

Next

Compendio degli Incantesimi, Libro I

Versione 2.5: 20 Settembre 2016

Aggiornamenti disponibili su www.editorifoli.it

E' vietata la riproduzione, modifica e distribuzione pubblica non autorizzata di questo materiale.

Indice

- 2...Le Regole della Magia
- 2...Cos'è un Incantesimo?
- 3...Eseguire un Incantesimo
- 7...Incantesimi per Livello
- 10...Incantesimi da Bardo
- 11...Incantesimi da Chierico
- 12...Incantesimi da Druido
- 13...Incantesimi da Fattucchiere
- 14...Incantesimi da Mago
- 16...Incantesimi da Paladino
- 17...Incantesimi da Ramingo
- 18...Incantesimi da Stregone
- 19...Elenco Incantesimi
- 107...Liste degli Incantesimi per Nome
- 112...Liste degli Incantesimi per Livello
- 117...Liste degli Incantesimi per Scuola

Le Regole della Magia

Eseguire Incantesimi

La magia permea i mondi di gioco e la sua forma più comune è quella di un incantesimo.

Questo capitolo fornisce le regole per eseguire incantesimi. Le diverse classi di personaggio hanno modi differenti di apprendere e preparare i loro incantesimi, mentre i mostri impiegano gli incantesimi in modi particolari. Quale sia la fonte, un incantesimo segue le regole qui presentate.

Cos'è un Incantesimo?

Un incantesimo è un distinto effetto magico, una singola alterazione delle energie magiche che permeano il multiverso in una specifica, limitata, espressione. Nell'eseguire un incantesimo, un personaggio tira attentamente i fili invisibili della magia pura che permea il mondo, li ricuce in una trama particolare, li fa vibrare in un modo specifico, e poi li libera per scatenare l'effetto desiderato – tutto ciò, nella maggior parte dei casi, in pochi secondi.

Gli incantesimi possono essere strumenti versatili, armi o barriere protettive. Possono infliggere danni o ripararli, imporre o rimuovere condizioni (vedi l'appendice), risucchiare l'energia vitale e ridare vita ai morti.

Nel corso della storia del multiverso sono state create innumerevoli migliaia di incantesimi, molti dei quali sono andati dimenticati. Alcuni possono ancora essere nascosti tra le pagine di libri degli incantesimi impolverati all'interno di antiche rovine o segregati nella mente di divinità morte. Oppure potrebbero un giorno essere reinventati da un personaggio che abbia ammassato sufficiente potere e saggezza per farlo.

Livello dell'Incantesimo

Ogni incantesimo ha un livello da 0 a 9. Il livello dell'incantesimo è un indicatore generale della sua potenza, con il semplice (ma comunque efficace) *proiettile magico* di 1° livello, e l'incredibile *fermare il tempo* di 9° livello. I trucchetti – incantesimi semplici ma potenti che i personaggi possono eseguire quasi meccanicamente – sono di livello 0. Più alto è il livello dell'incantesimo, più alto dovrà essere il livello dell'incantatore per poterlo eseguire.

Incantesimi Conosciuti e Preparati

Prima che un incantatore possa usare un incantesimo, deve averlo ben fissato in mente, o deve avervi accesso tramite un oggetto magico. I membri di alcune classi possiedono una lista limitata di incantesimi che hanno sempre fissati in mente. Lo stesso vale per i mostri che fruiscono della magia. Altri incantatori, come i chierici e i maghi, si sottopongono al processo di preparazione degli incantesimi. Questo processo varia da classe a classe, come dettagliato nelle loro descrizioni.

Ad ogni modo, il numero di incantesimi che un incantatore ha fissato in mente in un dato momento dipende dal livello del personaggio.

Slot Incantesimo

Nonostante il numero di incantesimi che un incantatore conosca o prepari, egli ne può eseguire solo un numero limitato prima di doversi riposare. Manipolare il tessuto della magia e incanalare anche in un semplice incantesimo è fisicamente e mentalmente sfiancante, e questo vale ancora di più per gli incantesimi di livello più alto. La descrizione di ciascuna classe di incantatore comprende una tabella che mostra quanti slot incantesimo di ciascun livello di incantesimo il personaggio possa impiegare a ciascun livello del personaggio. Ad esempio, la maga di 3° livello Uma ha quattro slot incantesimo di 1° livello e due slot incantesimo di 2° livello.

Quando un personaggio esegue un incantesimo, spende uno slot del livello dell'incantesimo o più alto, "riempiendo" effettivamente uno slot con quell'incantesimo. Pensa ad uno slot incantesimo come un solco nel terreno di determinate dimensioni – piccolo per uno slot di 1° livello, più grande per un incantesimo di livello più alto. Un incantesimo di 1° livello entra in uno slot di qualsiasi dimensione, ma un incantesimo di 9° livello entra solo in uno slot di 9° livello. Così, quando Uma esegue *proiettile magico*, un incantesimo di 1° livello, spenderà uno dei suoi slot di 1° livello e gliene resteranno altri tre.

Terminare un riposo lungo ripristina tutti gli slot incantesimo spesi (vedi capitolo 8 per le regole sul riposo).

Alcuni personaggi e mostri possiedono abilità speciali che gli permettono di eseguire incantesimi senza consumare slot incantesimo.

Eseguire un Incantesimo a Livello Più Alto

Quando un incantatore esegue un incantesimo usando uno slot che è di livello più alto di quello dell'incantesimo, l'incantesimo assume il livello dello slot usato. Ad esempio, se Uma esegue *proiettile magico* usando uno slot di 2° livello, quel *proiettile magico* sarà di 2° livello. Sarà come se l'incantesimo si fosse espanso per riempire lo slot in cui è stato inserito. Alcuni incantesimi, come *proiettile magico* e *curare ferite*, hanno effetti più potenti quando eseguiti ad un livello più alto, come indicato nella descrizione dell'incantesimo.

Trucchetti

Un trucchetto è un incantesimo che può essere eseguito a volontà, senza usare uno slot incantesimo e senza che debba essere preparato in anticipo. La pratica continua ha fissato l'incantesimo nella mente dell'incantatore e lo ha infuso della magia necessaria a produrre l'effetto ripetutamente. Il livello dell'incantesimo di un trucchetto è 0.

Rituali

Alcuni incantesimi hanno una speciale etichetta: rituale. Un simile incantesimo può essere eseguito seguendo le normali regole per eseguire incantesimi, oppure può essere eseguito come rituale. La versione rituale di un incantesimo richiede 10 minuti di tempo in più della sua versione normale per essere eseguita e non spende slot incantesimo; ciò significa che la versione rituale di un incantesimo non può essere eseguita ad un livello più alto.

Per eseguire un incantesimo come rituale, l'incantatore deve avere il privilegio che conferisce l'abilità per farlo. Il chierico e il druido, ad esempio, hanno questo privilegio. L'incantatore deve anche aver preparato l'incantesimo o averlo nella sua lista di incantesimi conosciuti, a meno che il privilegio rituale del personaggio non specifichi altrimenti, come nel caso del mago.

Eseguire un Incantesimo

Quando un personaggio esegue qualsiasi incantesimo, si usano le seguenti regole base, quale che sia la classe del personaggio o l'effetto dell'incantesimo. La descrizione di ciascun incantesimo nel capitolo 11 inizia con un blocco di informazioni che comprende il nome, livello, scuola di magia, tempo di esecuzione, gittata, componenti e durata dell'incantesimo. Il resto della descrizione delinea l'effetto dell'incantesimo.

Tempo di Esecuzione

La maggior parte degli incantesimi possono essere eseguiti con una sola azione. Alcuni incantesimi richiedono un'azione bonus, una reazione o molto più tempo per essere eseguiti.

Azione Bonus

Un incantesimo eseguito con un'azione bonus è particolarmente rapido. Puoi usare un'azione bonus durante il tuo turno per eseguire l'incantesimo, purché tu non abbia già effettuato un'azione bonus durante il tuo turno. Durante lo stesso turno non puoi eseguire un altro incantesimo, eccetto un truccetto con tempo di esecuzione 1 azione.

Reazioni

Alcuni incantesimi possono essere eseguiti come reazioni. Questi incantesimi richiedono una frazione di secondo per essere creati e possono essere eseguiti in risposta ad un evento. Se un incantesimo può essere eseguito come reazione, la descrizione dell'incantesimo ti dice esattamente quando puoi farlo.

Tempo di Esecuzione Più Lungo

Certi incantesimi (compresi gli incantesimi eseguiti come rituali) richiedono più tempo per essere eseguiti: minuti o addirittura ore. Quando esegui un incantesimo con un tempo di esecuzione più lungo di una singola azione o reazione, devi spendere la tua azione ogni turno per eseguire l'incantesimo, e nel farlo devi mantenere la concentrazione (vedi "Concentrazione" di seguito). Se la tua concentrazione viene infranta, l'incantesimo fallisce, ma non avrai speso lo slot incantesimo. Se vuoi tentare di eseguire l'incantesimo di nuovo, dovrai ricominciare da capo.

Le Scuole di Magia

Le accademie di magia raggruppano gli incantesimi in otto categorie dette scuole di magia. Gli studiosi, in particolare i maghi, applicano queste categorie a tutti gli incantesimi, credendo che tutta la magia funzioni essenzialmente allo stesso modo, che derivi da uno studio rigoroso o venga conferita da una divinità.

Le scuole di magia aiutano a descrivere gli incantesimi; non hanno delle proprie regole, sebbene alcune regole possano fare riferimento a queste scuole.

