V, S, M	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	👁 Una creatura vivente per ogni tre livelli, che non possono trovarsi a più di 9 l'una dall'altra	⌚ 1 round/livello o 1 round; vedi testo per causare paura	TS: Volontà parziale	MC: Una scheggia d'osso che apparteneva a uno scheletro, uno zombi, un ghoul, un ghost o una mummia.
---------	-------------------	----------------------------------	---	---	----------------------	--

Tutte le creature colpite con meno di 6 DV diventano spaventate.Soffrono di un -2 sui tiri per colpire, sui danni delle armi, e sui tiri salvezza. Le creature scappano dal personaggio come possono.Se non possono allontanarsi, combatteranno.Le creature con più di 6 DV sono immuni da questo effetto.

Splendore dell'aquila

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 aquila
------------	-------------------	------------	--------------------	------------------------	----------------------------	--------	---

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

Suggestione [Dipende dal Linguaggio, Influenza Mentale]

V, M	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura vivente	⌚ 1 ora per livello o fino al completamento	TS: Volontà nega	Rl: Si	MC: Una lingua di serpente e un pezzo di alveare, o una goccia di olio aromatico.
------	-------------------	---	------------------------	---	------------------	--------	---

L'incantatore influenza le azioni della creatura ammalata suggerendole una serie di azioni da compiere (con al massimo una frase o due).Il suggerimento deve essere pronunciato in modo da far sembrare ragionevoli le azioni richieste.Chiedere a una creatura di pugnalarsi, di trafiggersi con una lancia, di immolarsi o di compiere altri atti palesemente nocivi nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo.Invece suggestionare il bersaglio facendogli credere che una pozza d'acido è in realtà piena di acqua fresca e che un rapido tuffo sarebbe molto rinfrescante è diverso.Un altro utilizzo efficace di questo incantesimo potrebbe essere convincere un drago rosso a smettere di attaccare il gruppo in modo che il drago e il gruppo possano andare a saccheggiare insieme qualche altro luogo.L'azione suggerita può continuare per l'intera durata dell'incantesimo, come nel caso del drago rosso di cui sopra.Se l'azione suggerita può invece essere portata a termine in tempo minore, l'incantesimo ha termine quando il soggetto ha completato ciò che gli era stato chiesto di fare.L'incantatore può anche specificare alcune condizioni particolari che attivano una certa azione durante la durata. Ad esempio, potrebbe suggestionare un nobile cavaliere e convincerlo a donare il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontra. Se la condizione specificata non si verifica prima dello scadere della durata dell'incantesimo, la richiesta non viene esaudita. Un suggerimento decisamente ragionevole costringe il bersaglio a effettuare il suo tiro salvezza con una penalità (ad esempio -1, -2 ecc.) a discrezione del DM.

Suono dirompente [Sonoro]

V, S, F/DF	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Propagazione del raggio di 3 m	⌚ Instantanea	TS: Tempra parziale	Rl: Si
------------	-------------------	---	--------------------------------	---------------	---------------------	--------

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

Trama ipnotica [Influenza Mentale]

V (Solo Brd), S, M; vedi testo	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Concentrazione + 2 round	TS: Volontà nega	Rl: MC: Un bastone d'incenso scintillante o una bacchetta di cristallo piena di materiale fosforescente.
--------------------------------	-------------------	----------------------------------	----------------------------	------------------	--

Un tessuto ondulante di sottili filamenti di colore fluttua nell'aria, affascinando le creature che si trovano al suo interno.Tirare 2d4 e aggiungere il proprio livello dell'incantatore (massimo +10) per determinare il numero totale di Dadi Vita di creature soggette all'incantesimo.Le creature con meno DV vengono assoggettate per prime, e tra coloro che hanno pari DV vengono assoggettate per prime quelle che sono più vicine al punto di origine dell'incantesimo.Quei Dadi Vita che non sono sufficienti ad assoggettare una creatura vanno sprecati.Le creature che subiscono l'effetto vengono affascinate, iniziano a fissare le luci e dimenticano tutto il resto. Le creature prive di vista non ne subiscono l'effetto.Un mago o uno stregone non hanno bisogno di pronunciare suoni per lanciare l'incantesimo, ma un bardo deve cantare, suonare o recitare una poesia come componente verbale.

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	⌚ Concentrazione	TS: Volontà nega; vedi testo	Rl: Si
------	-------------------	---	---	------------------	------------------------------	--------

I gesti suadenti e la musica (o il canto, o la litania) 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.

Vento sussurrante [Aria]

V, S	1 azione standard	↻ 1,5 km per livello	Propagazione del raggio di 3 m	⌚ No more than 1 ora/livello o fino al termine (destination is reached)	Rl: No
------	-------------------	----------------------	--------------------------------	---	--------

L'incantatore affida un messaggio o un suono al vento affinché venga trasportato fino a un punto specifico.Il *vento sussurrante* viaggia fino a una specifica locazione a lui familiare entro il raggio di azione, purché possa trovare una strada per arrivarci (non può passare attraverso le pareti, ad esempio).Il *vento sussurrante* è gentile e discreto come uno zefiro finché non raggiunge la locazione di arrivo, dove riferisce in sussurro il messaggio o il suono a lui affidato.Da notare che il messaggio viene riferito che ci sia qualcuno ad ascoltarlo o meno. Una volta fatto ciò, il vento si dissolve.L'incantatore può preparare l'incantesimo in modo che riferisca un messaggio lungo fino a venticinque parole, far sì che l'incantesimo trasmetta altri suoni per 1 round o semplicemente far sì che il *vento sussurrante* sembri un normale spostamento d'aria.Può anche ordinare che il *vento sussurrante* si muova più lentamente, fino a un minimo di 1,5 km/h, o più velocemente, fino a un massimo di 1,5 km in 10 minuti.Quando l'incantesimo raggiunge il suo obiettivo, il vento turbinata e rimane finché tutto il messaggio non viene riferito.Come nel caso di bocca magica, *vento sussurrante* non può pronunciare componenti verbali, usare parole di comando o attivare effetti magici.

Bardo livello 3

Buone speranze [Influenza Mentale]

V, 1 azione S standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	👁 Una creatura vivente 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 (innocuo)
---------------------------	----------------------------------	--	------------------------	----------------------------	------------------

Questo incantesimo instilla una grande speranza nei soggetti. Ogni creatura influenzata ottiene un bonus morale di +2 ai tiri salvezza, tiri per colpire, prove di abilità, prove di caratteristica e tiri per i danni da arma. Buone speranze contrasta e dissolve disperazione opprimente.

Capanna di Leomund [Forza]

V, S, 1 azione M standard	↻ 6 m	⌚ 2 ore/livello (l)	Rl: No	MC: Una perlina di cristallo che si frantuma una volta che la durata dell'incantesimo è giunta al termine, o quando la capanna viene dissolta.
------------------------------	-------	---------------------	--------	--

L'incantatore crea attorno a sé una sfera di forza immobile e opaca, del colore che desidera. Metà della sfera compare sopra di lui, mentre l'altra metà si trova al di sotto del livello del terreno. All'interno della sfera possono stare altre nove creature di taglia Media oltre all'incantatore; esse possono entrare e uscire liberamente dalla capanna senza danneggiarla. Invece, nel momento in cui ne esce l'incantatore, l'incantesimo ha termine. La temperatura all'interno della capanna è di 21° C, se all'esterno è compresa fra -17° C e 38° C. Nel caso in cui invece sia inferiore a -17° C o superiore a 38° C, la temperatura della sfera si abbassa o si alza rispettivamente di 1 grado per ogni grado in eccesso (quindi, se fuori ci sono -28° C, all'interno la temperatura è di 10° C). La capanna protegge i suoi occupanti anche dagli elementi, come pioggia, cenere e tempeste di sabbia. È in grado di sopportare qualsiasi vento che non abbia la potenza di un uragano, ma un vero e proprio uragano (con venti oltre 112,5 km/h) è in grado di distruggerla. L'interno della capanna è di forma emisferica. Può essere illuminato debolmente a comando o spenta qualsiasi luce a piacere. Anche se questo campo di forza è opaco dall'esterno, l'interno è invece trasparente. I proiettili, le armi e la maggior parte degli incantesimi passano attraverso la capanna senza danneggiarla, anche se i suoi occupanti non possono esser visti dall'esterno (hanno occultamento totale).

Charme sui mostri [Influenza Mentale]

V, S 1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura vivente	⌚ Un giorno/livello	TS: Volontà nega	Rl: Si
------------------------	---	------------------------	---------------------	------------------	--------

Funziona come charme su persone, ma l'effetto non è limitato dal tipo o dalla taglia della creatura. Questa forma di charme fa sì che una creatura 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 la creatura soggetta 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 darle degli ordini, ma dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerla a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Una creatura soggetta a charme non obbedisce mai a ordini suicidi o palesamente nocivi, ma un combattente 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 la creatura soggetta a charme ha l'effetto di spezzare l'incantesimo. L'incantatore deve essere in grado di parlare il linguaggio del soggetto per comunicare i propri comandi, oppure deve essere molto bravo a farsi capire a gesti.

Chiaroudienza\Chiaroveggenza

V, S, F/DF	10 minuti	↻ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ 1 minuto per livello (l)	Rl: No
------------	-----------	------------------------------------	----------------------------	--------

Chiaroudienza/chiaroveggenza crea un sensore magico invisibile in una locazione specifica che permette all'incantatore di udire o vedere (a sua scelta) come se si trovasse sul posto. L'incantatore non necessita di una linea di visuale o di effetto, ma deve trattarsi di un luogo conosciuto: un luogo familiare o comunque evidente (ad esempio dietro una porta, dietro un angolo, una radura in un bosco). Una volta selezionato il luogo, il sensore non si muove, ma l'incantatore può girarlo in tutte le direzioni per perlustrare l'area a piacimento. A differenza di altri incantesimi di scrutamento, questo incantesimo non permette a sensi potenziati magicamente o in modo soprannaturale di funzionare attraverso di esso. Se il luogo scelto è stato oscurato magicamente, l'incantatore non vedrà niente. Se vi è un'oscurità naturale, l'incantatore riuscirà a vedere nel raggio di 3 metri attorno al centro di effetto dell'incantesimo. Chiaroudienza/chiaroveggenza funziona solo sul piano di esistenza in cui si trova in quel momento l'incantatore.

Confusione [Influenza Mentale]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M/DF	1 azione standard	🏹 Medio (30 m + 3 m per livello)	🎯 Tutte le creature entro un'esplosione del raggio di 4,5 m	⌚ 1 round per livello	TS: Volontà nega	Rl: Si	MC: Tre gusci di noce
------------	-------------------	----------------------------------	---	-----------------------	------------------	--------	-----------------------

Questo incantesimo fa diventare i bersagli confusi, rendendoli incapaci di determinare indipendentemente cosa vorrebbero fare. Tirare sulla tabella che segue ad ogni round all'inizio del turno di ogni soggetto per vedere cosa fa il soggetto in quel round.

D%	Comportamento
01-10	Attacca l'Incantatore con armi da mischia o a distanza (o gli si avvicina se non è possibile attaccare).
11-20	Agisce normalmente.
21-50	Non fa altro che mormorare in modo incoerente.
51-70	Fugge lontano dall'incantatore al massimo della velocità possibile.
71-100	Attacca la creatura più vicina (a questo scopo, un famiglia conta come parte del soggetto stesso).

Un personaggio confuso che non può compiere l'azione indicata non fa altro che mormorare in modo incoerente. Cli attaccanti non godono di alcun particolare vantaggio quando lo attaccano. Qualsiasi personaggio confuso che viene attaccato, attaccherà automaticamente il suo aggressore nel proprio turno successivo, se è ancora confuso quando arriva il suo turno. Da notare che un personaggio confuso non compirà attacchi di opportunità contro qualsiasi creatura che non stia già attaccando (sia a causa della sua azione più recente o perché è stata appena attaccata). Componente materiale arcana: Tre gusci di noce.