Abiurazione riguarda incantesimi di natura protettiva, sebbene ne contenga anche alcuni dall'uso aggressivo. Questi incantesimi creano barriere magiche, negano effetti dannosi, danneggiano i violatori, o bandiscono le creature in altri piani di esistenza.

Ammalimento riguarda incantesimi che agiscono sulla mente altrui, influenzandone o controllandone il comportamento. Questi incantesimi possono far sì che i nemici considerino l'incantatore un amico, forzare creature ad effettuare determinate azioni, o addirittura controllare un'altra creatura come fosse una marionetta.

Convocazione riguarda incantesimi che trasportano oggetti e creature da un luogo all'altro. Alcuni incantesimi richiamano creature o oggetti al fianco dell'incantatore, mentre altri permettono all'incantatore di teletrasportarsi da un luogo ad un altro. Alcune convocazioni creano oggetti o effetti dal nulla.

Divinazione riguarda incantesimi che rivelano informazioni nella forma di segreti da tempo dimenticati, visioni del futuro, la posizione di oggetti nascosti, la verità dietro le illusioni o immagini di persone e luoghi lontani.

Evocazione riguarda incantesimi che manipolano l'energia magica per produrre un effetto desiderato. Alcuni creano esplosioni di fuoco o fulmini, altri incanalano l'energia positiva per curare le ferite.

Illusione riguarda incantesimi che ingannano i sensi e la mente altrui. Fanno vedere alle persone cose che non esistono, non gli fanno notare le cose che esistono, fanno udire rumori fasulli o ricordare cose che non sono mai accadute. Alcune illusioni creano immagini spettrali che chiunque può vedere, ma le illusioni più insidiose impiantano un'immagine direttamente nella mente di una creatura.

Negromanzia riguarda incantesimi che manipolano le energie della vita e della morte. Questi incantesimi possono conferire una riserva aggiuntiva di forza vitale, risucchiare l'energia vitale da un'altra creatura, creare non morti o addirittura riportare in vita i morti.

Creare non morti tramite l'uso di incantesimi di negromanzia come *animare morti* non è un'azione buona, e solo gli incantatori malvagi fanno frequentemente uso di questo incantesimo.

Trasmutazione riguarda incantesimi che cambiano le proprietà di una creatura, oggetto o ambiente. Possono trasformare un nemico in una creatura innocua, aumentare la forza di un alleato, far spostare un oggetto agli ordini dell'incantatore o potenziare le abilità di guarigione innate di una creatura per farle recuperare più in fretta da una ferita.

Gittata

Il bersaglio di un incantesimo deve essere nella gittata dell'incantesimo. Per un incantesimo come *proiettile magico*, il bersaglio è una creatura. Per un incantesimo come *palla di fuoco*, il bersaglio è il punto nello spazio da cui la sfera di fuoco erutta.

La maggior parte degli incantesimi hanno una gittata espressa in metri. Alcuni incantesimi possono prendere a bersaglio solo una creatura (te compreso) con cui sei in contatto fisico. Altri incantesimi, come l'incantesimo *scudo*, agiscono solo su di te: questi incantesimi hanno gittata personale.

Gli incantesimi che creano coni o linee di effetto che originano da te, hanno anch'essi gittata personale, ad indicare che sei tu il punto di origine dell'effetto dell'incantesimo (vedi "Aree di Effetto" più avanti in questo capitolo).

Una volta eseguito l'incantesimo, i suoi effetti non sono più limitati dalla sua gittata, a meno che la descrizione dell'incantesimo non dica altrimenti.

Componenti

Le componenti di un incantesimo sono i requisiti fisici che devi soddisfare per eseguirlo. La descrizione di ciascun incantesimo indica se richieda componenti verbali (V), somatiche (S) o materiali (M). Se non sei in grado di fornire una o più delle componenti dell'incantesimo, non potrai eseguirlo.

Verbale (V)

La maggior parte degli incantesimi richiede di intonare parole mistiche. Le parole in sé e per sé non sono la fonte del potere dell'incantesimo; è piuttosto l'insieme di suoni, ad una particolare tonalità e risonanza, che mettono in moto i filamenti della magia. Di conseguenza, un personaggio imbavagliato o in un'area di silenzio, come quella creata dall'incantesimo *silenzio*, non può eseguire incantesimi con componenti verbali.

Somatica (S)

La gestualità dell'eseguire un incantesimo può includere gesticolare forzato o intricate serie di gesti. Se un incantesimo richiede una componente somatica, l'incantatore deve essere libero di usare almeno una mano per eseguire questi gesti.

Materiale (M)

Eseguire taluni incantesimi richiede oggetti particolari, specificati tra parentesi alla voce componenti. Un personaggio può usare una **borsa dei componenti** o un **focus di incantamento** (li trovate nel capitolo 5) al posto delle componenti specificate da un incantesimo. Se la componente ha un costo indicato, il personaggio deve procurarsi quella specifica componente prima di poter eseguire l'incantesimo.

Se un incantesimo indica che la componente materiale viene consumata dall'incantesimo, l'incantatore deve fornire questa componente per ogni esecuzione dell'incantesimo.

Un incantatore deve avere una mano libera per avere accesso a queste componenti, ma può essere la stessa mano utilizzata per eseguire le componenti somatiche.

Eseguire Incantesimi in Armatura

Data la concentrazione mentale e i gesti precisi richiesti, per eseguire un incantesimo devi essere competente con l'armatura che stai indossando. Altrimenti sarai troppo distratto e ostacolato dall'armatura per eseguire l'incantesimo.

Durata

La durata di un incantesimo è la lunghezza di tempo per cui esso persiste. La durata può essere espressa in round, minuti, ore o addirittura anni. Alcuni incantesimi specificano che i loro effetti durano finché l'incantesimo non viene dissolto o distrutto.

Istantanea

Molti incantesimi sono istantanei. L'incantesimo ferisce, cura, crea o altera una creatura o un oggetto in modo che non possa essere dissolto, dato che la sua magia esiste solo per un istante.

Concentrazione

Alcuni incantesimi richiedono che tu mantenga la concentrazione per tenerne la magia attiva. Se perdi la concentrazione, l'incantesimo avrà fine.

Se un incantesimo deve essere mantenuto tramite concentrazione, la cosa sarà indicata alla voce Durata, e l'incantesimo specificherà quanto a lungo vi potrai mantenere la concentrazione. Puoi terminare la concentrazione in qualsiasi momento (senza usare un'azione).

Normali attività, come muoversi e attaccare, non interferiscono con la concentrazione. I fattori seguenti possono infrangere la concentrazione:

- **Eseguire un altro incantesimo che richiede concentrazione.** Perdi la concentrazione su di un incantesimo se esegui un altro incantesimo che richieda concentrazione. Non ti puoi concentrare su due incantesimi alla volta.
- **Subire danno.** Ogni volta che subisci danno mentre ti stai concentrando su di un incantesimo, devi effettuare un tiro salvezza di Costituzione per mantenere la concentrazione. La CD è uguale a 10 o metà del danno subito, quale dei due valori sia il più alto. Se il danno proviene da più fonti, come una freccia e il soffio di un drago, devi effettuare un tiro salvezza separato per ogni fonte di danno.
- **Essere inabile o ucciso.** Perdi la concentrazione su di un incantesimo se diventi inabile o muori.

L'Arbitro può anche decidere che certi fenomeni ambientali, come un'onda che si abbatte su di te mentre sei sul ponte di una nave in mezzo ad una tempesta, richiedano di riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 per mantenere la concentrazione sull'incantesimo.

Bersagli

Un normale incantesimo richiede che tu scelga uno o più bersagli che siano affetti dalla sua magia. La descrizione dell'incantesimo ti dice se l'incantesimo prende a bersaglio creature, oggetti o un punto di origine per generare un'area di effetto (descritta di seguito).

A meno che l'incantesimo non abbia un effetto percepibile, una creatura potrebbe non capire mai di essere stata bersaglio di un incantesimo. Un effetto come un fulmine crepitante è palese, ma un effetto più subdolo, come il tentativo di leggere i pensieri di una creatura, di solito non viene notato, a meno che l'incantesimo non dica altrimenti.

Traiettorie Sgombra verso il Bersaglio

Per prendere a bersaglio una cosa, devi avere la traiettoria sgombera verso di essa, e quindi questa non può trovarsi dietro una copertura totale.

Se piazzati un'area di effetto in un punto che non puoi vedere e un'ostruzione, come un muro, si trova tra di te e quel punto, il punto di origine si crea dal lato più vicino dell'ostruzione.

Prendere Te Stesso a Bersaglio

Se un incantesimo prende a bersaglio una creatura a tua scelta, puoi scegliere anche te stesso, a meno che la creatura non debba essere ostile o sia specificato che non possa essere tu. Se ti trovi nell'area di effetto di un incantesimo eseguito da te, puoi prendere a bersaglio te stesso.

Aree di Effetto

Incantesimi come *mani brucianti* e *cono di freddo* coprono un'area, permettendogli di colpire più creature alla volta.

La descrizione di un incantesimo specifica la sua area di effetto, che di solito rientra in una di queste cinque forme: cilindro, cono, cubo, linea o sfera. Ogni area di effetto ha un **punto di origine**, un luogo da cui erutta l'energia dell'incantesimo. Le regole per ciascuna forma specificano come posizionare il suo punto di origine. Di solito il punto di origine è un punto nello spazio, ma alcuni incantesimi hanno un'area la cui origine è una creatura o un oggetto.

L'effetto di un incantesimo si espande in linee dritte dal punto di origine. Se nessuna linea dritta non bloccata si estende dal punto di origine ad un altro punto nell'area di effetto, quell'altro punto non viene incluso nell'area dell'incantesimo. Per bloccare una di queste linee immaginarie, un'ostruzione deve fornire copertura totale, come spiegato nel capitolo 9.

Cilindro

Il punto di origine di un cilindro è il centro di un cerchio di specifico raggio, come indicato nella descrizione dell'incantesimo. Il cerchio deve essere sul pavimento o all'altezza dell'effetto dell'incantesimo. L'energia in un cilindro si espande in linee dritte dal punto di origine al perimetro del cerchio, formando la base del cilindro.

L'effetto dell'incantesimo parte poi dal basso verso l'alto o dall'alto verso il basso, fino ad una distanza uguale all'altezza del cilindro.

Il punto di origine del cilindro è incluso nella sua area di effetto.

Cono

Un cono si estende in una direzione a tua scelta dal suo punto di origine. L'ampiezza di un cono in un dato punto della sua lunghezza è uguale alla distanza di quel punto dal punto di origine. L'area di effetto di un cono specifica la sua lunghezza massima.

Il punto di origine del cono non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

Cubo

Selezioni il punto di origine di un cubo, su cui si piazzerà una delle facce dell'effetto cubico. La taglia del cubo viene espressa come lunghezza di ciascun suo spigolo.

Il punto di origine del cubo non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

Linea

Una linea si estende dal suo punto di origine in un percorso dritto per tutta la sua lunghezza e copre un'area definita dalla sua larghezza.

Il punto di origine della linea non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

Sfera

Selezioni il punto di origine di una sfera, e la sfera si estenderà da quel punto. La taglia della sfera è espressa come raggio in metri che si estende da quel punto.

Il punto di origine della sfera è incluso nella sua area di effetto.

Tiri Salvezza

Molti incantesimi specificano che un bersaglio deve effettuare un tiro salvezza per evitare parte o tutti gli effetti dell'incantesimo. L'incantesimo specifica l'abilità che il bersaglio userà per salvarsi e cosa accade in caso di fallimento o successo.

La CD per resistere ad uno dei tuoi incantesimi è uguale a 8 + il tuo modificatore di abilità da incantatore + il tuo bonus di competenza + qualsiasi modificatore speciale.

Tiri di Attacco

Alcuni incantesimi chiedono che l'incantatore effettui un tiro di attacco per determinare se l'effetto dell'incantesimo colpisce il bersaglio. Il tuo bonus di attacco con un incantesimo è uguale al tuo modificatore di abilità da incantatore + il tuo bonus di competenza. La maggior parte degli incantesimi che richiedono tiri di attacco sono attacchi a gittata. Ricordati che hai svantaggio ai tiri di attacco a gittata se ti trovi entro 1,5 metri da una creatura ostile che ti può vedere e non è inabile (vedi capitolo 9).

Combinare Effetti Magici

Gli effetti di incantesimi diversi si sommano fino a che la loro durata si sovrappone. Tuttavia, gli effetti dello stesso incantesimo eseguito più volte sullo stesso bersaglio non si combinano. Sarà invece l'incantesimo più potente fra quelli eseguiti – ad esempio, quello con il bonus più alto – ad applicarsi finché le durate si sovrappongono.

Ad esempio, se due chierici eseguono *benedire* sullo stesso bersaglio, quel personaggio ottiene il beneficio dell'incantesimo solo una volta; non potrà tirare due dadi bonus.

La Trama della Magia

I mondi del multiverso sono luoghi magici. Tutto il creato è soffuso di potere magico, ed energia potenziale è contenuta pura in ogni roccia, ruscello e creatura vivente, persino nell'aria. La magia grezza è la materia della creazione, la muta e incurante volontà dell'esistenza, che permea ogni frammento di materia ed è presente in ogni manifestazione di energia in tutto il multiverso.

I mortali non possono modellare direttamente questa magia grezza. Devono usare invece una struttura magica, una specie di interfaccia tra la volontà dell'incantatore e la materia della magia grezza. Nei vari mondi, gli incantatori danno a questa interfaccia diversi nomi e la immaginano in forme diverse: il suo nome più diffuso è Trama. Ad ogni modo, senza la Trama, la magia grezza è sigillata e inaccessibile; il più potente arcimago non potrebbe accendere neppure una candela tramite la magia in un'area dove la Trama è stata spezzata. Circondato dalla Trama, l'incantatore può invece modellare un fulmine perché abbatta i suoi nemici, trasportarsi per centinaia di chilometri con un battito di ciglia, o addirittura annullare la morte.

Tutta la magia dipende dalla Trama, sebbene i diversi tipi di magia vi accedano in maniera differente. Gli incantesimi dei maghi, fattucchieri, stregoni e bardi vengono comunemente detti **magia arcana**. Questi incantesimi si basano sulla comprensione – appresa o intuitiva – dell'operato della Trama. L'incantatore tocca direttamente i fili della Trama per creare l'effetto desiderato. Anche i cavalieri magici e i truffatori arcani usano la magia arcana. Gli incantesimi di chierici, druidi, paladini e raminghi sono detti **magia divina**. L'accesso di questi incantatori alla Trama è mediato dal potere divino – divinità, la forza divina della natura, o il peso del giuramento sacro di un paladino.

Ogni qual volta si crea un effetto magico, i fili della Trama si intrecciano, piegano e avvolgono per rendere possibile l'effetto. Quando i personaggi usano incantesimi di divinazione come *individuare magia* o *identificare*, hanno una visione della Trama. Un incantesimo come *dissolvere magia* allenta la Trama. Incantesimi come *campo anti-magia* ridispongono la Trama in modo che la magia scorra attorno, piuttosto che attraverso, l'area influenzata dall'incantesimo. Nei luoghi in cui la Trama è stata danneggiata o spezzata, la magia opera in modi imprevedibili – o non funziona proprio.

Incantesimi per Livello

Trucchetti (Livello 0)

Amici
 Arte Druidica
 Bastone
 Esplosione Arcana
 Fiamma Consacrata
 Frusta Spinata
 Gioco di Prestigio
 Guida
 Illusione Minore
 Luce
 Luci Danzanti
 Mano del Magio
 Messaggio
 Produrre Fiamma
 Raggio di Gelo
 Resistenza
 Riparare
 Risparmiare i Morenti
 Saetta di Fuoco
 Schermo Maligno
 Schizzo Acido
 Spruzzo Velenoso
 Stretta Folgorante
 Taumaturgia
 Tocco Gelido
 Tutela dalle Lame
 Vero Colpo Mirato

1° Livello

Affascinare Persona
 Allarme
 Amicizia con gli Animali
 Armatura del Magio
 Armatura Ulterterrena
 Anatema
 Benedire
 Braccia Ulterterrene
 Cadere come Piuma
 Colpo Intrappolante
 Camuffarsi
 Comandare
 Comprendere Lingue
 Creare o Distruggere Acqua
 Curare Ferite
 Disco Fluttuante
 Duello Obbligato
 Eroismo
 Fattura
 Favore Divino
 Fuoco delle Fate
 Grampasso
 Grandinata di Spine
 Grasso
 Identificare
 Immagine Silente
 Impigliare
 Individuare Bene e Male
 Individuare Magia
 Individuare Malattie e Veleni
 Infliggere Ferite
 Intimorire Diabolico
 Mani Brucianti
 Marchio del Cacciatore
 Nube di Nebbia
 Onda di Tuono
 Orbe Cromatico
 Parlare con gli Animali
 Parola Guaritrice
 Parvenza di Vita
 Proiettile Magico
 Protezione dal Bene e dal Male
 Punizione Incandescente
 Punizione Irosa
 Punizione Tonante
 Purificare Cibo e Acqua
 Raggio di Malattia
 Risata Rivoltante
 Ritirata Spedita
 Saetta della Fattucchiera
 Saetta Guida
 Saltare
 Santuario
 Scritta Illusoria
 Scudo
 Scudo della Fede
 Servitore Inosservato
 Sonno
 Spruzzo Colorato
 Sussurri Stonati
 Trovare Famiglio

2° Livello

Alterazione Personale
 Arma Magica
 Arma Spirituale
 Attrarre
 Augurio
 Aura Magica Illusoria
 Bacche Gustose
 Bloccare Persona
 Bocca Magica
 Bussare
 Calmare Emozioni
 Cecità/Sordità
 Cordone di Frecce
 Corona di Pazzia
 Crescita di Spuntoni
 Dolce Riposo
 Fascio di Luna
 Fiamma Perpetua
 Folata di Vento
 Forza Fantasmagorica
 Frantumare
 Freccia Acida
 Immagine Speculare
 Individuare Pensieri
 Ingrandire/Rimpicciolire
 Invisibilità
 Lama di Fiamme
 Legame di Tutela
 Levitare
 Localizzare Animali o Piante
 Localizzare Oggetto
 Messaggero Animale
 Nube di Pugnali
 Oscurità
 Passare Senza Tracce
 Passo nella Foschia
 Pelle di Corteccia
 Potenziare Abilità
 Preghiera di Guarigione
 Protezione dal Veleno
 Punizione Marchiante
 Raggio di Indebolimento
 Raggio Rovente
 Ragnatela
 Ripristino Inferiore
 Riscaldare Metallo
 Scalare come Ragno
 Serratura Arcana
 Senso della Bestia
 Sfera Fiammeggiante
 Sfocatura
 Silenzio
 Sostenere
 Suggestione
 Trovare Destriero
 Trovare Trappole
 Trucco della Corda
 Vedere Invisibilità
 Visione al Buio
 Zona di Verità