Costrizione inferiore [Dipende dal Linguaggio, Influenza Mentale]

□□□□□□□□□□□□□□□□

👁 1 round	🏹 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🎯 Una creatura vivente con 7 DV o meno	⌚ Un giorno/livello o fino al termine (l)	TS: Volontà nega	Rl: Si
-----------	---	--	---	------------------	--------

Una *costrizione inferiore* pone un comando magico su una creatura, imponendole di svolgere qualche servizio, di evitare di fare qualcosa o di agire in un certo modo, a seconda delle intenzioni dell'incantatore. La creatura deve avere 7 Dadi Vita o meno ed essere in grado di capirlo. Anche se una costrizione non può costringere una creatura al suicidio o a compiere atti che la porterebbero a morte certa, la può indurre a compiere qualunque altra azione. La creatura costretta deve seguire le istruzioni ricevute fino al momento in cui il suo compito non sarà stato portato a termine, a prescindere da quanto tempo possa richiedere. Se le istruzioni includono compiti che non possono essere portati a termine di propria spontanea volontà (come Attendi qui' o 'Difendi quest'area contro qualunque attacco'), l'incantesimo rimane attivo al massimo per un giorno per livello dell'incantatore. Un soggetto intelligente potrebbe essere in grado di sovvertire alcune delle istruzioni ricevute. Ad esempio, se l'incantatore ordina alla vittima di proteggerlo da qualsiasi attacco, questa potrebbe decidere di trascinarlo al sicuro all'interno di un dungeon, per la durata dell'incantesimo. Se al soggetto viene impedito di obbedire a *costrizione inferiore* per 24 ore, subisce una penalità di -2 a tutte le caratteristiche. Ogni giorno successivo continuerà a subire una penalità cumulativa di -2, fino a un totale di -8. Le caratteristiche non potranno scendere al di sotto di 1 in questo modo. Il personaggio smetterà di subire penalità 24 ore dopo avere ripreso a obbedire alla *costrizione inferiore*. Una *costrizione inferiore* (e tutte le penalità alle caratteristiche) può essere annullata da desiderio, desiderio limitato, miracolo, rimuovi maledizione o spezzare incantamento. Dissolvi magie non ha effetto su *costrizione inferiore*.

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.

Destriero fantomatico

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S	10 minuti	🏹 0 m	⌚ 1 ora per livello (l)	Rl: No
------	-----------	-------	-------------------------	--------

L'incantatore evoca una creatura Grande quasi-reale simile a un cavallo. Il destriero può essere cavalcato solo dall'incantatore o dalla persona per la quale è stato specificatamente creato. Un *destriero fantomatico* ha la testa e il corpo neri, la criniera e la coda, grigie, e zoccoli immateriali che non fanno alcun rumore. Possiede una sorta di briglie, una sella e un morso. La cavalcatura non combatte, ma gli animali lo evitano e si rifiutano di attaccarlo. La cavalcatura ha CA 18 (-1 taglia, +4 armatura naturale, +5 Des) e 7 punti ferita + 1 punto ferita per ogni livello dell'incantatore. Una volta persi tutti i suoi punti ferita, il *destriero fantomatico* scompare. Il destriero ha una velocità di 6 metri per ogni livello dell'incantatore, fino a un massimo di 72 metri. Può trasportare il peso del suo cavaliere più 5 kg per ogni livello dell'incantatore. A seconda del livello dell'incantatore, la creatura guadagna poteri speciali. Le capacità di una cavalcatura comprendono quelle delle cavalcature di livello dell'incantatore più basso. Quindi, una cavalcatura creata da un incantatore di 12° livello ha accesso alle capacità di 8°, 10° e 12° livello dell'incantatore. 8° Livello: La cavalcatura può muoversi su terreni sabbiosi, fangosi e persino paludosi senza alcuna difficoltà o riduzione di velocità. 10° Livello: La cavalcatura può utilizzare camminare sull'acqua a volontà (come l'incantesimo, non è richiesta alcuna azione per attivare la capacità). 12° Livello: La cavalcatura può utilizzare camminare nell'aria a volontà (come l'incantesimo, non è richiesta alcuna azione per attivare la capacità) fino a 1 round alla volta, dopo il quale cade al suolo. 14° Livello: La cavalcatura può volare alla sua normale velocità (manovrabilità media).

Disperazione opprimente [Influenza Mentale]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M	1 azione standard	🏹 9 m	Raggio conico	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega	Rl: Si	MC: Una fiala di lacrime.
---------	-------------------	-------	---------------	------------------------	------------------	--------	---------------------------

Un cono invisibile di disperazione produce grande tristezza nei soggetti. Ogni creatura soggetta all'effetto subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di abilità, prove di caratteristica e ai tiri per i danni da arma. Disperazione opprimente contrasta e dissolve buone speranze.

Dissolvi magie

V, 1 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	RI: 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.

Distorsione

V, 1 azione M standard	↗ Contatto	🌀 Creatura toccata	⌚ 1 round per livello (l)	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Si (innocuo)	MC: Una sottile striscia di pelle di belva distorcente attorcigliata a formare un cappio.
---------------------------	------------	--------------------	---------------------------	----------------------------	------------------	---

Emulando la capacità naturale della belva distorcente (vedi Manuale dei Mostri), il soggetto sembra essere situato a circa 60 cm di distanza dalla sua reale posizione. Ottiene il beneficio di una probabilità del 50% di essere mancato, come se avesse occultamento totale, ma a differenza di un vero occultamento totale, *distorsione* non impedisce ai nemici di mirarlo normalmente. Visione del vero rivela la sua locazione effettiva.

Evoca mostri III [vedi testo di Evoca Mostri I]

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



È possibile evocare una creatura dall'elenco di 3° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 2° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo dall'elenco di 1° livello. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacita. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 3° livello nella Tabella 'Evoca mostri'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e puo cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Le informazioni su queste creature si trovano nel Manuale dei Mostri. Un mostro evocato non puo convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, ne puo utilizzare alcun teletrasporto o capacita di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focena celestiale puo essere evocata solo in un ambiente acquatico. 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 mostri 3 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

Forma gassosa

S, M/DF	1 azione standard	 Contatto	 Creatura corporea consenziente toccata	 2 min./livello (I)	Rl: No	MC: Un frammento di garza e uno sbuffo di fumo
---------	-------------------	---	---	---	--------	--

Il soggetto, assieme a tutto il suo equipaggiamento, diventa inconsistente, nebuloso e traslucido. La sua armatura materiale (compresa l'armatura naturale) diventa inutile, anche se tutti i bonus per taglia, Destrezza, deviazione e i bonus di armatura per effetti di forza (come per l'incantesimo armatura magica) permangono. La creatura ottiene riduzione del danno 10/magia e diventa immune al veleno e ai colpi critici; non è in grado di attaccare o lanciare incantesimi che necessitino di componenti verbali, somatiche, materiali o componenti focus finché rimane in *forma gassosa*. (Da notare che questo non esclude alcuni incantesimi che il soggetto potrebbe aver preparato usando i talenti Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili ed Escludere Materiali.)Il soggetto perde anche le sue capacità soprannaturali finché rimane in *forma gassosa*. Se ha un incantesimo di contatto pronto da usare, questo viene scaricato in modo innocuo quando *forma gassosa* ha effetto. La creatura gassosa non può correre, ma può volare a una velocità di 3 metri (manovrabilità perfetta) ed è in grado di passare attraverso piccoli fori o varchi, perfino tra le fessure, con tutto ciò che indossa o tiene in mano finché l'incantesimo permane. Èvulnerabile agli effetti del vento e non può entrare in acqua o in altri liquidi. Inoltre, non può manipolare o attivare oggetti, neppure quelli trasportati insieme alla sua *forma gassosa*. Gli oggetti che sono attivi continuatamene rimangono attivi, anche se in alcuni casi i loro effetti potrebbero essere dubbi (come quelli che forniscono bonus di armatura o di armatura naturale)

Immagine maggiore

V, S, F	1 azione standard	 Lungo (120 m + 12 m per livello)	 Concentrazione + 3 round	TS: Volontà incredula (se interagisce)	Rl: No	focus: Un ciuffo di pelliccia
---------	-------------------	--	--	--	--------	-------------------------------




Questo incantesimo crea l'Illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. Nell'effetto dell'incantesimo sono incluse anche le illusioni sonore, olfattive e termiche. Concentrandosi è possibile per l'incantatore muovere l'immagine entro il raggio di azione. L'immagine scompare se viene colpita da un avversario, a meno che non la si faccia reagire nel modo appropriato.

Intermittenza

V, S	1 azione standard	 Personale	 Incantatore	 1 round per livello (I)
------	-------------------	---	---	---

Come un cane intermittente (vedi il Manuale dei Mostri), l'incantatore inizia a sfasarsi alternativamente tra il Piano Materiale e il Piano Etereo. In apparenza sembra che stia lampeggiando dentro e fuori dalla realtà molto rapidamente e a intervalli casuali. Intermittenza ha diversi effetti: Gli attacchi fisici contro l'incantatore hanno una probabilità del 50% di mancare il bersaglio e il talento Combattere alla Cieca non è di alcun aiuto per gli avversari, dal momento che l'incantatore è etereo e non soltanto invisibile. Se l'attacco è in grado di colpire creature eteree, la probabilità di mancare il bersaglio è solo del 20% (per occultamento). Se chi attacca è in grado di vedere creature invisibili, la probabilità di mancare il bersaglio è comunque del 20%. (Se chi attacca è in grado sia di vedere che di colpire creature eteree, non c'è alcuna probabilità di mancare il bersaglio). Analogamente, gli attacchi dell'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio, in quanto egli a volte diventa etereo proprio quando sta per colpire. Gli incantesimi con bersaglio individuale e lanciati sull'incantatore hanno una probabilità del 50% di fallire mentre questi è soggetto a *intermittenza*, a meno che chi li lancia non sia in grado di colpire creature eteree invisibili. Gli incantesimi dell'incantatore hanno una probabilità del 20% di attivarsi proprio nel momento in cui diventa etereo, nel qual caso normalmente non hanno effetto sul Piano Materiale. Mentre è sotto l'effetto di *intermittenza*, l'incantatore subisce solo danni dimezzati da attacchi ad area (ma danni completi da quelli che si estendono anche sul Piano Etereo). Colpisce come una creatura invisibile (con un bonus di +2 ai tiri per colpire), negando al bersaglio qualsiasi bonus di Destrezza alla CA. Subisce solo danni dimezzati dalle cadute, in quanto cade solo quando è materiale. Quando è sotto l'effetto di *intermittenza*, l'incantatore è in grado di attraversare (ma non di vedere attraverso) gli oggetti solidi. Per ogni 1,5 metri di materiale solido che attraversa, c'è una probabilità del 50% che ridiventi materiale nel farlo. Se si verifica questa possibilità, l'incantatore viene spinto via verso il più vicino spazio libero e subisce 1d6 danni per ogni 1,5 metri attraversati in questo modo. L'incantatore può muoversi solo a tre quarti della velocità (in quanto il movimento sul Piano Etereo avviene a metà velocità ed egli trascorre metà del tempo laggiù e metà del tempo sul Piano Materiale). Trascorrendo metà del tempo sul Piano Etereo, è in grado di vedere e anche attaccare creature eteree. Interagisce con loro circa nello stesso modo con cui può interagire con quelle materiali. Ad esempio, i suoi incantesimi contro creature eteree hanno anch'essi una probabilità del 20% di attivarsi nel momento in cui sta ridiventando materiale e quindi essere sprecati. Una creatura eterea è invisibile, incorporea e in grado di muoversi in qualsiasi direzione, compreso in alto o in basso. Come creatura incorporea, l'incantatore è in grado di muoversi attraverso oggetti solidi, comprese le altre creature viventi. Una creatura eterea può vedere e udire il Piano Materiale, ma tutto ha un aspetto grigiastro e inconsistente. La vista e l'udito sul Piano Materiale sono limitati a 18 metri. Effetti di forza (come dardo incantato e muro di forza) e le abiurazioni influenzano normalmente l'incantatore. I loro effetti si estendono sul Piano Etereo dal Piano Materiale, ma non viceversa. Una creatura eterea non può attaccare una creatura materiale, e gli incantesimi lanciati in forma eterea hanno effetto solo su altre cose eteree. Alcuni oggetti o creature materiali sono dotati di attacchi o effetti che funzionano anche sul Piano Etereo. (come il basilisco e il suo attacco con lo sguardo). Occorre considerare altre creature e oggetti eterei come se fossero materiali.

Lentezza

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 round per livello	TS: Volontà nega	Rl: Si	MC: Una goccia di melassa.
---------	-------------------	---	--	---	------------------	--------	----------------------------

Le creature influenzate si muovono e attaccano a un ritmo estremamente rallentato. Le creature soggette a *lentezza* possono, compiere solo una singola azione di movimento o un'azione standard ogni turno, ma non entrambe (né possono compiere azioni di round completo). Subiscono inoltre una penalità di -1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Le creature soggette a *lentezza* si muovono a velocità dimezzata rispetto al normale (arrotondata per difetto al successivo incremento di 1,5 metri), con le normali conseguenze per la capacità di salto della creatura. Molteplici effetti di *lentezza* non si sommano. Lentezza contrasta e dissolve Velocità.

Loquacità

S	1 azione standard	↗ Personale	🌀 Incantatore	⌚ 10 min./livello (I)
---	-------------------	-------------	---------------	-----------------------

La parlata dell'incantatore diventa più fluente e credibile. Ottiene un bonus di + 30 alle prove di Raggiare fatte per convincere un'altra persona della veridicità delle proprie parole. (Questo bonus non è applicabile ad altri impieghi dell'abilità Raggiare, come fintare in combattimento, creare un diversivo per nascondersi o inviare un messaggio nascosto tramite la comunicazione segreta). Se viene tentato l'utilizzo di un effetto magico per scoprire le vostre menzogne, l'utilizzatore dell'effetto deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro una CD di 15 + il livello dell'incantatore che ha lanciato *loquacità*. Il fallimento indica che l'effetto non è riuscito ad identificare le menzogne o ad obbligare il personaggio a dire la verità.

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.

Modellare suono

V, 1 azione S standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🌀 Una creatura o un oggetto per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro	⌚ 1 ora per livello (I)	TS: Volontà nega (oggetto)	Ri: Sì (oggetto)
---------------------------	---	---	-------------------------	----------------------------	------------------

L'incantatore può modificare i suoni emessi dagli oggetti o dalle creature. È in grado di creare suoni dove non ce ne sono (come ad esempio fare cantare gli alberi), soffocare altri suoni (rendendo ad esempio silenzioso un gruppo di avventurieri), o trasformare i suoni radicalmente (rendendo la voce di un incantatore simile al grugnito di un maiale). Tutte le creature e gli oggetti che ne subiscono l'effetto devono essere trasformati nello stesso modo. Una volta che la trasformazione è compiuta, non è possibile cambiarla. L'incantatore può cambiare la natura dei suoni ma non creare parole con cui non è familiare. Ad esempio, non può modificare la propria voce in modo che suoni come se pronunciassse la parola di comando che attiva un oggetto magico, a meno che non conosca quella parola di comando. Un incantatore la cui voce venga radicalmente modificata (come nel caso già menzionato del grugnito del maiale) non è in grado di lanciare incantesimi con componente verbale.

Pagina segreta

V, S, M	10 minuti	↗ Contatto	🌀 Pagina toccata, fino a 0,27 m² di dimensione	⌚ Permanente	Ri: No	MC: Polvere di scaglie di aringa ed essenza di fuoco fatuo.
---------	-----------	------------	--	--------------	--------	---

Pagina segreta modifica il reale contenuto di una pagina in modo che sembri qualcosa di completamente differente. Una mappa può quindi essere alterata e trasformata in un trattato stilla lavorazione dei bastoni da passeggio d'ebano. Il testo di un incantesimo può sembrare una pagina di un libro mastro o addirittura un altro incantesimo. Sulla *pagina segreta* possono essere lanciati sia rune esplosive che sigillo del serpente. Un semplice incantesimo comprensione dei linguaggi non è sufficiente a rivelare il contenuto della *pagina segreta*. L'incantatore può svelare il vero contenuto pronunciando una parola magica. Egli è quindi in grado di consultare la pagina in questione per poi farla tornare a suo piacimento nella forma di *pagina segreta*. Può anche rimuovere l'incantesimo ripetendo due volte la parola magica. Un incantesimo individuazione del magico lanciato su di essa individua una debole aura di magia sulla pagina, senza rivelare il suo vero contenuto. Visione del vero rivela la presenza di materiale scritto nascosto, ma non è in grado di svelare la natura e il contenuto a meno che non venga lanciato in combinazione con comprensione dei linguaggi. Pagina segreta può essere dissolto e gli scritti nascosti possono essere distrutti tramite l'uso dell'incantesimo cancellare.

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).

Paura [Male, Influenza-Mente]

V, S, M	1 azione standard	↗ 9 m	Esplorazione a forma di cono	⌚ 1 round/livello o 1 round; vedi testo	TS: Volontà parziale	Ri: Sì	MC: Il cuore di un pollo o una piuma bianca.
---------	-------------------	-------	------------------------------	---	----------------------	--------	--

Un cono invisibile di terrore getta le creature viventi in preda al panico, a meno che non superino un tiro salvezza stilla Volonta. Se impossibilitate a fuggire, le creature in preda al panico diventano tremanti (vedi la Guida del Dungeon master per ulteriori informazioni sulle creature in preda al panico e sugli effetti della *paura*).Se il tiro salvezza sulla Volontà viene superato, la creatura rimane scossa per 1 round.

Rimuovi maledizione

V, S	1 azione standard	↗ Contatto	🌀 Creature or item touched	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega (innocuo)	Ri: Sì (innocuo)
------	-------------------	------------	----------------------------	---------------	----------------------------	------------------

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

Scritto illusorio

[Influenza Mentale]

V, S, M	1 minuto o più;vedi testo	↻ Contatto	🕒 Un oggetto toccato del peso non superiore a 5 kg	🕒 Un giorno/livello (I)	TS: Volontà nega; vedi testo	RI: Si	MC: Un inchiostro ricco di piombo (del costo di almeno 50 mo).
---------------	---------------------------	------------	--	-------------------------	------------------------------	--------	--

Questo incantesimo permette di scrivere istruzioni o altre informazioni su carta, pergamena o simili materiali da scrittura. Lo *scritto illusorio* sembra avere la forma di una qualche scrittura straniera o magica.Solo la persona (o le persone) designate al momento del lancio dell'incantesimo sono in grado di leggere le scritte; agli altri personaggi risultano completamente indecifrabili, anche se un illusionista capirà che si tratta di uno *scritto illusorio*.Qualsiasi creatura non autorizzata che tenti di leggere le scritte attiva un potente effetto illusorio e deve effettuare un tiro sal vezza. Se lo supera, la creatura può distogliere lo sguardo con solo un vago senso di disorientamento; se fallisce, la creatura subisce una suggestione nascosta nelle scritte al momento di lanciare *scritto illusorio*.La suggestione dura solo 30 minuti.Suggestioni tipiche comprendono 'Chiudi il libro e vattene', 'Dimentica l'esistenza del libro' e così via. Se dissolti con successo con dissolvi magie, lo *scritto illusorio* e il suo messaggio segreto scompaiono.Il messaggio nascosto può essere letto attraverso una combinazione dell'incantesimo visione del vero con lettura del magico o comprensione dei linguaggi. Il tempo di lancio dipende dalla lunghezza del messaggio che l'incantatore intende scrivere, ma non è mai inferiore a 1 minuto.

Scrutare

V, S, M/DF, F	1 ora	↻ Vedi testo	🕒 1 minuto per livello	TS: Volontà nega	RI: 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.

Sfera di invisibilità

V, S, M	1 azione standard	↻ Personale o a contatto	🕒 Incantatore o un oggetto toccato il cui peso sia inferiore a 45 kg per livello	Emanazione del raggio di 3 m attorno alla creatura o all'oggetto toccati	🕒 1 minuto per livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo) o Volontà nega (innocuo, oggetto)	RI: Si (innocuo) o Si (innocuo, oggetto)	MC: Un ciglio avvolto in una pallina di gomma arabica
---------------	-------------------	--------------------------	--	--	----------------------------	--	--	---

Funziona come invisibilità, con la differenza che questo incantesimo rende invisibili tutte le creature entro 3 metri dal beneficiario e che il centro dell'effetto si muove con lui. I soggetti sotto l'effetto di questo incantesimo possono vedersi l'un l'altro, e sono in grado di vedere se stessi come se non fossero influenzati dall'incantesimo. Qualunque creatura influenzata esca dall'area di effetto torna visibile, ma quelle che vi entrano dopo il lancio dell'incantesimo non diventano invisibili a loro volta. A parte il beneficiario, le creature influenzate che compiono un attacco negano l'invisibilità limitatamente a se stessi. Nel momento in cui il beneficiario dell'incantesimo compie un attacco, la *sfera di invisibilità* termina immediatamente.

Sigillo del serpente [Forza]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M	10 minuti	☞ Contatto	📖 Un libro o uno scritto toccato	⌚ Permanente o fino al termine; fino al rilascio o 1d4 giorni + 1 giorno/livello; vedi testo	TS: Riflessi nega	Rl: No	MC: Polvere d'ambra del valore di 500 mo, una scaglia di serpente e una manciata di spore di fungo.
---------------	--------------	------------	--	--	-------------------------	-----------	---

Quando l'incantatore lancia *sigillo del serpente*, appare un piccolo simbolo su uno scritto, come ad esempio un libro, una pergamena o una mappa. Il testo contenente il simbolo deve essere di almeno venticinque parole. Quando questo simbolo viene letto, il serpente si anima e colpisce il lettore, se vi è una linea di effetto tra il simbolo e il lettore.La semplice visione del testo non è sufficiente per attivare l'incantesimo; il soggetto deve deliberatamente leggerlo.Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza per evitare il morso del serpente. Se ha successo, il serpente si dissolve in un lampo di luce marrone accompagnato da uno sbuffo di fumo giallastro e da un forte rumore. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, viene avvolto da un campo di forza che risplende di luce ambrata e che lo immobilizza fino a che non viene liberato, per ordine dell'incantatore o quando sono passati 1d4 giorni + 1 giorno per livello dell'incantatore. All'interno del campo di forza ambrato il soggetto non invecchia, non ha bisogno di respirare, non ha fame né sonno e non può riguadagnare incantesimi.Viene conservato in uno stato di animazione sospesa, incosciente di ciò che accade attorno a lui.Può essere danneggiato da forze esterne (e forse anche ucciso), visto che il campo di forza non gli fornisce alcuna protezione contro gli attacchi fisici.Tuttavia, un soggetto morente non perde punti ferita e si stabilizza fino alla fine dell'incantesimo.Il simbolo nascosto non può essere individuato tramite una normale ricerca, e individuazione del magico si limita a rivelare solo che l'intero testo è magico.Un dissolvi magie può invece rimuovere il sigillo.Un incantesimo cancellare distrugge l'intera pagina di testo.Sigillo del serpente può essere lanciato in combinazione con altri incantesimi che nascondono o alterano i testi, come pagina segreta.

Sonno profondo [Influenza Mentale]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M	1 round	☞ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	Una o più creature viventi entro un'esplosione del raggio di 3 m	⌚ 1 minuto per livello	TS: Volontà nega	Rl: Sì	MC: Un pizzico di sabbia fine, petali di rosa o un grillo vivo.
---------------	------------	--	---	---------------------------	------------------------	-----------	--

Funziona come sonno, ma influenza 10 DV di creature.L'incantesimo sonno fa cadere in un sonno magico 10 DV di creature. Le creature con meno DV vengono colpite per prime.Tra creature con lo stesso numero di DV, vengono colpite per prime quelle più vicine al punto di origine dell'incantesimo. I DV che non sono sufficienti ad influenzare una creatura venno sprecati.Se vengono ferite o schiaffeggiate si risvegliano, ma i normali rumori non sono sufficienti.Svegliare una creatura è un'azione standard (un'applicazione dell'azione di aiutare un altro). Sonno non ha effetto sulle creature prive di sensi, i costrutti o i non morti.

Vedere invisibilità

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M	1 azione standard	☞ Personale	📖 Incantatore	⌚ 10 min./livello (l)	MC: Un pizzico di talco e uno di polvere d'argento.		
---------	-------------------	-------------	---------------	-----------------------	---	--	--

L'incantatore è in grado di vedere gli oggetti e le creature invisibili, come anche le creature eteree o astrali, come se fossero normalmente visibili.Tali creature appaiono come forme trasparenti, consentendo all'incantatore di distinguere con facilità la differenza tra creature visibili, invisibili ed eteree.L'incantesimo non rivela il metodo usato per ottenere l'invisibilità, anche se un viaggiatore astrale è facilmente individuabile dal suo cordone argentato.Non è in grado di svelare le illusioni né fornisce la possibilità di vedere attraverso oggetti opachi.Non rivela creature che sono semplicemente nascoste, occultate o semplicemente difficili da individuare. Vedere invisibilita può essere reso permanente da un incantesimo permanenza.

Velocità

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M	1 azione standard	☞ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	📖 Una creatura per livello, che non può trovarsi a più di 9 metri l'una da un'altra	⌚ 1 round per livello	TS: Tempra nega (innocuo)	Rl: Sì (innocuo)	MC: Una buccia di radice di liquirizia.
---------------	----------------------	--	--	--------------------------	---------------------------------	---------------------	--

La creatura trasmutata si muove e agisce più velocemente del normale. Questa *velocità* aggiuntiva ha diversi effetti.Quando compie un'azione di attacco completo, una creatura velocizzata può effettuare un attacco extra con l'arma che sta impugnando. L'attacco viene compiuto usando il bonus di attacco base completo della creatura, piu eventuali modificatori appropriati alla situazione. (Questo effetto non si somma ad effetti analoghi come quelli concessi da un arma della *velocità*, e non concede di fatto un'azione aggiuntiva, quindi non può essere usato per lanciare un secondo incantesimo o intraprendere un'altra azione extra all'interno del round). Una creatura velocizzata ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di schivare +1 alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Qualsiasi condizione che provoca la perdita del bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se posseduto) provoca la perdita anche di questi bonus di schivare.Tutti i movimenti delle creature velocizzate (compreso il movimento sul terreno, scalare, volare e nuotare) aumentano di 9 metri, fino a un massimo pari al doppio della *velocità* normale del soggetto.Questo incremento viene considerato un bonus di potenziamento, e influenza la distanza di salto della creatura come è normale in base all'incremento di *velocità*.Molteplici effetti di *velocità* non sono cumulativi. Velocita contrasta e dissolve lentezza.