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Incantesimi per Livello

3° Livello

Animare Morti
Anti Individuazione
Arma Elementale
Aura di Vitalità
Camminare sull'Acqua
Capanna Arcana
Chiaroveggenza
Circolo Magico
Controincantesimo
Convocare Animali
Convocare Fuoco di Fila
Creare Cibo e Acqua
Crescita di Piante
Destriero Fantasma
Dissolvere Magia
Fame Ultraterrena
Faro di Speranza
Fingere Morte
Forma Gassosa
Fondersi con la Pietra
Freccia Fulminante
Glifo di Tutela
Immagine Maggiore
Intermittenza
Inviare
Lentezza
Lingue
Luce Diurna
Mantello del Crociato
Muro di Vento
Nube Puzzolente
Palla di Fuoco
Parlare con i Morti
Parlare con le Piante
Parola Guaritrice di Massa
Paura
Protezione dall'Energia
Punizione Accecante
Ravvivare
Respirare Acqua
Richiamare Fulmine
Rimuovere Maledizione
Saetta Fulminante
Scagliare Maledizione
Spiriti Guardiani
Tempesta di Nevischio
Tocco Vampirico
Trama Ipnotica
Velocità
Volare

4° Livello

Assassino Fantasmagorico
Aura di Purezza
Aura di Vita
Avvizzire
Compulsione
Confusione
Controllare Acqua
Convocare Creature dei Boschi
Convocare Elementali Minori
Divinazione
Dominare Bestia
Esilio
Forziere Segreto
Guardiano della Fede
Insetto Gigante
Invisibilità Superiore
Libertà di Movimento
Localizzare Creatura
Modellare Pietra
Muro di Fuoco
Occhio Arcano
Pelle di Pietra
Polimorfia
Porta Dimensionale
Punizione Sconvolgente
Rifugio Privato
Scudo di Fuoco
Segugio Fedele
Sfera Resiliente
Tempesta di Ghiaccio
Tentacoli Neri
Terreno Allucinatorio
Tutela dalla Morte
Viticcio Stritolante

5° Livello

Animare Oggetti
Apparire
Apprendere Leggende
Bloccare Mostro
Camminata Arborea
Circolo di Potere
Circolo di Teletrasporto
Colpo di Fiamma
Comunione
Comunione con la Natura
Cono di Freddo
Contagio
Contattare Altro Piano
Convocare Elementale
Convocare Raffica
Creazione
Curare Ferite di Massa
Dominare Persona
Fabbricare
Faretra Rapida
Fuorviare
Guscio Anti Vita
Legame Telepatico
Mano Arcana
Modificare Memoria
Muro di Forza
Muro di Pietra
Nube Assassina
Onda Distruttiva
Passamuro
Piaga degli Insetti
Punizione Esiliante
Reincarnazione
Restrizione
Rianimare Morti
Ripristino Superiore
Risvegliare
Scrutare
Sognare
Telecinesi
Venerare
Vincolo Planare

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Incantesimi per Livello

6° Livello

Alleato Planare
Banchetto degli Eroi
Barriera di Lama
Camminare nel Vento
Carne in Pietra
Chiamata Arcana Istantanea
Circolo di Morte
Contingenza
Convocare Fatata
Creare Non Morti
Disintegrare
Fascio di Sole
Fulmini a Catena
Giara Magica
Globo di Invulnerabilità
Guardia e Tutela
Guarire
Illusione Programmata
Muovere Terra
Muro di Ghiaccio
Muro di Spine
Nuocere
Parola di Richiamo
Portale Arcano
Proibizione
Sfera Congelante
Sguardo Pungente
Suggestione di Massa
Trasporto Via Piante
Trovare la Via
Tsunami
Vera Vista

7° Livello

Convocare Celestiale
Dito della Morte
Eterealtà
Gabbia di Forza
Invertire Gravità
Magnifica Dimora
Miraggio Arcano
Palla di Fuoco a Esplosione Ritardata
Parola Divina
Proiettare Immagine
Resurrezione
Rigenerare
Sequestro
Simbolo
Simulacro
Spada Arcana
Spostamento di Piano
Spruzzo Prismatico
Teletrasporto
Tempesta di Fuoco

8° Livello

Antipatia/Simpatia
Aura Sacra
Campo Anti-Magia
Clone
Controllare Clima
Danza Irresistibile
Dominare Mostro
Forme Animali
Labirinto
Loquacità
Nube Incendiaria
Parola del Potere Stordire
Regressione Mentale
Semipiano
Spruzzo di Sole
Telepatia
Terremoto
Vuoto Mentale

9° Livello

Bizzarria
Desiderio
Fermare il Tempo
Guarire di Massa
Muro Prismatico
Mutare Forma
Parola del Potere Guarire
Parola del Potere Uccidere
Portale
Preveggenza
Prigionia
Proiezione Astrale
Sciame di Meteore
Tempesta di Vendetta
Vera Polimorfia
Vera Resurrezione

Incantesimi per Lista degli Incantesimi

Incantesimi da Bardo

| | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Trucchetti (Livello 0) Amici Gioco di Prestigio Illusione Minore Luce Luci Danzanti Mano del Magio Messaggio Riparare Scherno Maligno Tutela dalle Lame Vero Colpo Mirato</p> <p>1° Livello Affascinare Persona Amicizia con gli Animali Anatema Cadere come Piuma Camuffarsi Comprendere Lingue Curare Ferite Eroismo Fuoco delle Fate Grampasso Identificare Immagine Silente Individuare Magia Onda di Tuono Parlare con gli Animali Parola Guaritrice Risata Rivoltante Scritta Illusoria Servitore Inosservato Sonno Sussurri Stonati</p> <p>2° Livello Attrarre Bloccare Persona Bocca Magica Bussare Calmare Emozioni Cecità/Sordità Corona di Pazzia Forza Fantasmagorica Frantumare Individuare Pensieri Invisibilità Localizzare Animali o Piante Localizzare Oggetto Messaggero Animale Nube di Pugnali Potenziare Abilità Ripristino Inferiore Riscaldare Metallo Silenzio Suggestione Vedere Invisibilità Zona di Verità</p> | <p>3° Livello Anti Individuazione Capanna Arcana Chiaroveggenza Crescita di Piante Dissolvere Magia Fingere Morte Glifo di Tutela Immagine Maggiore Inviare Lingue Nube Puzzolente Parlare con i Morti Parlare con le Piante Paura Scagliare Maledizione Trama Ipnotica</p> <p>4° Livello Compulsione Confusione Invisibilità Superiore Libertà di Movimento Localizzare Creatura Polimorfia Porta Dimensionale Terreno Allucinatorio</p> <p>5° Livello Animare Oggetti Apparire Apprendere Leggende Bloccare Mostro Circolo di Teletrasporto Curare Ferite di Massa Dominare Persona Fuorviare Modificare Memoria Restrizione Rianimare Morti Ripristino Superiore Risvegliare Scrutare Sognare Vincolo Planare</p> <p>6° Livello Guardia e Tutela Illusione Programmata Sguardo Pungente Suggestione di Massa Trovare la Via Vera Vista</p> | <p>7° Livello Eterealtà Gabbia di Forza Magnifica Dimora Miraggio Arcano Proiettare Immagine Resurrezione Rigenerare Simbolo Spada Arcana Teletrasporto</p> <p>8° Livello Danza Irresistibile Dominare Mostro Loquacità Parola del Potere Stordire Regressione Mentale Vuoto Mentale</p> <p>9° Livello Parola del Potere Guarire Parola del Potere Uccidere Preveggenza Vera Polimorfia</p> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Incantesimi da Chierico

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Trucchetti (Livello 0) Fiamma Consacrata Guida Luce Resistenza Riparare Risparmiare i Morenti Taumaturgia</p> <p>1° Livello Anatema Benedire Comandare Creare o Distruggere Acqua Curare Ferite Individuare Bene e Male Individuare Magia Individuare Malattie e Veleni Infliggere Ferite Parola Guaritrice Protezione dal Bene e dal Male Purificare Cibo e Acqua Saetta Guida Santuario Scudo della Fede</p> <p>2° Livello Arma Spirituale Augurio Bloccare Persona Calmare Emozioni Cecità/Sordità Dolce Riposo Fiamma Perpetua Legame di Tutela Localizzare Oggetto Potenziare Abilità Preghiera di Guarigione Protezione dal Veleno Ripristino Inferiore Silenzio Sostenere Trovare Trappole Zona di Verità</p> <p>3° Livello Animare Morti Camminare sull'Acqua Chiaroveggenza Circolo Magico Creare Cibo e Acqua Dissolvere Magia Faro di Speranza Fingere Morte Fondersi con la Pietra Glifo di Tutela Inviare Lingue Luce Diurna Parola Guaritrice di Massa Parlare con i Morti Protezione dall'Energia Ravvivare Rimuovere Maledizione Scagliare Maledizione Spiriti Guardiani</p> | <p>4° Livello Controllare Acqua Divinazione Esilio Guardiano della Fede Libertà di Movimento Localizzare Creatura Modellare Pietra Tutela dalla Morte</p> <p>5° Livello Apprendere Leggende Colpo di Fiamma Comunione Contagio Curare Ferite di Massa Piaga degli Insetti Restrizione Rianimare Morti Ripristino Superiore Scrutare Venerare Vincolo Planare</p> <p>6° Livello Alleato Planare Banchetto degli Eroi Barriera di Lame Creare Non Morti Guarire Nuocere Parola di Richiamo Proibizione Trovare la Via Vera Vista</p> <p>7° Livello Convocare Celestiale Eterealtà Parola Divina Resurrezione Rigenerare Simbolo Spostamento di Piano Tempesta di Fuoco</p> <p>8° Livello Aura Sacra Campo Anti-Magia Controllare Clima Terremoto</p> <p>9° Livello Guarire di Massa Portale Proiezione Astrale Vera Resurrezione</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Incantesimi da Druido