Bardo livello 4

Blocca mostri [Influenza Mentale]

V, S, M/DF	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	👁 Una creatura vivente	⌚ 1 round/livello (I); vedi testo	TS: Volontà nega; vedi testo	Ri: Si	MC: Una sbarra o una verga di metallo duro, che può anche essere piccola come un chiodo
------------	-------------------	----------------------------------	------------------------	-----------------------------------	------------------------------	--------	---

Ha effetto su qualsiasi creatura vivente che fallisca il tiro salvezza sulla Volontà. Il soggetto rimane paralizzato e bloccato sul posto. E cosciente e respira normalmente, ma non è in grado di compiere None azione, nemmeno parlare. Ad ogni round nel suo turno, il soggetto può tentare un nuovo tiro salvezza per porre fine all'effetto (questa è un'azione di round completo che non provoca attacchi di opportunità). Una creatura alata che viene paralizzata non può battere le ali e quindi cade. Un nuotatore non è in grado di nuotare e può annegare.

Conoscenza delle leggende

V, S, M, F	vedi testo	↗ Personale	👁 Incantatore	⌚ Vedi testo	MC: Incenso del valore di almeno 250mo.	focus: Quattro strisce di avorio (del valore di 50 mo ciascuna) a formare un rettangolo
------------	------------	-------------	---------------	--------------	---	---

Conoscenza delle leggende richiama alla mente leggende riguardanti un personaggio, un luogo o un oggetto importante. Se la persona o l'oggetto è presente, o se ci si trova nel luogo in questione, il tempo di lancio sarà solo di 1d4x10 minuti. Se si possiedono solo informazioni dettagliate sulla persona, sul luogo o sull'oggetto, il tempo di lancio sarà pari a 1d10 giorni, e le conoscenze così ottenute saranno frammentarie e poco specifiche (anche se potrebbero aiutare a trovare quello che si sta cercando, permettendo di ottenere migliori risultati con un successivo *conoscenza delle leggende*). Se si conoscono solo voci circolanti su ciò che si cerca, il tempo di lancio sarà pari a 2d6 settimane, e le conoscenze così ottenute saranno vaghe e incomplete (anche se spesso condurrebbero a informazioni più dettagliate, permettendo di ottenere migliori risultati con un successivo *conoscenza delle leggende*). Durante il lancio dell'incantesimo, l'incantatore può dedicarsi solo ad attività di routine come mangiare, dormire ecc. Una volta completata, la Divinazione richiama alla mente leggende (sempre che ce ne siano) riguardanti la persona, il luogo o l'oggetto specificato. Potrebbero essere leggende ancora attuali, leggende che sono state dimenticate, o anche informazioni che non sono mai venute alla luce. Se l'argomento della ricerca non è mai entrato nella leggenda, non si ottiene alcuna informazione. Come regola generale, si considerano 'leggendari' i personaggi di 11° livello o più, come anche tutte le creature che si sono opposte loro, gli oggetti magici maggiori che questi eroi hanno posseduto, e i luoghi in cui hanno compiuto le loro imprese più importanti. Alcuni esempi di risultati ottenuti attraverso l'uso di *conoscenza delle leggende* includono i seguenti. Una Divinazione riguardante una misteriosa ascia magica che si ha in mano: 'Guai al malvagio la cui mano toccherà l'ascia, poiché anche la sola elsa è in grado di recidere la mano di coloro che non sono puri di cuore. Solo un vero Figlio della Pietra, colui che ama Moradin e che da Moradin è amato, sarà in grado di risvegliare il vero potere di quest'ascia, e solo con la sacra parola Rudnogg sulle labbra'Una Divinazione riguardante un paladino leggendario della cui storia si conoscono molti dettagli:'A Vanashon furono negati la gloria della morte e il dovere della vita. Egli attende pazientemente sotto la Montagna Proibita. ' (Il paladino è stato trasformato in pietra nelle caverne sotto la montagna). Una Divinazione su antiche rovine di cui si hanno sporadiche notizie trovate in un tomo parzialmente danneggiato: 'La stregonia che soleva chiamarsi Ryth costruì una libreria senza parole e un tempio senza dei. Coloro che leggono e coloro che pregano lo distrussero in una notte e un dì' (Questi indizi potrebbero essere sufficienti a consentire ai giocatori di scoprire di più sull'argomento, acquisendo i dettagli necessari per lanciare più efficacemente *conoscenza delle leggende*).

Cura ferite critiche

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 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.

Dominare persone [Influenza Mentale]

V, S	1 round	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Un umanoide	⌚ Un giorno/livello	TS: Volontà nega	Ri: Si
------	---------	---	---------------	---------------------	------------------	--------

L'incantatore è in grado di controllare le azioni di una qualsiasi creatura umanoide mediante un legame telepatico con la mente del soggetto. Se hanno un linguaggio in comune, l'incantatore può generalmente costringere il soggetto ad eseguire i suoi comandi entro i limiti delle sue capacità. Se non condividono nessun linguaggio, può impartire solo comandi di base come 'Vieni qui', 'Vai lì', 'Combatti' o 'Stai fermo'. È a conoscenza di ciò che il soggetto sta provando ma non riceve percezioni sensoriali dirette da lui, né può comunicare con lui telepaticamente. Una volta impartito un ordine alla creatura dominata, questa continua a tentare di eseguirlo con l'esclusione di tutte le altre attività ad eccezione di quelle necessarie per la sopravvivenza quotidiana (come mangiare, dormire e così via). Grazie a questo limitato spettro di attività, una prova di Percepire Intenzioni con CD 15 (invece che CD 25) può determinare se il comportamento del soggetto è stato influenzato da un effetto di Ammalimento (vedi la descrizione dell'abilità Percepire Intenzioni, pagina 79). Cambiare le proprie istruzioni o impartire un nuovo ordine alla creatura dominata equivale a cambiare direzione all'incantesimo, e quindi è un'azione di movimento. Concentrandosi completamente sull'incantesimo (un'azione standard), l'incantatore può ricevere percezioni sensoriali assolute come vengono interpretate dalla mente del soggetto, anche se non può comunque comunicare con l'incantatore. Quest'ultimo non può in realtà vedere attraverso gli occhi del soggetto, quindi non è come se fosse presente, ma può rendersi conto di cosa sta succedendo (il soggetto cammina attraverso un cortile puzzolente, il soggetto parla a una guardia, la guardia sembra sospettosa ecc.). Le creature si oppongono a questo controllo, e se costrette a intraprendere azioni contro la loro natura ricevono un nuovo tiro salvezza con un bonus di +2. Ordini palesemente autodistruttivi non vengono eseguiti. Una volta stabilito il controllo, il raggio di azione entro il quale può essere mantenuto è illimitato purché l'incantatore e il soggetto rimangano sullo stesso piano. Non c'è bisogno di vedere il soggetto per controllarlo. Se l'incantatore ogni giorno non trascorre almeno 1 round a concentrarsi sull'incantesimo, il soggetto riceve un nuovo tiro salvezza per liberarsi dal controllo. Protezione dal male o altri incantesimi simili possono impedire all'incantatore di esercitare questo controllo o di utilizzare il legame telepatico su un soggetto così protetto, ma non possono impedire l'instaurazione del dominio o la sua dissoluzione.

Evoca mostri IV [vedi testo di Evoca Mostri I]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, F/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 dall'elenco di 4° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 3° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 4° livello nella Tabella 'Evoca mostri'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Le informazioni su queste creature si trovano nel Manuale dei Mostri. Un mostro evocato 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 celestiale può essere evocata solo in un ambiente acquatico. 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 mostri 4 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

Grido [Sonoro]

□□□□□□□□□□□□□□□□

1 azione standard	↻ 9 m	Esplosione a forma di cono	⌚ Instantanea	TS: Tempra parziale o Riflessi nega (oggetto); vedi testo	Ri: Sì (oggetto)
----------------------	----------	-------------------------------	------------------	--	---------------------

L'incantatore emette un urlo fortissimo che assorda e danneggia tutte le creature sulla sua traiettoria. Qualsiasi creatura all'interno dell'area viene assordata per 2d6 round e subisce 5d6 danni sonori. Un tiro salvezza effettuato con successo nega la sordità e dimezza i danni. Qualsiasi oggetto fragile o di cristallo e qualsiasi creatura cristallina subisce 1d6 danni sonori per livello dell'incantatore (massimo 15d6). Alle creature colpite è concesso un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni, e le creature che tengono in mano oggetti fragili possono impedire che questi siano danneggiati superando un tiro salvezza sui Riflessi. L'incantesimo *grido* non può penetrare l'incantesimo silenzio.

Individuazione dello scrutamento

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M	1 azione standard	↻ 12 m	Emanazione del raggio di 12 m centrato sull'incantatore	⌚ 24 ore	Ri: No	MC: Un frammento di uno specchio e un piccolo corno acustico d'ottone.
------------	----------------------	-----------	--	-------------	-----------	---

L'incantatore si accorge immediatamente, di qualsiasi tentativo di osservarlo attraverso incantesimi o effetti di Divinazione Scrutamento. L'area dell'incantesimo si irradia dall'incantatore e si muove con lui. All'incantatore viene resa nota la locazione di ogni sensore magico all'interno dell'area dell'incantesimo. Se il tentativo di scrutamento ha origine all'interno dell'area, viene resa nota anche la sua locazione. Se invece ha luogo al di fuori dell'area, l'incantatore e colui che tenta di osservarlo effettuano immediatamente una prova contrapposta di livello dell'incantatore (1d20+livello dell'incantatore). Se l'incantatore riesce almeno a ottenere un risultato pari a chi tentava di osservarlo, ottiene un'immagine della sua identità e una sensazione accurata della sua direzione e della sua distanza.

Invisibilità superiore

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S standard	↻ Personale o a contatto	👁 Incantatore o creatura toccata	⌚ 1 round per livello (I)	TS: Volontà nega (innocuo)	Ri: Sì (innocuo) o Sì (innocuo, oggetto)	MC: Un ciglio avvolto in una pallina di gomma arabica
------------------	-----------------------------	-------------------------------------	------------------------------	-------------------------------	---	--

Funziona come invisibilità, tranne che l'incantesimo non termina se il soggetto attacca. La creatura o l'oggetto toccato diventano invisibili, sparendo alla vista, e non è possibile individuarli neanche tramite scurovisione. Se la creatura bersaglio dell'incantesimo porta con sé dell'equipaggiamento, anch'esso svanisce. Se l'incantesimo viene lanciato su qualcun altro, né l'incantatore né i suoi compagni sono più in grado di vederlo, a meno che non siano normalmente in grado di vedere cose invisibili o possiedano mezzi magici che lo consentano. Gli oggetti che cadono o vengono lasciati a terra da una creatura invisibile tornano immediatamente visibili; gli oggetti che invece vengono raccolti spariscono solo se vengono messi in tasca o nascosti in mezzo ai vestiti. La luce, però, non può essere in alcun modo resa invisibile, nemmeno se la sua fonte lo diventa (l'effetto che ne risulta è quello di una luce diffusa senza alcuna sorgente visibile). Se una parte degli oggetti in possesso di chi è sotto l'effetto di questo incantesimo si estende oltre 3 metri dal suo corpo, come una corda che viene trascinata, questa parte torna immediatamente visibile. Naturalmente, il bersaglio dell'incantesimo non è sotto l'effetto di un incantesimo silenzio ed esistono determinate condizioni che possono rivelare la sua presenza (come mettere il piede in una pozzanghera). L'attaccante invisibile ottiene +2 a colpire sia in mischia che a distanza, inoltre il difensore perde ogni bonus alla classe armatura. Il difensore invisibile non subisce attacchi di opportunità e (se l'attaccante indovina dove si trova), viene mancato dal 50% degli attacchi andati a segno.

Libertà di movimento

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M, DF	1 azione standard	↻ Personale o a contatto	👁 Incantatore o creatura toccata	⌚ 10 min./livello	TS: Volontà nega (innocuo)	Ri: Sì (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.

Localizza creatura

V, S, M	1 azione standard	🏹 Lungo (120 m + 12 m per livello)	Un cerchio centrato sull'incantatore del raggio di 120 m + 12 m per livello	🕒 10 min./livello	Rl: No	MC: Un ciuffo di pelo di segugio.
---------	-------------------	------------------------------------	---	-------------------	--------	-----------------------------------

Funziona come localizza oggetto, ma questo incantesimo serve a individuare la posizione di una creatura conosciuta o familiare. Girando lentamente su se stesso, l'incantatore è in grado di percepire il momento in cui sta puntando verso la creatura da localizzare, ammesso che questa si trovi all'interno del raggio di azione. Se si sta spostando, l'incantatore viene anche a conoscenza della direzione in cui si muove. Questo incantesimo può individuare la posizione di una creatura di una certa specie (come un umano o un unicorno), o una specifica creatura conosciuta. Non è in grado di trovare una creatura di tipo generico (come un umanoide o un animale). Per trovare un tipo di creatura, l'incantatore deve averla vista da vicino (a meno di 9 metri) almeno una volta. I corsi d'acqua sono in grado di bloccare l'incantesimo. Non consente di localizzare oggettiPuò essere ingannato da incantesimi come anti-individuazione, fuorviare e metamorfosi.

Modificare memoria [Influenza Mentale]

V, S	1 round; vedi testo	🏹 Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🎯 Una creatura vivente	🕒 Permanente	TS: Volontà nega	Rl: Si
------	---------------------	---	------------------------	--------------	------------------	--------

- L'incantatore entra nella mente di un soggetto e modifica fino a 5 minuti della sua memoria in uno dei modi seguenti.
- Elimina dalla sua memoria qualsiasi traccia di un avvenimento a cui il soggetto ha assistito di persona. Questo incantesimo non può negare charme, costrizione/cerca, suggestione o altri incantesimi simili.
 - Permette al soggetto di ricordare perfettamente un evento a cui ha assistito veramente. Ad esempio, potrebbe ricordare ogni parola di una conversazione di 5 minuti oppure ogni dettaglio di un brano di un libro.
 - Cambia i dettagli di un evento a cui il soggetto ha assistito veramente.
 - Impianta nella mente del soggetto ricordi di un avvenimento a cui non ha mai assistito.

Per lanciare questo incantesimo, l'incantatore impiega 1 round. Se il soggetto fallisce il suo tiro salvezza, l'incantatore può procedere con l'incantesimo passando fino a 5 minuti (un lasso di tempo pari a quanto tempo ha intenzione di modificare nella sua memoria) visualizzando i ricordi che desidera alterare nel soggetto. Se la sua concentrazione viene disturbata o se il soggetto finisce fuori dal raggio di azione prima che la visualizzazione sia stata portata a termine, l'incantesimo è perduto.Una modifica della memoria non influenza necessariamente le azioni del soggetto, specialmente se in contraddizione con le sue inclinazioni naturali. Un ricordo modificato in modo illogico, come ad esempio far ricordare al soggetto quanto gli fosse piaciuto bere veleno, viene liquidato come un brutto sogno o un ricordo frutto di una sbornia. Alcuni modi più utili di usare modificare nuanoria includono impiantare ricordi di incontri amichevoli con l'incantatore (che potrebbero influenzare il soggetto ad agire favorevolmente nei suoi confronti), cambiare dettagli di ordini ricevuti da un superiore o fargli dimenticare di avere mai visto l'incantatore o il suo gruppo. Il DM si riserva il diritto di decidere se un ricordo modificato è troppo assurdo perché possa influenzare seriamente il soggetto.

Neutralizza veleno

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

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

Ombra di una evocazione

V, S	1 azione standard	🏹 Vedi testo	🕒 Vedi testo	TS: Volontà incredula (se interagisce); varies; vedi testo	Rl: Si; vedi testo
------	-------------------	--------------	--------------	--	--------------------

L'incantatore utilizza del materiale proveniente dal Piano delle Ombre per dare forma a illusioni quasi-reali che rappresentano una o più creature, oggetti o forze. Ombra di una Evocazione può imitare qualsiasi incantesimo di Evocazione Convocazione o Evocazione Creazione da mago o da stregone di 3° livello o inferiore. Le ombre di evocazioni hanno un quinto (20%) della forza delle loro controparti reali, anche se le creature che credono che le ombre di evocazioni siano reali sono influenzate da esse al pieno della loro forza. Tutti coloro che interagiscono con gli oggetti, le forze o le creature evocate possono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per riconoscere la loro vera natura. Gli incantesimi che infliggono danni, come freccia acida di Melf hanno effetti normali a meno che le creature non superino un tiro salvezza sulla Volontà. Ogni creatura che dubita subisce solo un quinto (20%) dei danni dall'attacco. Se l'attacca in questione ha un effetto speciale oltre ai danni, quell'effetto ha solo una probabilità del 20% di verificarsi. Indipendentemente dal risultato del tiro salvezza per dubitare, a una creatura soggetta all'incantesimo è concesso anche qualsiasi tiro salvezza previsto per l'incantesimo che viene simulato, ma la CD del tiro salvezza è stabilita in base al livello dell'ombra di una Evocazione (4°) piuttosto che in base al normale livello dell'incantesimo. Inoltre, qualsiasi effetto creato da ombra di una Evocazione permette la resistenza agli incantesimi, anche se l'incantesimo simulato non la prevede. Oggetti e sostanze d'ombra, come foschia occultante, hanno effetti normali tranne che contro quanti dubitano di essi. Contro quest'ultimi hanno solo una probabilità del 20% di funzionare. Le creature di ombra possiedono solo un quinto dei punti ferita normali per una creatura di quel tipo (a prescindere dal fatto che siano state o meno riconosciute come ombre). Infliggono i normali danni e possiedono le capacità e le debolezze normali. Contro una creatura che l'ha riconosciuta come creatura d'ombra, comunque, i suoi danni sono solo un quinto del normale (20%), e tutte le capacità speciali che non infliggono danni letali hanno solo una probabilità del 20% di funzionare. (Tirare per ogni utilizzo e per ogni personaggio soggetto all'incantesimo, separatamente.) Inoltre, i bonus alla CA delle creature d'ombra sono solo un quinto del normale (quindi un bonus di +7 che risulta in una CA 17 cambierebbe ad un bonus totale di +1 per una nuova CA di 11). Quanti riescono nel loro tiro salvezza vedono le ombre di evocazioni come immagini trasparenti sovrapposte a vaghe forme d'ombra. Gli oggetti superano automaticamente i loro tiri salvezza sulla Volontà contro questo incantesimo.

Parlare con i vegetali

□□□□□□□□□□□□□□□□

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

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

Porta dimensionale

□□□□□□□□□□□□□□□□

√ 1 azione standard	↪ Lungo (120 m + 12 m per livello)	🌀 Incantatore e oggetti toccati oppure altre creature toccate consenzienti	⌚ Instantanea	TS: None e Volontà nega (oggetto)	RI: No e Si (oggetto)
---------------------	------------------------------------	--	---------------	-----------------------------------	-----------------------

L'incantatore si trasferisce immediatamente dalla sua attuale posizione a qualsiasi altro luogo entro il raggio di azione.Arriba sempre con precisione nel punto desiderato, sia semplicemente visualizzando l'area che limitandosi ad affermare la direzione, tipo '270 metri più in basso', o 'direzione nord ovest, angolazione 45 gradi, 360 metri'.Dopo aver utilizzato questo incantesimo non può effettuare altre azioni fino al suo turno seguente. Può portare con sé oggetti fintanto che il loro peso non superi il suo carico massimo.E 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 l'incantatore arriva in un posto che è già occupato da un corpo solido, sia lui che le creature che viaggiano con lui subiscono 1d6 danni e vengono spinti verso uno spazio libero casuale o su una superficie adeguata entro 30 metri dalla locazione indicata. Se non esiste alcuno spazio libero entro 30 metri, sia l'incantatore che le creature che viaggiano con lui subiscono 2d6 danni aggiuntivi e vengono spinti verso uno spazio libero entro 300 metri. Se non esiste alcuno spazio libero entro 300 metri, sia l'incantatore che le creature che viaggiano con lui subiscono 4d6 danni aggiuntivi e l'incantesimo fallisce e basta.

Respingere parassiti

□□□□□□□□□□□□□□□□

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

Riparo sicuro di Leomund

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, M, F; vedi testo	10 minuti	↪ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 2 ore/livello (I)	RI: No	MC: Un blocchetto di roccia quadrato, calce tritурata, alcuni granelli di sabbia, una spruzzata d'acqua e alcune fascine di legno.A questi dovranno essere aggiunte le componenti dell'incantesimo servitore inosservato (dello spago e un po'di legno), se se ne vogliono ottenere i benefici.	focus: Il focus dell incantesimo allarme (un sottile filo d argento e un campanello), se se ne vogliono ottenere i benefici
------------------------	-----------	---	---------------------	--------	---	---

Con questo incantesimo l'incantatore evoca una solida costruzione o casetta composta di materiali reperibili nell'area in cui si trova: roccia, legno, o (nel peggiore dei casi) fango. Il pavimento è regolare, pulito e asciutto.Questo rifugio somiglia in tutto e per tutto a una normale abitazione, e include una solida porta, due finestre con le imposte e un piccolo camino.Il riparo in questione non ha al suo interno materiale per riscaldarlo o raffreddarlo (a parte il proprio naturale isolamento termico).Deve quindi essere riscaldato come una normale abitazione, e il caldo estremo ha effetto normalmente sia sulla costruzione che sui suoi occupanti.La struttura, in ogni caso, garantisce una certa sicurezza al suo interno: è resistente come un normale edificio in pietra, a prescindere dai materiali che la compongono.Resiste quindi al fuoco e alle fiamme come se si trattasse di pietra, e garantisce una protezione completa contro i proiettili normali (ma non da quelli scagliati da macchine d'assedio o giganti).La porta, le finestre e il comignolo sono relativamente sicuri contro le intrusioni, le prime bloccate dall'incantesimo serratura arcara l'altro chiuso da una grata di ferro in cima e da una stretta canna fumaria.Inoltre, queste tre aree sono protette dall'incantesimo Allarme.Infine, l'incantesimo evoca anche un Servitore inosservato che provvede alle necessità dell'incantatore per tutta la durata del riparo. Il riparo sicuro contiene anche un minimo di arredamento: otto brande, un tavolo su cavalletti, otto sgabelli e una scrivania.

Spezzare incantamento

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S	1 minuto	↪ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🌀 Fino a una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ Instantanea	TS: Vedi testo	RI: No
------	----------	---	---	---------------	----------------	--------

Questo incantesimo libera le creature da ammalamenti, trasmutazioni e maledizioni. Spezzare incantamento può invertire anche un effetto istantaneo, come carne in pietra.Per ogni effetto di questo tipo, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore, massimo +15) con una CD di 11 + il livello dell'incantatore dell'effetto.Se la prova è superata, la creatura è libera dall'incantesimo, dalla maledizione o dall'effetto. Per gli oggetti magici maledetti la CD è 25.Se l'incantesimo è di un particolare tipo che dissolvi magie non è in grado di dissolvere, *spezzare incantamento* funziona solo se l'incantesimo è di 5 livello o inferiore.Ad esempio, scagliare maledizione non può essere dissolto da dissolvi magie, ma *spezzare incantamento* può riuscirci.Se l'effetto proviene da qualche oggetto magico permanente come una spada maledetta, *spezzare incantamento* non rimuove la maledizione dall'oggetto ma si limita a liberare la vittima dagli effetti dell'oggetto.Ad esempio, se un oggetto maledetto può cambiare l'allineamento di chi lo utilizza, *spezzare incantamento* permette alla vittima di liberarsi dell'oggetto e annulla il cambio di allineamento, ma la maledizione dell'oggetto rimane intatta e funzionerà normalmente, sulla prossima persona che ne farà di nuovo uso (anche se si tratta di colui che ha appena usufruito di *spezzare incantamento*).

Terreno illusorio

V, S, M	10 minuti	↻ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Un cubo con spigolo di 9 m per livello (F)	⌚ 2 ore/livello (I)	TS: Volontà incredula (se interagisce)	Rl: No	MC: Una pietra, un rametto e un frammento di una pianta verde.
---------------	--------------	---------------------------------------	---	---------------------------	---	-----------	---

L'incantatore può far sì che un terreno naturale sembri, risuoni e abbia l'odore di un altro tipo di terreno naturale.Un campo aperto o una strada, ad esempio, possono apparire come uno stagno, una collina, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno insormontabile o difficile da attraversare.Uno stagno può assumere l'apparenza di una radura erbosa, un precipizio può sembrare un dolce pendio e una gola di rocce acuminate una strada ampia e scorrevole.Le strutture, l'equipaggiamento e le creature all'interno dell'area non vengono nascoste e il loro aspetto non viene alterato.