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Trucchetti (Livello 0) Arte Druidica Bastone Frusta Spinata Guida Produrre Fiamma Resistenza Riparare Spruzzo Velenoso</p> <p>1° Livello Affascinare Persona Amicizia con gli Animali Bacche Gustose Creare o Distruggere Acqua Curare Ferite Fuoco delle Fate Grampasso Impigliare Individuare Magia Individuare Malattie e Veleni Nube di Nebbia Onda di Tuono Parlare con gli Animali Parola Guaritrice Purificare Cibo e Acqua Saltare</p> <p>2° Livello Bloccare Persona Crescita di Spuntoni Fascio di Luna Folata di Vento Lama di Fiamme Localizzare Animali o Piante Localizzare Oggetto Messaggero Animale Passare Senza Tracce Pelle di Corceccia Potenziare Abilità Protezione dal Veleno Ripristino Inferiore Riscaldare Metallo Senso della Bestia Sfera Infiammata Trovare Trappole Visione al Buio</p> <p>3° Livello Camminare sull'Acqua Convocare Animali Crescita di Piante Dissolvere Magia Fingere Morte Fondersi con la Pietra Luce Diurna Muro di Vento Parlare con le Piante Protezione dall'Energia Respirare Acqua Richiamare Fulmine Tempesta di Nevischio</p> | <p>4° Livello Avvizzare Confusione Controllare Acqua Convocare Creature dei Boschi Convocare Elementali Minori Dominare Bestia Insetto Gigante Libertà di Movimento Localizzare Creatura Modellare Pietra Muro di Fuoco Pelle di Pietra Polimorfia Tempesta di Ghiaccio Terreno Allucinatore Viticcio Afferrante</p> <p>5° Livello Camminata Arborea Comunione con la Natura Contagio Convocare Elementale Curare Ferite di Massa Guscio Anti Vita Muro di Pietra Piaga degli Insetti Reincarnazione Restrizione Ripristino Superiore Risvegliare Scrutare Vincolo Planare</p> <p>6° Livello Banchetto degli Eroi Camminare sul Vento Convocare Fatato Fascio di Sole Guarire Muovere Terra Muro di Spine Trasporto Tramite Piante Trovare la Via</p> <p>7° Livello Invertire Gravità Miraggio Arcano Rigenerare Spostamento di Piano Tempesta di Fuoco</p> <p>8° Livello Antipatia/Simpatia Controllare Clima Forme Animali Regressione Mentale Sprazzo di Sole Terremoto Tsunami</p> <p>9° Livello Mutare Forma Preveggenza Tempesta di Vendetta Vera Resurrezione</p> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Incantesimi da Fattucchiere

| | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Trucchetti (Livello 0) Amici Esplosione Arcana Gioco di Prestigio Illusione Minore Mano del Magio Spruzzo Velenoso Tocco Gelido Tutela dalle Lame Vero Colpo Mirato</p> <p>1° Livello Affascinare Persona Armatura Ultraterrena Braccia Ultraterrene Comprendere Lingue Fattura Intimorire Diabolico Protezione dal Bene e dal Male Ritirata Spedita Saetta della Fattucchiera Scritta Illusoria Servitore Inosservato</p> <p>2° Livello Attrarre Bloccare Persona Corona di Pazzia Frantumare Immagine Speculare Invisibilità Nube di Pugnali Oscurità Passo nella Foschia Raggio di Indebolimento Scalare come Ragno Suggestione</p> | <p>3° Livello Circolo Magico Controincantesimo Dissolvere Magia Fame Ultraterrena Forma Gassosa Immagine Maggiore Lingue Paura Rimuovere Maledizione Tocco Vampirico Trama Ipnotica Volare</p> <p>4° Livello Avvizzare Esilio Porta Dimensionale Terreno Allucinatorio</p> <p>5° Livello Bloccare Mostro Contattare Altro Piano Scrutare Sognare</p> <p>6° Livello Carne in Pietra Circolo di Morte Convocare Fatato Creare Non Morti Portale Arcano Sguardo Pungente Suggestione di Massa Vera Vista</p> | <p>7° Livello Dito della Morte Eterealtà Gabbia di Forza Spostamento di Piano</p> <p>8° Livello Dominare Mostro Loquacità Parola del Potere Stordire Regressione Mentale Semipiano</p> <p>9° Livello Parola del Potere Uccidere Preveggenza Prigionia Proiezione Astrale Vera Polimorfia</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Incantesimi da Mago

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Trucchetti (Livello 0) Amici Gioco di Prestigio Illusione Minore Luce Luci Danzanti Mano del Magio Messaggio Raggio di Gelo Riparare Saetta di Fuoco Schizzo Acido Spruzzo Velenoso Stretta Folgorante Tocco Gelido Tutela dalle Lame Vero Colpo Mirato</p> <p>1° Livello Affascinare Persona Allarme Armatura del Magio Cadere come Piuma Camuffarsi Comprendere Lingue Disco Fluttuante Grampasso Grasso Identificare Immagine Silente Individuare Magia Mani Brucianti Nube di Nebbia Onda di Tuono Orbe Cromatico Parvenza di Vita Proiettile Magico Protezione dal Bene e dal Male Raggio di Malattia Risata Rivoltante Ritirata Spedita Saetta della Fattucchiera Saltare Scritta Illusoria Scudo Servitore Inosservato Sonno Spruzzo Colorato Trovare Famiglio</p> | <p>2° Livello Alterazione Personale Arma Magica Aura Magica Illusoria Bloccare Persona Bocca Magica Bussare Cecità/Sordità Corona di Pazzia Dolce Riposo Fiamma Perpetua Folata di Vento Forza Fantasmagorica Frantumare Freccia Acida Immagine Speculare Individuare Pensieri Ingrandire/Rimpicciolire Invisibilità Levitare Localizzare Oggetto Nube di Pugnali Oscurità Passo nella Foschia Ragnatela Raggio di Indebolimento Raggio Rovente Scalare come Ragno Serratura Arcana Sfera Fiammeggiante Sfocatura Suggestione Trucco della Corda Vedere Invisibilità Visione al Buio</p> <p>3° Livello Animare Morti Anti Individuazione Capanna Arcana Chiaroveggenza Circolo Magico Controincantesimo Destriero Fantasma Dissolvere Magia Fingere Morte Forma Gassosa Glifo di Tutela Immagine Maggiore Intermittenza Inviare Lentezza Lingue Nube Puzzolente Palla di Fuoco Paura Protezione dall'Energia Respirare Acqua Saetta Fulminante Scagliare Maledizione Tempesta di Nevischio Tocco Vampirico Trama Ipnotica Velocità Volare</p> | <p>4° Livello Assassino Fantasmagorico Avvizzare Controllare Acqua Confusione Convocare Elementali Minori Esilio Fabbricare Forziere Segreto Invisibilità Superiore Modellare Pietra Muro di Fuoco Occhio Arcano Pelle di Pietra Polimorfia Porta Dimensionale Rifugio Privato Scudo di Fuoco Segugio Fedele Sfera Resiliente Tempesta di Ghiaccio Tentacoli Neri Terreno Allucinatorio</p> <p>5° Livello Animare Oggetti Apparire Apprendere Leggende Bloccare Mostro Circolo di Teletrasporto Cono di Freddo Contattare Altro Piano Convocare Elementale Creazione Dominare Persona Fuorviare Legame Telepatico Mano Arcana Modificare Memoria Muro di Forza Muro di Pietra Nube Assassina Passamuro Restrizione Scrutare Sognare Telecinesi Vincolo Planare</p> <p>6° Livello Carne in Pietra Chiamata Arcana Istantanea Circolo di Morte Contingenza Creare Non Morti Disintegrare Fascio di Sole Fulmini a Catena Giara Magica Globo di Invulnerabilità Guardie e Tutele Illusione Programmata Muovere Terra Muro di Ghiaccio Portale Arcano Sfera Congelante Sguardo Pungente Suggestione di Massa Vera Vista</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Incantesimi da Mago

| 7° Livello | 8° Livello | 9° Livello |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dito della Morte Eterealtà Gabbia di Forza Invertire Gravità Magnifica Dimora Miraggio Arcano Palla di Fuoco a Esplosione Ritardata Proiettare Immagine Sequestro Simbolo Simulacro Spada Arcana Spostamento di Piano Spruzzo Prismatico Teletrasporto | Antipatia/Simpatia Clone Controllare Clima Danza Irresistibile Dominare Mostro Labirinto Nube Incendiaria Parola del Potere Stordire Regressione Mentale Semipiano Sprazzo di Sole Telepatia Vuoto Mentale | Bizzarria Desiderio Fermare il Tempo Muro Prismatico Mutare Forma Parola del Potere Uccidere Portale Preveggenza Prigionia Sciame di Meteore Vera Polimorfia |

Incantesimi da Paladino

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1° Livello Benedire Comandare Curare Ferite Duello Obbligato Eroismo Favore Divino Individuare Bene e Male Individuare Magia Protezione dal Bene e dal Male Punizione Incandescente Punizione Irosa Punizione Tonante Scudo della Fede</p> <p>2° Livello Arma Magica Localizzare Oggetto Protezione dal Veleno Punizione Marchiante Ripristino Inferiore Sostenere Trovare Destriero Zona di Verità</p> <p>3° Livello Arma Elementale Aura di Vitalità Circolo Magico Creare Cibo e Acqua Dissolvere Magia Manto del Crociato Luce Diurna Punizione Accecante Ravvivare Rimuovere Maledizione</p> | <p>4° Livello Aura di Purezza Aura di Vita Esilio Localizzare Creatura Punizione Sconvolgente Tutela dalla Morte</p> <p>5° Livello Circolo di Potere Dissolvere Bene e Male Onda Distruttiva Punizione Esiliante Restrizione Rianimare Morti</p> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Incantesimi da Ramingo

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1° Livello Allarme Amicizia con gli Animali Bacche Gustose Colpo Intrappolante Curare Ferite Grandinata di Spine Grampasso Individuare Magia Individuare Malattie e Veleni Marchio del Cacciatore Nube di Nebbia Parlare con gli Animali Saltare</p> <p>2° Livello Cordone di Frecce Crescita di Spuntoni Localizzare Animali o Piante Localizzare Oggetto Messaggero Animale Passare Senza Tracce Pelle di Corteccia Protezione dal Veleno Ripristino Inferiore Senso della Bestia Silenzio Trovare Trappole Visione al Buio</p> | <p>3° Livello Anti Individuazione Camminare sull'Acqua Convocare Animali Convocare Fuoco di Fila Crescita di Piante Freccia Fulminante Luce Diurna Muro di Vento Parlare con le Piante Protezione dall'Energia Respirare Acqua</p> <p>4° Livello Convocare Creature dei Boschi Libertà di Movimento Localizzare Creatura Pelle di Pietra Viticcio Afferrante</p> <p>5° Livello Camminata Arborea Comunione con la Natura Convocare Raffica Faretra Rapida</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Incantesimi da Stregone

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Trucchetti (Livello 0) Amici Gioco di Prestigio Illusione Minore Luce Luci Danzanti Mano del Magio Messaggio Raggio di Gelo Riparare Saetta di Fuoco Schizzo Acido Spruzzo Velenoso Stretta Folgorante Tocco Gelido Tutela dalle Lame Vero Colpo Mirato</p> <p>1° Livello Affascinare Persona Armatura del Magio Cadere come Piuma Camuffarsi Comprendere Lingue Immagine Silente Individuare Magia Mani Brucianti Nube di Nebbia Onda di Tuono Orbe Cromatico Parvenza di Vita Proiettile Magico Raggio di Malattia Ritirata Spedita Saetta della Fattucchiera Saltare Scudo Sonno Spruzzo Colorato</p> <p>2° Livello Alterazione Personale Bloccare Persona Bussare Cecità/Sordità Corona di Pazzia Folata di Vento Forza Fantasmagorica Frantumare Immagine Speculare Individuare Pensieri Ingrandire/Rimpicciolire Invisibilità Levitare Nube di Pugnali Oscurità Passo nella Foschia Potenziare Abilità Ragnatela Raggio Rovente Scalare come Ragno Sfocatura Suggestione Vedere Invisibilità Visione al Buio</p> | <p>3° Livello Camminare sull'Acqua Chiaroveggenza Controincantesimo Dissolvere Magia Forma Gassosa Immagine Maggiore Intermittenza Lentezza Lingue Luce Diurna Nube Puzzolente Palla di Fuoco Paura Protezione dall'Energia Respirare Acqua Saetta Fulminante Tempesta di Nevischio Trama Ipnocica Velocità Volare</p> <p>4° Livello Avvizzare Confusione Dominare Bestia* Esilio Invisibilità Superiore Muro di Fuoco Pelle di Pietra Polimorfia Porta Dimensionale Tempesta di Ghiaccio</p> <p>5° Livello Animare Oggetti Apparire Bloccare Mostro Circolo di Teletrasporto Cono di Freddo Creazione Dominare Persona Muro di Pietra Nube Assassina Piaga degli Insetti Telecinesi</p> <p>6° Livello Circolo di Morte Disintegrare Fascio di Sole Fulmini a Catena Globo di Invulnerabilità Muovere Terra Portale Arcano Sguardo Pungente Suggestione di Massa Vera Vista</p> | <p>7° Livello Dito della Morte Eterealtà Invertire Gravità Palla di Fuoco a Esplosione Ritardata Spostamento di Piano Spruzzo Prismatico Teletrasporto Tempesta di Fuoco</p> <p>8° Livello Dominare Mostro Nube Incendiaria Parola del Potere Stordire Sprazzo di Sole Terremoto</p> <p>9° Livello Desiderio Fermare il Tempo Parola del Potere Uccidere Portale Sciame di Meteore</p> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Affascinare Persona

1° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Cerchi di affascinare un umanoide a gittata che puoi vedere. Egli deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza, e avrà vantaggio se sta combattendo con te o i tuoi alleati. Se fallisce il tiro salvezza, è affascinato da te fino al termine dell'incantesimo o finché tu o i tuoi alleati non gli facciate qualcosa di nocivo. La creatura affascinata ti considera un amichevole conoscente. Quando l'incantesimo termina, la creatura è consapevole di essere stata affascinata da te.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, puoi aggiungere una creatura come bersaglio per ogni livello dello slot sopra il 1°. Quando esegui l'incantesimo, le creature bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'una dall'altra.

Allarme

1° livello, abiurazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una campanella e un pezzo di pregiato filo d'argento)

Durata: 8 ore

Predisponi un allarme contro intrusioni indesiderate. Scegli una porta, una finestra o un'area a gittata che non sia più grande di un cubo di 6 metri di spigolo. Fino al termine dell'incantesimo, sarai avvertito da un allarme ogni volta che una creatura di taglia Minuscola o superiore entri in contatto o acceda all'area tutelata. Quando esegui l'incantesimo, puoi indicare delle creature che non faranno scattare l'allarme. Scegli anche se l'allarme è udibile o solo mentale. Un allarme mentale, qualora ti trovi entro 1,5 chilometri dall'area tutelata, ti avverte con un rumore nella tua mente. Il rumore è in grado di svegliarti se stai dormendo. Un allarme udibile produce il suono di una campanella per 10 secondi, entro 18 metri.

Alleato Planare

6° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Supplichi un'entità ultraterrena perché ti conceda aiuto. L'essere ti deve essere noto: un dio, un primordiale, un principe dei demoni, o qualche altra creatura di grande potere. Quell'entità invia un celestiale, elementale o immondo ad essa leale perché ti aiuti, facendo comparire la creatura in uno spazio non occupato a gittata. Se conosci il nome di una specifica creatura, puoi pronunciarne il nome quando esegui questo incantesimo per richiedere l'aiuto di quella creatura, sebbene tu possa comunque riceverne un'altra (a discrezione dell'Arbitro).

Quando la creatura appare, non è sotto l'obbligo di agire in alcun modo particolare. Puoi chiedere alla creatura di svolgere un servizio in cambio di una ricompensa, ma essa non è obbligata a soddisfarti. Il compito richiesto potrebbe essere facile ("portaci in volo oltre il baratro" o "aiutaci a combattere questa battaglia") o complesso ("spia i nostri nemici" o "proteggici durante la nostra esplorazione del sotterraneo"). Devi essere in grado di comunicare con la creatura per patteggiare i suoi servizi.

La ricompensa può assumere diverse forme. Un celestiale potrebbe chiedere una considerevole donazione di oro o oggetti magici ad un tempio alleato, mentre un immondo potrebbe richiedere un sacrificio umano o il dono di un tesoro. Alcune creature potrebbero scambiare i loro servizi per una missione che dovrai intraprendere per conto loro.

Come regola generale, un compito che può essere misurato in minuti richiede una ricompensa di 100 mo al minuto. Un compito misurato in ore, richiede 1.000 mo all'ora. Un compito misurato in giorni (massimo 10 giorni) richiede 10.000 mo al giorno. L'Arbitro può modificare queste ricompense in base alle circostanze nelle quali si è eseguito l'incantesimo. Se il compito è allineato alla morale della creatura, la richiesta di pagamento potrebbe essere dimezzata o addirittura annullata. I compiti non pericolosi di solito chiedono solo la metà di quanto suggerito come pagamento, mentre i compiti molto pericolosi possono richiedere donazioni superiori. È raro che queste creature accettino compiti che sembrano suicida.

Dopo che la creatura ha completato il compito, o quando il periodo di servizio concordato è terminato, la creatura tornerà al suo piano natio dopo averti fatto rapporto, se appropriato al compito svolto e se possibile. Se non sei in grado di concordare un prezzo per i servizi della creatura, la creatura tornerà immediatamente al suo piano natio.

Una creatura arruolata per unirsi al tuo gruppo è considerata come un suo membro, e riceve una quota piena delle ricompense in punti esperienza.

Alterazione Personale

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Assumi una forma diversa. Quando esegui questo incantesimo, scegli una della seguenti opzioni, l'effetto della quale permane per la durata dell'incantesimo. Mentre l'incantesimo permane puoi terminare un'opzione per ottenere i benefici di un'altra.

Adattamento Acquatico. Adatti il tuo corpo ad un ambiente acquatico, sviluppando branchie e dita palmate. Puoi respirare sott'acqua e ottieni velocità di nuoto pari alla tua velocità di passeggio.