Trama iridescente [Influenza Mentale]

V (Solo Brd), S, M, F; vedi testo	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ Concentrazione +1 round/livello (I)	TS: Volontà nega	Rl: Sì	MC: Un pezzo di fosforo.	focus: Un cristallo trasparente
--------------------------------------	----------------------	-------------------------------------	--	---------------------	-----------	-----------------------------	------------------------------------

Una trama risplendente di colori iridescenti affascina tutti coloro che si trovano ai suo interno. Trama iridescente affascina un massimo di 24 Dadi Vita di creature.Le creature con meno DV vengono assoggettate all'incantesimo per prime.Tra due creature con lo stesso numero di DV viene assoggettato per primo il soggetto più vicino al punto di origine dell'incantesimo. Le creature che falliscono i propri tiri salvezza vengono affascinate dalla trama.Con un semplice gesto (un'azione gratuita) l'incantatore può spostare la *trama iridescente* fino a 9 metri per round (spostando il suo effettivo punto di origine).Tutte le creature affascinate seguono i movimenti dell'arcobaleno di luce, provando a raggiungere o a rimanere all'interno dell'area di effetto.Le creature affascinate ma trattenute che vengono lasciate fuori dall'area di effetto tentano ugualmente di seguirla.Se la trama di luce li conduce in una zona pericolosa (attraverso le fiamme, ad un burrone ecc.) ogni creatura affascinata può tentare un secondo tiro salvezza.Se la vista delle luci viene ostruita completamente (da un incantesimo foschia occultante, ad esempio), le creature non in grado di vederle non sono più sotto l'effetto dell'incantesimo.L'incantesimo non ha effetto sulle creature prive di vista.

Zona di silenzio

V, S	1 round	↻ Personale	Emanazione di raggio di 1,5 m centrata sull'incantatore	⌚ 1 ora per livello (I)
------	---------	-------------	---	-------------------------

Lanciando *zona di silenzio*, l'incantatore manipola le onde sonore circostanti in modo da poter conversare normalmente con chi si trova all'interno dell'area, mentre None al di fuori può udire le loro voci o qualunque altro rumore da loro emesso, compresi gli effetti dipendenti dal linguaggio e quelli sonori (come coniato o grido).Questo effetto è centrato sull'incantatore e si muove con lui.Chiunque entri nell'area subisce immediatamente gli effetti dell'incantesimo, ma chi la lascia non ne è più influenzato.Da notare, comunque, che una prova riuscita di Osservare per leggere le labbra può rivelare ciò che si dice all'interno di una *zona di silenzio*.

Bardo livello 5

Camminare nelle ombre

V, S	1 azione standard	👉 Contatto	👁️ Fino a una creatura toccata per livello	🕒 1 ora per livello (I)	TS: Volontà nega	Rl: Si
------	-------------------	------------	--	-------------------------	------------------	--------

Per utilizzare l'incantesimo *camminare nelle ombre* l'incantatore deve trovarsi in un luogo immerso nelle ombre. L'incantatore e le creature da lui toccate vengono trasportati attraverso un condotto di tenebra lungo il confine tra il Piano Materiale e il Piano delle Ombre. L'effetto è in gran parte illusorio, ma il percorso è quasi-reale. L'incantatore può portare più di una creatura con sé (fino al limite che il suo livello gli consente), ma ognuna di esse deve essere in contatto fisico con gli altri. In questa zona di ombra, l'incantatore può muoversi alla velocità di 75 km all'ora, spostandosi lungo il confine del Piano delle Ombre, e in modo molto più veloce rispetto al Piano Materiale. L'incantatore può quindi usare questo incantesimo per spostarsi rapidamente entrando all'interno del Piano delle Ombre, muovendosi fino a raggiungere la distanza desiderata, e tornando, infine nel Piano Materiale. A causa della sfocatura di realtà tra il Piano delle Ombre e il Piano Materiale, l'incantatore non riesce a mettere a fuoco i dettagli del terreno o delle aree che attraversa durante il passaggio, né può predire con certezza dove terminerà il suo viaggio. È impossibile giudicare in modo accurato le distanze, rendendo l'incantesimo virtualmente inutile per esplorare o spiare. Inoltre, quando l'incantesimo termina, l'incantatore viene dirottato per 1d10x30 metri in una direzione orizzontale a caso rispetto al punto d'arrivo desiderato. Se questo lo dovesse far arrivare all'interno di un oggetto solido, l'incantatore verrebbe dirottato per 1d10x300 metri nella stessa direzione. Se anche quest'ultima deviazione lo dovesse far arrivare all'interno di un oggetto solido, l'incantatore (e tutte le creature insieme a lui) verrebbe dirottato nel più vicino spazio vuoto disponibile, ma lo sforzo per questa attività rende ogni creatura affaticata (senza tiro salvezza). Camminare nelle ombre può anche essere utilizzato per viaggiare verso altri piani che confinano con il Piano delle Ombre, ma per fare questo è necessario attraversarlo per giungere sino al confine con un altro piano di esistenza. Attraversare il Piano delle Ombre richiede 1d4 ore. Qualsiasi creatura toccata dall'incantatore al momento del lancio di *camminare nelle ombre* può accompagnarlo nel passaggio attraverso il Piano delle Ombre. Ogni creatura può scegliere se seguire l'incantatore, vagare per il piano o tornare nel Piano Materiale (probabilità del 50% che si verifichi uno degli ultimi due eventi, se la creatura si perde o viene abbandonata). Le creature che non sono consenzienti ad accompagnare l'incantatore sul Piano delle Ombre hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà, che in caso di successo negherà gli effetti dell'incantesimo.

Canto di discordia [Influenza Mentale, Sonoro]

V, S	1 azione standard	👉 Medio (30 m + 3 m per livello)	Creature in una propagazione del raggio di 6 m	🕒 1 round per livello	TS: Volontà nega	Rl: Si
------	-------------------	----------------------------------	--	-----------------------	------------------	--------

L'incantesimo fa sì che tutte le creature all'interno dell'area si attacchino l'un l'altra, piuttosto che prendersela con i rispettivi nemici. Ogni round tutte le creature sotto l'effetto dell'incantesimo hanno una probabilità del 50% di attaccare il bersaglio a loro più vicino. Tirare per determinare il comportamento di tutte le creature ogni round, all'inizio del loro turno. Una creatura che non attacchi il suo vicino è libera di agire normalmente per quel round. Le creature costrette da un *canto di discordia* ad attaccarsi a vicenda impiegano tutti i metodi a loro disposizione, selezionando gli incantesimi più letali e le tattiche di combattimento più vantaggiose. Non infieriscono però sui bersagli privi di sensi.

Cura ferite leggere 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 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	↗ 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	🕒	RI:
S standard				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.

Eroismo superiore [Influenza Mentale]

V, S 1 azione standard	↗ Contatto	🎯 Creatura toccata	🕒 1 minuto per livello	TS: Volontà nega (innocuo)	RI: Sì (innocuo)
------------------------	------------	--------------------	------------------------	----------------------------	------------------

Questo incantesimo infonde in una singola creatura un grande coraggio e un buon morale in battaglia.La creatura ottiene un bonus morale di +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità, immunità agli effetti della paura, e punti ferita temporanei pari al livello dell'incantatore (massimo 20).

Evoca mostri V [vedi testo di Evoca Mostri I]

V, S, F/DF	1 round	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	🕒 1 round per livello (l)	RI: No
------------	---------	---	---------------------------	--------

È possibile evocare una creatura dall'elenco di 5° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 5° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 5° livello nella Tabella 'Evoca mostri'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Le informazioni su queste creature si trovano nel Manuale dei Mostri. Un mostro evocato 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 celestiale può essere evocata solo in un ambiente acquatico. 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 mostri 5 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

Fuorviare

S	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Incantatore / un duplicato illusorio	⌚ 1 round per livello (I) e concentrazione +3 round; vedi testo	TS: None o Volontà incredula (se interagisce); vedi testo	Rl: No
---	-------------------	---	--	---	---	--------

Appare un duplicato illusorio (come per immagine maggiore, una finzione) dell'incantatore, il quale allo stesso tempo diventa invisibile (come nel caso di invisibilità superiore, un mascheramento). L'incantatore è quindi libero di muoversi a piacimento mentre il suo duplicato si allontana. Il duplicato appare entro i limiti del raggio di azione dell'incantesimo, e in seguito si muove secondo le intenzioni dell'incantatore (che richiede una certa concentrazione che inizia nel primo round dopo il lancio). È anche possibile far apparire l'Illusione esattamente dove l'incantatore si trova per evitare che eventuali osservatori si accorgano che l'immagine è apparsa nel momento in cui l'incantatore diventa invisibile. L'incantatore e la finzione possono poi muoversi in direzioni differenti. Il duplicato si muove alla velocità dell'incantatore, può parlare e gesticolare come se fosse reale, ma non è in grado di attaccare o lanciare incantesimi, ma può fingere di farlo. Il duplicato illusorio dura per tutto il tempo in cui l'incantatore si concentra su di esso, più 3 round aggiuntivi. Dopo che l'incantatore interrompe la sua concentraazione, il duplicato illusorio continua a svolgere la stessa attività (ad esempio, scappare lungo un corridoio) fino a che non si esaurisce la durata dell'incantesimo. L'effetto di invisibilità superiore dura 1 round per livello, indipendentemente dalla concentrazione.

Immagine persistente

V, S, F	1 azione standard	↻ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ 1 minuto per livello (I)	TS: Volontà incredula (se interagisce)	Rl: No	MC: Un ciuffo di pelliccia e parecchi granelli di sabbia.	focus: Un ciuffo di pelliccia
---------	-------------------	------------------------------------	----------------------------	--	--------	---	-------------------------------

Questo incantesimo crea l'Illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. La finzione include componenti visivi, uditivi, olfattivi e termici, e segue le istruzioni indicate dall'incantatore. La finzione segue le sue istruzioni senza che l'incantatore debba concentrarsi su di esse. L'Illusione può includere discorsi comprensibili se l'incantatore lo desidera. Ad esempio, è possibile creare l'Illusione di un gruppo di orchi che gioca a carte e comincia a litigare fino a che non scoppia una rissa.

Incubo [Influenza Mentale, Male]

V, S	10 minuti	↻ Illimitato	👁 Una creatura vivente	⌚ Instantanea	TS: Volontà nega; vedi testo	Rl: Si
------	-----------	--------------	------------------------	---------------	------------------------------	--------

L'incantatore invia una visione. allucinante, orribile e sconvolgente a una creatura che deve essere nominata o designata specificatamente. L'*incubo* le impedisce di dormire e quindi riposare, e le infligge 1d10 danni. Inoltre, la lascia affaticata e incapace di riacquisire incantesimi arcani per le successive 24 ore. La difficoltà del tiro salvezza dipende da quanto bene l'incantatore conosce il soggetto e da che tipo di connessione fisica (se ve n'è alcuna) c'è tra l'incantatore e quella creatura.

Conoscenza	Modificatore al tiro salvezza sulla Volontà
None*	10
Di seconda mano (l'incantatore ha sentito parlare del soggetto)	5
Prima mano (l'incantatore ha conosciuto il soggetto)	0
Familiare (l'incantatore conosce bene il soggetto)	-5
Immagine o ritratto	-2
Proprietà o vestito	-4
Parte del corpo, ciuffo di capelli, pezzo d'unghia ecc.	-10

- L'incantatore deve avere un qualche tipo di connessione con la creatura di cui non ha alcuna conoscenza.

Dissolvi il male, se lanciato sul bersaglio nel momento in cui l'incantatore sta lanciando l'incantesimo, lo dissolve, lasciando l'incantatore stordito per 10 minuti per ogni livello dell'incantatore che ha lanciato dissolvi il male. Se il bersaglio è sveglio nel momento in cui inizia l'incantesimo, l'incantatore può scegliere se interrompere il processo di lancio (terminando l'incantesimo) o entrare in trance fino al momento in cui il bersaglio non si addormenta, momento in cui si sveglia e può completare l'incantesimo. Se l'incantatore viene disturbato durante la trance, deve superare una prova di Concentrazione come se fosse nel bel mezzo del lancio di un incantesimo oppure l'incantesimo ha termine. Se l'incantatore decide di entrare in trance, rimane completamente isolato da ciò che accade intorno. Nello stato di trance è indifeso, sia fisicamente che mentalmente. (L'incantatore fallisce automaticamente qualsiasi tiro salvezza, ad esempio). Le creature che non dormono (come gli elfi, ma non i mezzelfi) né sognano sono immuni a questo incantesimo.

Miraggio arcano

V, S	1 azione standard	↻ Lungo (120 m + 12 m per livello)	Un cubo con spigolo di 6 m per livello (F)	⌚ Concentrazione +1 ora/livello (I)	TS: Volontà incredula (se interagisce)	Rl: No	MC: Una pietra, un ramoscello, e un pezzo di una di pianta verde.
------	-------------------	------------------------------------	--	-------------------------------------	--	--------	---

Funziona come terreno illusorio, con la differenza che rende l'incantatore in grado di far sembrare un'area diversa da come è in realtà. L'Illusione include elementi uditivi, visivi, tattili e olfattivi. Però, a differenza di terreno illusorio, l'incantesimo può alterare l'apparenza delle strutture (o aggiungerne dove non ce ne sono). Non è comunque in grado di camuffare, occultare o aggiungere creature (anche se le creature all'interno dell'area potrebbero nascondersi all'interno dell'Illusione come se si trovassero in un posto reale).