Armi Naturali. Sviluppi degli artigli, zanne, spuntoni, corna o una diversa arma naturale a tua scelta. I tuoi colpi disarmati infliggono 1d6 danni contundenti, perforanti o taglienti, come appropriato all'arma naturale scelta, con la quale sei competente. Infine, l'arma naturale è magica e ricevi un bonus di +1 ai tiri di attacco e danno effettuati quando la usi.

Cambio di Aspetto. Trasformi il tuo aspetto. Decidi il tuo aspetto esteriore, compresa l'altezza, il peso, i lineamenti facciali, il suono della tua voce, la lunghezza dei capelli, il colorito e qualsiasi peculiarità tu desideri. Puoi apparire come membro di un'altra razza, sebbene nessuna delle tue statistiche cambi. Inoltre non puoi apparire come una creatura di taglia diversa dalla tua, e la tua forma base resta la medesima; se sei bipede, non puoi usare questo incantesimo per diventare quadrupede, ad esempio. In qualsiasi momento nella durata dell'incantesimo, puoi usare un'azione per cambiare nuovamente di aspetto in questo modo.

Amici

Trucchetto, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: S, M (un po' di trucco applicato sul volto mentre si esegue questo incantesimo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Per la durata, hai vantaggio a tutte le prove di Carisma dirette ad una creatura di tua scelta, che non sia ostile nei tuoi riguardi. Quando l'incantesimo termina, la creatura realizza che hai usato la magia per influenzare il suo comportamento, e diventa ostile nei tuoi confronti. Una creatura predisposta alla violenza, potrebbe perfino attaccarti. Un'altra creatura potrebbe decidere di vendicarsi in altri modi (a discrezione dell'Arbitro) a seconda della natura della tua interazione con essa.

Amicizia con gli Animali

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un po' di cibo)

Durata: 24 ore

Questo incantesimo ti permette di convincere una bestia che non vuoi arrecargli danno. Scegli una bestia a gittata che puoi vedere. Questa deve vederti e udirti. Se l'Intelligenza della bestia è 4 o più, l'incantesimo fallisce. Altrimenti, la bestia deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare affascinata da te per la durata dell'incantesimo. Se tu o uno dei tuoi compagni danneggiati il bersaglio, l'incantesimo ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, puoi agire su di una bestia aggiuntiva per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Anatema

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un goccio di sangue)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Fino a tre creature di tua scelta che puoi vedere, e sono a gittata, devono effettuare un tiro salvezza di Carisma. Ogni bersaglio che fallisca questo tiro salvezza ed effettua un tiro di attacco o un tiro salvezza prima del termine dell'incantesimo, deve tirare un d4 e sottrarre il numero tirato dal tiro di attacco o tiro salvezza.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, puoi prendere a bersaglio una creatura aggiuntiva per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Animare Morti

3° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di sangue, un pezzo di carne e un pizzico di polvere d'ossa)

Durata: Istantanea

Questo incantesimo crea un servitore non morto. Scegli una pila di ossa o un cadavere di un umanoide Medio o Piccolo a gittata. Il tuo incantesimo imbeve il bersaglio di una nefanda parvenza di vita, rianimandolo come creatura non morta. Il bersaglio diventa uno scheletro se scegli le ossa o uno zombi se scegli un cadavere.

Durante ciascun tuo turno, puoi usare un'azione bonus per comandare mentalmente qualsiasi creatura da te creata con questo incantesimo che si trovi entro 18 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarle tutte o solo alcune di loro allo stesso momento, inviando lo stesso comando a tutte). Decidi quale azione la creatura svolgerà e dove si muoverà durante il suo prossimo turno, oppure inviale un comando generale, come quello di stare di guardia da una particolare stanza o corridoio. Se non invii alcun comando, la creatura si limita a difendersi dalle creature ostili. Una volta ricevuto un ordine, la creatura continuerà a svolgerlo fino al suo compimento.

La creatura è sotto il tuo controllo per 24 ore, dopodiché smetterà di eseguire i comandi che le impartirai. Per mantenere il controllo sulla creatura per altre 24 ore, devi eseguire di nuovo questo incantesimo su di essa prima del termine dell'attuale periodo di 24 ore. Questo impiego dell'incantesimo riafferma il tuo controllo su di un massimo di quattro creature che hai animato con questo incantesimo, piuttosto che animarne una nuova.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, animi o riaffermi il controllo su due creature non morte in più per ogni livello dello slot sopra il 3°. Ciascuna di queste creature deve provenire da un cadavere o pila di ossa differenti.

Animare Oggetti

5° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Gli oggetti prendono vita al tuo comando. Scegli fino a dieci oggetti non magici a gittata e che non siano indossati o trasportati. I bersagli Medi contano come due oggetti, i bersagli Grandi contano come quattro oggetti, i bersagli Enormi contano come otto oggetti. Non puoi animare oggetti di taglia più grossa di Enorme. Ogni bersaglio si anima e diventa una creatura sotto il tuo controllo fino al termine dell'incantesimo o finché non viene ridotto a 0 punti ferita.

Con un'azione bonus, puoi comandare mentalmente qualsiasi creatura che hai generato con questo incantesimo e che si trovi entro 150 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarne solo alcune o tutte allo stesso tempo, impartendo lo stesso comando a ciascuna). Decidi tu quale azione intraprenderà la creatura e dove si muoverà durante il suo turno successivo, o puoi emettere un comando generico, come quello di fare la guardia ad una particolare stanza o corridoio. Se non dai comandi, la creatura si limiterà a difendersi dalle creature ostili. Una volta dato un ordine, la creatura continuerà a seguirlo finché non avrà completato il suo compito.

Statistiche degli Oggetti Animati

| Taglia | PF | CA | Attacco | For | Des |
|-----------|----|----|----------------------------|-----|-----|
| Minuscola | 20 | 18 | +8 colpire, 1d4 + 4 danni | 4 | 18 |
| Piccola | 25 | 16 | +6 colpire, 1d8 + 2 danni | 6 | 14 |
| Media | 40 | 13 | +5 colpire, 2d6 + 1 danni | 10 | 12 |
| Grande | 50 | 10 | +6 colpire, 2d10 + 2 danni | 14 | 10 |
| Enorme | 80 | 10 | +8 colpire, 2d12 + 4 danni | 18 | 6 |

Un oggetto animato è un costruito con CA, punti ferita, attacchi, Forza e Destrezza in base alla sua taglia. Il suo punteggio di Costituzione è 10, e i suoi punteggi di Intelligenza e Saggezza sono 3, mentre il punteggio di Carisma è 1. Ha velocità di 9 metri; se l'oggetto è privo di gambe o altre appendici che può usare per muoversi, ha invece una velocità di volo 9 metri e può fluttuare. Se l'oggetto è ancorato ad una superficie o un oggetto più grosso, come una catena attaccata al muro, la sua velocità è 0. Possiede vista cieca con un raggio di 9 metri ed è cieco oltre questa distanza. Quando l'oggetto animato scende a 0 punti ferita, ritorna alla sua normale forma di oggetto, e tutti i danni in eccesso vengono inflitti alla sua forma originale.

Se comandi ad un oggetto di attaccare, questo può effettuare un singolo attacco da mischia contro una creatura entro 1,5 metri da lui. Effettua un attacco di schianto con un bonus di attacco e danni contundenti determinati dalla sua taglia. L'Arbitro potrebbe determinare che a seconda della sua forma, un oggetto potrebbe invece infliggere danni taglienti o perforanti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, puoi animare due oggetti aggiuntivi per ogni livello dello slot sopra il 5°.

Anti Individuazione

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere di diamante del valore di 25 mo sparsa sul bersaglio, che l'incantesimo consuma)

Durata: 8 ore

Per la durata, nascondi il bersaglio con cui sei stato in contatto dalla magia di divinazione. Il bersaglio può essere una creatura consenziente o un luogo o un oggetto che occupi uno spazio equivalente ad un cubo non superiore ai 3 metri di spigolo. Il bersaglio non può divenire bersaglio di alcuna magia di divinazione o essere percepito tramite sensi di scrutamento magici.

Antipatia/Simpatia

8° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (o un pezzo di allume immerso nell'aceto per l'effetto *antipatia* o un goccio di miele per l'effetto *simpatia*)

Durata: 10 giorni

Questo incantesimo attrae o repelle delle creature di tua scelta. Prendi a bersaglio qualcosa a gittata, che sia un oggetto Enorme o più piccolo o una creatura o un'area non più grande di un cubo di 60 metri di spigolo. Poi specifica una specie di creature intelligenti, come i draghi rossi, i goblin o i vampiri. Investi il bersaglio di un'aura che attrae o respinge le creature specificate per la durata. Scegli antipatia o simpatia come effetto dell'aura.

Antipatia. L'ammalimento fa sì che le creature del tipo da te indicato provino un forte impulso a lasciare l'area e evitare il bersaglio. Quando una creatura del genere può vedere il bersaglio o si avvicina entro 18 metri da esso, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o diventare spaventata. La creatura rimane spaventata finché può vedere il bersaglio o si trova entro 18 metri da esso. Mentre è spaventata dal bersaglio, la creatura deve impiegare il suo movimento per muoversi verso il posto sicuro più vicino dal quale non possa più vedere il bersaglio. Se la creatura si muove più di 18 metri lontano dal bersaglio e non può vederlo, la creatura non è più spaventata, ma torna ad essere spaventata se torna a vedere il bersaglio o si muove entro 18 metri da esso.