Nebbia mentale [Influenza Mentale]

V, S	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 30 minuti e 2d6 round; vedi testo	TS: Volontà nega	Rl: Si
------	-------------------	----------------------------------	-------------------------------------	------------------	--------

Nebbia mentale produce un banco di nebbia sottile in grado di indebolire la resistenza mentale di coloro che sono presi all'interno. Le creature all'interno della *nebbia mentale* subiscono una penalità di competenza -10 a tutte le prove di Saggezza e ai tiri salvezza sulla Volontà. (Una creatura. che supera i suo tiro salvezza non ne subisce l'effetto e non deve effettuare ulteriori tiri salvezza, anche se rimane all'interno della nebbia). Le creature soggette all'incantesimo subiscono la penalità fino a quando rimangono all'interno della nebbia, e per 2d6 round dopo che ne sono uscite. Il banco di nebbia è stazionario e dura 30 minuti (oppure finché non viene disperso dal vento). Un vento moderato (16,5 o più km/h) disperde la nebbia in quattro round; un vento forte (31,5 o più km/h) la disperde in 1 round. La nebbia è sottile e non ostacola significativamente la visibilità.

Ombra di una invocazione

V, S	1 azione standard	↻ Vedi testo	⌚ Vedi testo	TS: Volontà incredula (se interagisce)	Ri: Si
------	-------------------	--------------	--------------	--	--------

L'incantatore attinge all'energia del Piano delle Ombre per lanciare una versione illusoria quasi-reale di un incantesimo di Invocazione da mago o da stregone di 4° livello o inferiore. (Per un incantesimo con più di un livello, scegliere quello migliore applicabile all'incantatore). Gli incantesimi che infliggono danni, come fulmine hanno effetti normali a meno che le creature non superino un tiro salvezza sulla Volontà. Ogni creatura che dubita subisce solo un quinto dei danni dall'attacco. Se l'attacco in questione ha un effetto speciale oltre ai danni, quell'effetto ha una forza di un quinto (se applicabile) e ha solo una probabilità del 20% di verificarsi. Se viene riconosciuto come ombra di una Invocazione, l'incantesimo infligge solo un quinto (20%) dei danni. Indipendentemente dal risultato del tiro salvezza per dubitare, a una creatura soggetta all'incantesimo è concesso anche qualsiasi tiro salvezza (o resistenza agli incantesimi) previsto per l'incantesimo che viene simulato, ma la CD del tiro salvezza è stabilita in base al livello dell'ombra di una Invocazione (5°) piuttosto che in base al normale livello dell'incantesimo. Gli effetti che non infliggono danni, come folata di vento, hanno effetto normalmente eccetto che contro quanti dubitano di essi. Contro quest'ultimi non hanno alcun effetto. Gli oggetti superano automaticamente i loro tiri salvezza sulla Volontà contro questo incantesimo.

Sembrare

V, 1 azione S standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura per ogni 2 livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 12 ore (l)	TS: Volontà nega o Volontà incredula (se interagisce)	Ri: Si o No; vedi testo
---------------------------	---	---	--------------	---	-------------------------

Funziona come camuffare se stesso, con la differenza che l'incantatore può cambiare anche l'aspetto di altre persone. Le creature soggette all'incantesimo ritornano alle loro normali fattezze una volta uccise. I bersagli non consenzienti possono negare gli effetti dell'incantesimo effettuando tiri sa lvezza sulla Volontà o con la resistenza agli incantesimi.

Sogno [Influenza Mentale]

V, S	1 minuto	↻ Illimitato	👁 Una creatura vivente toccata	⌚ Vedi testo	Ri: Si
------	----------	--------------	--------------------------------	--------------	--------

L'incantatore, o un messaggero da lui toccato, invia un messaggio spettrale ad un altro soggetto sotto forma di un *sogno*.All'inizio dell'incantesimo, l'incantatore deve pronunciare il nome del destinatario o specificarlo facendo uso di un titolo che non lasci dubbi sulla sua identità.Il messaggero entra così in trance, appare in *sogno* al destinatario e riferisce il messaggio.Il messaggio può essere di qualsiasi lunghezza, e il destinatario lo ricorderà perfettamente al suo risveglio.La comunicazione avviene solo in questo senso: il destinatario non può fare domande o fornire informazioni e il messaggero non può ottenere alcun tipo di informazione osservando i sogni del destinatario.Una volta riferito il messaggio, la mente del messaggero fa ritorno immediatamente al suo corpo.La durata dell'incantesimo è pari al tempo impiegato per entrare nei sogni del destinatario e riferire il messaggio.Se il destinatario è sveglio al momento in cui l'incantesimo viene lanciato, il messaggero può decidere se risvegliarsi (ponendo fine all'incantesimo) oppure rimanere in trance finché il destinatario non si addormenta, per poi entrare nei suoi sogni e riferire il messaggio normalmente.Se il messaggero viene disturbato in qualche modo durante la trance, si risveglia immediatamente e l'incantesimo ha fine.Le creature che non dormono (come gli elfi, ma non i mezzelfi) o che non sognano non possono essere contattate tramite questo incantesimo. Il messaggero è inconsapevole di ciò che lo circonda e delle attività attorno a lui finché resta in trance, ed è indifeso sia fisicamente che mentalmente (fallisce qualsiasi tiro salvezza, ad esempio).

Suggestione di massa [Dipende dal Linguaggio, Influenza Mentale]

V, 1 azione M standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	👁 Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ 1 ora per livello o fino al completamento	TS: Volontà nega	Ri: Si	MC: Una lingua di serpente e un pezzo di alveare, o una goccia di olio aromatico.
---------------------------	----------------------------------	--	---	------------------	--------	---

Funziona come suggestione, solo che può avere effetto su più creature. La stessa suggestione si applica a tutte queste creature.L'incantatore influenza le azioni della creatura ammalata suggerendole una serie di azioni da compiere (con al massimo una frase o due).Il suggerimento deve essere pronunciato in modo da far sembrare ragionevoli le azioni richieste.Chiedere a una creatura di pugnalarsi, di trafiggersi con una lancia, di immolarsi o di compiere altri atti palesemente nocivi nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo.Invece suggestionare il bersaglio facendogli credere che una pozza d'acido è in realtà piena di acqua fresca e che un rapido tuffo sarebbe molto rinfrescante è diverso.Un altro utilizzo efficace di questo incantesimo potrebbe essere convincere un drago rosso a smettere di attaccare il gruppo in modo che il drago e il gruppo possano andare a saccheggiare insieme qualche altro luogo.L'azione suggerita può continuare per l'intera durata dell'incantesimo, come nel caso del drago rosso di cui sopra.Se l'azione suggerita può invece essere portata a termine in tempo minore, l'incantesimo ha termine quando il soggetto ha completato ciò che gli era stato chiesto di fare.L'incantatore può anche specificare alcune condizioni particolari che attivano una certa azione durante la durata. Ad esempio, potrebbe suggestionare un nobile cavaliere e convincerlo a donare il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontra. Se la condizione specificata non si verifica prima dello scadere della durata dell'incantesimo, la richiesta non viene esaudita. Un suggerimento decisamente ragionevole costringe il bersaglio a effettuare il suo tiro salvezza con una penalità (ad esempio -1, -2 ecc.) a discrezione del DM.

Visione falsa

V, S, M	1 azione standard	↻ Contatto	Emanazione del raggio di 12 m	⌚ 1 ora per livello (l)	Ri: No	MC: La polvere fine di un pezzo di giada del valore di almeno 250 mo da spargere in aria quando l'incantesimo viene lanciato
---------	-------------------	------------	-------------------------------	-------------------------	--------	--

Qualsiasi incantesimo di Divinazione Scrutamento usato per visualizzare qualcosa all'interno dell'area di questo incantesimo riceve invece un'immagine falsa (come per l'incantesimo Immagine maggiore) definita dall'incantatore al momento del lancio.Fintanto che l'incantesimo perdura, l'incantatore può concentrarsi per cambiare l'immagine desiderata. Mentre l'incantatore non si concentra, l'immagine rimane statica.

Bardo livello 6

Analizzare Dweomer

V, S, F	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Un oggetto o una creatura per livello dell'incantatore	⌚ 1 round per livello (l)	TS: None o Volontà nega; vedi testo	Rl: No	focus: Una piccola lente di rubino o di zaffiro inserita in un cerchio d'oro. La gemma deve valere almeno 1.500 mo.
---------	-------------------	---	--	---------------------------	-------------------------------------	--------	---

L'incantatore riesce a individuare tutti gli incantesimi e le proprietà magiche presenti in un numero di creature od oggetti. Ad ogni round, è possibile esaminare una singola creatura od oggetto che l'incantatore può vedere come azione gratuita. Nel caso di un oggetto magico, si apprendono le sue funzioni, come attivare le sue funzioni (se appropriato) e quante cariche sono rimaste (se usa le cariche). Nel caso di un oggetto o di una creatura con attivi su di esso degli incantesimi, si viene a conoscenza di ogni incantesimo, del suo effetto e del suo livello dell'incantatore. Un oggetto custodito può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere a questo effetto, se così desidera chi lo tiene in mano. Se il tiro salvezza riesce, l'incantatore non apprende nulla se non ciò che può notare guardandolo. Un oggetto che effettua il suo tiro salvezza non può essere influenzato da un altro incantesimo *analizzare dweomer* per 24 ore. Analizzare dweomer non funziona se lanciato su un artefatto (vedi la Guida del Dungeon master per i dettagli sugli artefatti).

Animare Oggetti

V, S	1 azione standard	↗ Medio (30 m + 3 m per livello)	👁 Un oggetto Piccolo per livello dell'incantatore; vedi testo	⌚ 1 round per livello	Rl: No
------	-------------------	----------------------------------	---	-----------------------	--------

L'incantatore infonde negli oggetti inanimati la mobilità e la parvenza della vita. Ogni oggetto così animato poi attacca immediatamente qualsiasi cosa o persona indicati dall'incantatore. L'oggetto animato può essere fatto di qualsiasi materiale non magico: legno, metallo, pietra, tessuto, pelle, ceramica, vetro ecc. L'incantatore può animare un oggetto Piccolo o inferiore (come una sedia) o un numero equivalente di oggetti più grandi per livello dell'incantatore. Un oggetto Medio (come un attaccapanni) conta come due oggetti Piccoli o inferiori, un oggetto Grande (un tavolo) come quattro, un oggetto Enorme come otto, un oggetto Mastodontico come sedici e un oggetto Colossale come trentadue. L'incantatore può cambiare il bersaglio o i bersagli designati come azione di movimento, come se stesse dirigendo un incantesimo attivo. Le statistiche per gli oggetti animati sono riportate nel Manuale dei Mostri. L'incantesimo non può *animare oggetti* trasportati o indossati da una creatura. Animare oggetti può essere reso permanente con un incantesimo permanenza.

Astuzia della volpe 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: MC: Alcuni peli o un pizzico di letame di una volpe
------------	-------------------	---	--	------------------------	----------------------------	---

La creatura trasmutata diventa più astuta. L'incantesimo conferisce ai soggetti un bonus di potenziamento +4 all'Intelligenza, aggiungendo sia i normali benefici alle prove di abilità basate sull'Intelligenza che gli altri usi del modificatore di Intelligenza. I maghi (e altri incantatori che fanno affidamento sull'Intelligenza) soggetti a questo incantesimo non guadagnano P. A. M. bonus per l'Intelligenza accresciuta, ma aumentano le CD dei tiri salvezza per gli incantesimi che lanciano mentre sono sotto l'effetto dell'incantesimo. L'incantesimo non garantisce alcun punto abilità extra.

Banchetto degli eroi [Creazione]

V, S, DF	10 minuti	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	⌚ 1 ora più 12 ore; vedi testo	Rl: No
----------	-----------	---	--------------------------------	--------

Si imbandisce un grande banchetto, completo di una magnifica tavola, sedie, stoviglie, cibo e bevande. Consumare il banchetto richiede 1 ora, e gli effetti benefici non hanno luogo finché l'ora non è trascorsa. Coloro che prendono parte al banchetto vengono curati da ogni malattia, infermità e nausea; sono immuni al veleno per 12 ore e ottengono 1d8 punti ferita temporanei + 1 punto per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +10) dopo aver brindato con il nettare servito al banchetto. Il cibo simile all'ambrosia che viene mangiato garantisce ad ogni creatura che lo consuma un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza sulla Volontà e immunità agli effetti di paura per 12 ore. Se il banchetto viene interrotto per qualsiasi motivo, l'incantesimo è rovinato e tutti gli effetti conferiti vengono negati.

Charme sui mostri di massa [Influenza Mentale]

V	1 azione standard	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ Un giorno/livello	TS: Volontà nega	Rl: Si
---	-------------------	---	--	---------------------	------------------	--------

L'incantesimo colpisce un numero di creature la cui somma di DV non superi il doppio del livello dell'incantatore oppure una singola creatura indipendentemente dai suoi DV. Se nell'area sono presenti più bersagli di quanti ne sia in grado di colpire l'incantatore, egli deve designare un bersaglio alla volta fino a quando non ne sceglie uno con troppi DV. Questa forma di charme fa sì che una creatura 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 la creatura soggetta 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 darle degli ordini, ma dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerla a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Una creatura soggetta a charme non obbedisce mai a ordini suicidi o palesemente nocivi, ma un combattente 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 la creatura soggetta a charme ha l'effetto di spezzare l'incantesimo. L'incantatore deve essere in grado di parlare il linguaggio del soggetto per comunicare i propri comandi, oppure deve essere molto bravo a farsi capire a gesti.

Costrizione/Cerca

[Dipende dal Linguaggio, Influenza Mentale]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V	10 minuti	↗ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura vivente	🕒 Un giorno/livello o fino al termine (I)	Rl: Si
---	-----------	---	------------------------	---	--------

Funziona come costrizione inferiore, ma ha effetto su una creatura dotata di qualsiasi numero di DV e non consente alcun tiro salvezza. Invece di subire penalità alle sue caratteristiche (come per costrizione inferiore), il soggetto subisce 3d6 danni per ogni giorno in cui non tenta di compiere la *costrizione/cerca*. Inoltre, ogni giorno deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti diventa infermo. Questi effetti hanno termine 24 ore dopo che la creatura riprende a perseguire la sua *costrizione/cerca*. Rimuovi maledizione pone fine alla *costrizione/cerca* solo se il livello dell'incantatore che lo lancia è più alto del livello dell'incantatore che ha lanciato *costrizione/cerca* di 2. Spezzare incantamento non pone fine alla *costrizione/cerca*, mentre invece desiderio, desiderio limitato e miracolo sono in grado di farlo. Bardi, maghi e stregoni sono soliti chiamare questo incantesimo costrizione, mentre i chierici lo chiamano col nome di cerca.

Cura ferite moderate di massa

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, 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	⚡ Instantanea	TS: Volontà dimezza (innocuo) o Volontà dimezza; vedi testo	Rl: Si (innocuo) o Si; 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.

Danza irresistibile di Otto

[Influenza Mentale]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V	1 azione standard	↗ Contatto	👁 Creatura vivente toccata	🕒 1d4+1 round	Rl: Si
---	-------------------	------------	----------------------------	---------------	--------

Il soggetto avverte un irrefrenabile bisogno di ballare e comincerà a farlo, battendo i tacchi sul pavimento. I movimenti della danza gli impediscono di compiere qualsiasi altra azione a parte fare salti e piroette. Questo effetto impone una penalità di -4 alla Classe Armatura e una penalità di -10 ai tiri salvezza sui Riflessi, e nega qualsiasi bonus alla CA fornito da uno scudo impugnato dal soggetto. Il soggetto danzante provoca attacchi di opportunità ad ogni round nel suo turno.

Evoca mostri VI

[vedi testo di Evoca Mostri I]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, F/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 dall'elenco di 6° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 5° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacita. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 6° livello nella Tabella 'Evoca mostri'. L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Le informazioni su queste creature si trovano nel Manuale dei Mostri. Un mostro evocato non può convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, ne può utilizzare alcun teletrasporto o capacita di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focena celestiale può essere evocata solo in un ambiente acquatico. 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 mostri 6 è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

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: MC: Un ciuffo di pelo di gatto. Si
---------	-------------------	---	--	------------------------	----------------------------	--

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.

Grido superiore

[Sonoro]

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, F	1 azione standard	↗ 18 m	💣 Esplosione a forma di cono	⚡ Instantanea	TS: Tempra parziale o Riflessi nega (oggetto); vedi testo	Rl: Si (oggetto)
---------	-------------------	--------	------------------------------	---------------	---	------------------

L' incantatore emette un urlo fortissimo che assorda e danneggia tutte le creature sulla sua traiettoria. Questo cono infligge 10d6 danni sonori (o 1d6 danni sonori per livello dell'incantatore, massimo 20d6, contro gli oggetti cristallini o fragili esposti o le creature cristalline). Un tiro salvezza effettuato con successo nega la sordità e dimezza i danni. Rende anche le vittime stordite per 1 round e assordate per 4d6 round. Una creatura nell'area del cono può negare lo stordimento e dimezzarne sia i danni che la durata della sordità superando un tiro salvezza sulla Tempra. Una creatura che ha in mano un oggetto vulnerabile può tentare un tiro salvezza sui Riflessi per negare i danni sull'oggetto. L'incantesimo grido non può penetrare l'incantesimo silenzio.

Immagine permanente

□□□□□□□□□□□□□□□□

V, S, F	1 azione standard	↗ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⚡ Permanente (I)	TS: Volontà incredula (se interagisce)	Rl: MC: Un ciuffo di pelliccia e della polvere di giada del valore di 100 mo. No	focus: Un ciuffo di pelliccia
---------	-------------------	------------------------------------	------------------	--	--	-------------------------------

Questo incantesimo crea l'Illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. La finzione include elementi visivi, uditivi, olfattivi e termici, e l'incantesimo è permanente. Concentrandosi è possibile per l'incantatore muovere l'immagine entro i limiti del raggio di azione, ma essa rimane statica quando egli interrompe la concentrazione.

Immagine programmata

V, S, F	1 azione standard	↻ Lungo (120 m + 12 m per livello)	⌚ Permanente fino all'innesco, poi 1 round/livello	TS: Volontà incredula (se interagisce)	RI: MC: Un ciuffo di pelliccia e polvere di No giada per un valore di 25 mo.	focus: Un ciuffo di pelliccia
---------------	----------------------	---------------------------------------	--	--	---	-------------------------------------

Questo incantesimo crea l'Illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. La finzione di questo incantesimo si attiva quando si verifica una condizione specifica. La finzione include elementi visivi, uditivi, olfattivi e termici e anche un discorso comprensibile. La condizione di attivazione (che potrebbe essere una parola particolare) viene specificata al momento del lancio. L'evento che attiva l'Illusione può essere generale o specifico e dettagliato quanto si vuole, ma deve basarsi su un'attivazione udibile, tattile, olfattiva o visiva. L'attivazione non può basarsi su qualità non percepibili attraverso i sensi, come l'allineamento (vedi bocca magica per ulteriori dettagli su tali condizioni di attivazione).

Immagine proiettata

V, S, M	1 azione standard	↻ Medio (30 m + 3 m per livello)	⌚ 1 round per livello (I)	TS: Volontà incredula (se interagisce)	RI: MC: Una replica in miniatura dell'incantatore (una No bambola), che costa 5 mo per essere creata.
---------------	----------------------	-------------------------------------	------------------------------	---	--

L'incantatore attinge energia dal Piano delle Ombre per creare una versione illusoria quasi-reale di se stesso, che assomiglia, suona e odora come lui, ma è intangibile. L'*immagine proiettata* ripete le sue azioni (discorsi compresi), a meno che l'incantatore non le ordini di agire diversamente (che è un'azione di movimento). L'incantatore può vedere attraverso gli occhi e sentire attraverso le orecchie dell'immagine come se si trovasse nella sua stessa posizione, e durante il proprio turno può passare dall'usare i sensi dell'immagine all'usare i propri, o viceversa, come azione gratuita. Quando utilizza i sensi dell'immagine, il corpo dell'incantatore è considerato accecato e assordato. Se lo desidera, qualsiasi incantesimo che lancia il cui raggio di azione sia a contatto o maggiore può scaturire dall'*immagine proiettata* invece che da lui. L'immagine può lanciare su se stessa solo incantesimi di Illusione. Gli incantesimi hanno effetto su altri bersagli normalmente, nonostante abbiano origine dall'*immagine proiettata*. Gli oggetti sono influenzati dall'*immagine proiettata* come se avessero effettuato con successo il loro tiro salvezza sulla Volontà. L'incantatore deve mantenere costantemente una linea di effetto tra sé e l'*immagine proiettata*. Se la linea di effetto è ostruita, l'incantesimo ha termine. Se si usa porta dimensionale, spostamento planare, teletrasporto o simili incantesimi che interrompono la linea di effetto, anche solo per un attimo, l'incantesimo ha termine.

Scopri il percorso

V, S, F	3 round	↻ Personale o a contatto	👁 Incantatore o creatura toccata	⌚ 10 min./livello	TS: None o Volontà nega (innocuo)	RI: No o Sì (innocuo)	focus: Una serie di oggetti di divinazione del tipo preferito dall'incantatore: 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).

Scrutare superiore

V, S	1 azione standard	↻ Vedi testo	⌚ 1 ora per livello	TS: Volontà nega	RI: Si	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.

Sguardo penetrante [Male]

V, S	1 azione standard	↻ Vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)	👁 Una creatura vivente	⌚ 1 round ogni 3 livelli; vedi testo	TS: Tempra nega	RI: Si
---------	----------------------	---	------------------------	--------------------------------------	-----------------	--------

Ad ogni round, l'incantatore può scegliere come bersaglio una creatura vivente, colpendola con ondate di potere malvagio. In base ai DV del bersaglio, questo attacco può avere tre effetti.

DV	Effetto
10 o più	Infermità
05-09	Panico, Infermità
4 o meno	Coma, Panico, Infermità

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Infermità: Un dolore improvviso e febbre assalgono il corpo del soggetto. Una creatura inferma subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri per i danni da arma, tiri salvezza, prove di abilità e prove di caratteristica. La creatura colpita rimane inferma per 10 minuti per ogni livello dell'incantatore. Gli effetti non possono essere negati da rimuovi malattia o da guarigione, mentre rimuovi maledizione è efficace. Panico: Il soggetto cade in preda al panico per 1d4 round. Anche una volta cessato il panico, la creatura rimane scossa per 10 minuti per livello dell'incantatore, e ricade automaticamente in preda al panico, se durante quel lasso di tempo l'incantatore entra nella sua linea di visuale. Questo è un effetto di paura. Coma: Il soggetto cade in un coma catatonico per 10 minuti per livello dell'incantatore. Durante questo periodo di tempo, non può essere risvegliato in alcun modo se non dissolvendo l'effetto, che non è un effetto di sonno e quindi gli elfi non ne sono immuni. L'incantesimo dura 1 round per ogni tre livelli dell'incantatore, che deve impiegare un'azione di movimento ad ogni round dopo il primo per scegliere un bersaglio.

Splendore dell'aquila 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)	RI: Si	MC: Alcune piume o un pizzico di escrementi di aquila
---------------	----------------------	---	--	------------------------	----------------------------	--------	---

Funziona come splendore dell'aquila, ma ha effetto su più creature.

Velo

V, S	1 azione standard	↻ Lungo (120 m + 12 m per livello)	👁 Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra	⌚ Concentrazione + 1 ora/livello (I)	TS: Volontà nega; vedi testo	RI: Si; vedi testo
---------	----------------------	------------------------------------	--	--------------------------------------	------------------------------	--------------------

L'incantatore è in grado di cambiare istantaneamente l'aspetto dei soggetti e di mantenere il loro aspetto così alterato per tutta la durata dell'incantesimo.Può far sembrare i soggetti qualsiasi cosa desideri.Un gruppo potrebbe essere fatto passare per un gruppo misto di brownie, pixie e creature fatate guidati da un treant. I soggetti sembrano alla vista, al tatto e all'odore proprio come le creature che si vuole che sembrino.Le creature soggette all'incantesimo tornano al loro vero aspetto se vengono uccise.L'incantatore deve superare una prova di Camuffare se vuole replicare con precisione l'aspetto di un individuo specifico. L'incantesimo fornisce un bonus di +10 a questa prova.I soggetti non consenzienti possono negare l'effetto dell'incantesimo su di loro superando un tiro salvezza sulla Volontà o, con la loro resistenza agli incantesimi.Coloro che interagiscono con i soggetti possono tentare dei tiri salvezza sulla Volontà per vedere attraverso il mascheramento, ma la loro resistenza agli incantesimi non aiuta.

Vibrazione armonica [Sonoro]

V, S, F	10 minuti	↻ Contatto	👁 Una struttura isolata	⌚ Fino a 1 round/livello	TS: None; vedi testo	RI: Si	focus: Un diapason
---------	-----------	------------	-------------------------	--------------------------	----------------------	--------	--------------------

Entrando in sintonia con una struttura isolata come un edificio, un ponte o una diga, . l'incantatore può dare origine ad una vibrazione che la danneggi.Una volta cominciata, la vibrazione infligge 2d10 danni per round alla struttura bersaglio. (La durezza non ha effetto sui danni provocati dall'incantesimo).L'incantatore può scegliere al momento del lancio di limitare la durata dell'incantesimo, altrimenti dura 1 round per livello.Se lanciato su un bersaglio che non è isolato, come il fianco di una collina, la pietra circostante dissipa l'effetto e non si infligge alcun danno.Vibrazione armonica non può aver effetto sulle creature (compresi i costrutti).Dato che una smutturatura è un oggetto incustodito, non riceve alcun tiro salvezza per resistere agli effetti di questo incantesimo.