Simpatia. L'ammalimento fa sì che le creature specificate provino un forte impulso ad avvicinarsi al bersaglio se si trovano entro 18 metri da esso o possono vederlo. Quando una simile creatura può vedere il bersaglio o si avvicina entro 18 metri da esso, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o usare il suo movimento durante ciascun turno per entrare nell'area, o muoversi a portata del bersaglio. Quando la creatura l'avrà fatto, non potrà più volontariamente muoversi lontano dal bersaglio. Se il bersaglio danneggia o altrimenti nuoce alla creatura affetta, questa può effettuare un tiro salvezza di Saggezza per terminare l'effetto, come descritto di seguito.

Terminare l'Effetto. Se una creatura affetta termina il suo turno mentre si trova più lontana di 18 metri dal bersaglio o non può vederlo, la creatura effettua un tiro salvezza di Saggezza. Se riesce il tiro salvezza, la creatura non è più affetta dal bersaglio e riconosce la sensazione di ripugnanza o attrazione come magica. Inoltre, una creatura affetta dall'incantesimo, ha diritto ad un altro tiro salvezza di Saggezza ogni 24 ore finché l'incantesimo persiste.

Una creatura che riesce il tiro salvezza contro questo effetto è immune ad esso per 1 minuto, dopodiché può subirlo nuovamente.

Apparire

5° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 8 ore

Questo incantesimo ti permette di cambiare l'aspetto di un qualsiasi numero di creature a gittata che puoi vedere. Fornisci a ciascun bersaglio un nuovo aspetto illusorio. Una creatura non consenziente può effettuare un tiro salvezza di Carisma e, se lo riesce, ignora l'incantesimo.

L'incantesimo camuffa l'aspetto fisico oltre che gli abiti, le armature, le armi e l'equipaggiamento. Puoi far sembrare ciascuna creatura 30 centimetri più bassa o più alta, sembrare magra, grassa o una via di mezzo. Non puoi cambiare la conformazione del corpo del bersaglio, e quindi devi scegliere una forma che abbia la stessa distribuzione basilare di arti. Per tutto il resto, l'illusione è limitata solo dalla tua fantasia.

L'incantesimo permane per la durata, a meno che tu non usi una tua azione per interromperlo prima.

I cambi apportati da questo incantesimo non sono in grado di sostenere un'ispezione fisica. Ad esempio, se usi questo incantesimo per aggiungere un cappello all'abbigliamento di una creatura, gli oggetti attraversano il cappello, e chiunque lo tocchi non avvertirebbe nulla e finirebbe per toccare la testa e i capelli della creatura. Se usi questo incantesimo per apparire più magro di quello che sei, la mano di una persona che provasse a toccarti rimbalzerebbe su di te, mentre alla vista sembrerebbe fermarsi a mezz'aria. Una creatura può usare la sua azione per ispezionare un bersaglio ed effettuare una prova di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se la riesce, capisce che il bersaglio è camuffato.

Apprendere Leggende

5° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (incenso del valore di almeno 250 mo, che l'incantesimo consuma, e quattro strisce d'avorio del valore di almeno 50 mo)

Durata: Istantanea

Nomina o descrivi una persona, luogo od oggetto. L'incantesimo ti porta alla mente un breve riassunto delle conoscenze più importanti sull'argomento da te nominato. Se la cosa da te nominata non ha alcuna rilevanza leggendaria, non ottieni alcuna informazione. Maggiori informazioni hai sull'argomento, più precise e dettagliate saranno le informazioni che riceverai. L'informazione che riceverai sarà accurata, ma celata magari in linguaggio metaforico.

Arma Elementale

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Un'arma non magica con cui sei in contatto diventa un'arma magica. Scegli uno dei seguenti tipi di danno: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono. Per la durata, quando colpisce l'arma ha un bonus di +1 ai tiri di attacco e infligge 1d4 danni aggiuntivi del tipo scelto.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° o 6° livello, il bonus ai tiri di attacco aumenta a +2 e il danno aggiuntivo aumenta a 2d4. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, il bonus ai tiri di attacco aumenta a +3 e il danno aggiuntivo aumenta a 3d4.

Arma Magica

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di un'arma non magica. Fino al termine dell'incantesimo, l'arma diventa un'arma magica con un bonus di +1 ai tiri di attacco e di danno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il bonus aumenta a +2. Quando usi uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il bonus aumenta a +3.

Arma Spirituale

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

In un punto nella gittata, crei un'arma spettrale fluttuante, che resta per la durata o finché non esegui di nuovo questo incantesimo. Quando esegui l'incantesimo, puoi effettuare un attacco in mischia da incantesimo contro una creatura entro 1,5 metri dall'arma. Se colpisci, il bersaglio subisce danni da forza pari a 1d8 + il tuo modificatore di abilità da incantatore.

Durante il tuo turno, con un'azione bonus, puoi spostare l'arma di 6 metri e ripetere l'attacco contro una creatura entro 1,5 metri da essa.

L'arma può assumere qualsiasi forma tu voglia. I chierici di divinità che sono associate ad un'arma particolare (la mazza di S. Cutberto e il martello di Thor) generano l'effetto di questo incantesimo a forma di quell'arma.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni due livelli dello slot sopra il 2°

Armatura del Magio

1° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di cuoio lavorato)

Durata: 8 ore

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente che non indossa un'armatura. Una forza magica protettiva circonda il bersaglio fino al termine dell'incantesimo. La CA base del bersaglio diventa 13 + il suo modificatore di Destrezza. L'incantesimo termina se il bersaglio indossa un'armatura o interrompe l'incantesimo con un'azione.

Armatura Ultraterrena

1° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una tazza d'acqua)

Durata: 1 ora

Vieni avvolto da una forza magica protettiva, che si manifesta come una brina spettrale che avvolge te e il tuo equipaggiamento. Ottieni 5 punti ferita temporanei per la durata. Se una creatura ti colpisce con un attacco da mischia mentre possiedi questi punti ferita, la creatura subisce 5 danni da freddo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, sia i punti ferita temporanei che il danno da freddo aumentano di 5 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Arte Druidica

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Sussurrando agli spiriti della natura, crei, a gittata, uno dei seguenti effetti:

- Crei un minuscolo e innocuo effetto sensoriale che predice quale clima ci sarà nel luogo in cui ti trovi per le prossime 24 ore. L'effetto potrebbe manifestarsi come una sfera dorata per i cieli limpidi, una nube per la pioggia, fiocchi di neve per la neve, e così via. L'effetto persiste per 1 round.
- Fai immediatamente sbocciare un fiore, un seme o simile pianta.
- Crei un istantaneo e innocuo effetto sensoriale, come foglie che cadono, uno sbuffo di vento, il suono di un piccolo animale, o il lieve tanfo di una puzzola. L'effetto deve entrare in un cubo di 1,5 metri di spigolo.
- Accendi o spegni istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo falò.

Assassino Fantasmagorico

4° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Attingi agli incubi di una creatura a gittata e che puoi vedere, e crei una manifestazione illusoria delle sue più insite paure, visibile solo per quella creatura. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è spaventato per la durata. Alla fine di ciascun turno del bersaglio, prima del termine dell'incantesimo, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o subire 4d10 danni psichici. Se riesce il tiro salvezza, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello dello slot sopra il 4°.

Attrarre

2° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Intessi una serie di parole svianti, facendo sì che delle creature di tua scelta entro la gittata, che puoi vedere e possano sentirti, effettuino un tiro salvezza di Saggezza. Qualsiasi creatura che non può restare affascinata riesce il tiro salvezza automaticamente, e se tu o i tuoi compagni state combattendo una creatura, questa ha vantaggio al tiro salvezza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio ha svantaggio sulle prove di Saggezza (Percezione) effettuate per percepire una qualsiasi creatura diversa da te fino al termine dell'incantesimo o finché il bersaglio non può più sentirti. L'incantesimo termina se sei reso inabile o non puoi più parlare.

Augurio

2° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minto

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (dei bastoncini, ossa o simili oggetti marchiati appositamente e del valore di almeno 25 mo)

Durata: Istantanea

Gettando bastoncini intarsiati con gemme, facendo rotolare ossa di drago, impilando carte elaborate o impiegando qualche altro strumento di divinazione, ricevi un presagio da un'entità ultraterrena riguardo il risultato di uno specifico corso di azione che intendi intraprendere nei prossimi 30 minuti. L'Arbitro sceglie tra i seguenti presagi:

- *Prosperità*, per i risultati positivi
- *Calamità*, per i risultati negativi
- *Prosperità e calamità*, per i risultati sia positivi che negativi
- *Nulla*, per i risultati che non sono né particolarmente positivi né negativi

L'incantesimo non tiene conto di ogni possibile circostanza che possa modificare il risultato, come l'esecuzione di ulteriori incantesimi o la perdita o l'arrivo di un alleato. Se esegui l'incantesimo due o più volte prima di aver terminato il tuo prossimo riposo lungo, c'è una probabilità cumulativa del 25% che per ogni esecuzione dopo la prima tu ottenga una lettura casuale. L'Arbitro effettua questo tiro in segreto.

Aura Magica Illusoria

2° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un piccolo quadretto di seta)

Durata: 24 ore

Poni un'illusione su di una creatura o oggetto con cui sei in contatto, così che gli incantesimi di divinazione rivelino false informazioni su di essi. Il bersaglio può essere una creatura consenziente o un oggetto che non sia trasportato o indossato da un'altra creatura.

Quando esegui questo incantesimo, scegli uno o entrambi i seguenti effetti. L'effetto permane per la durata. Se esegui questo incantesimo sulla stessa creatura o oggetto ogni giorno per 30 giorni, piazzando ogni volta lo stesso effetto, l'illusione permarrà finché non viene dissolta.

Aura Falsa. Cambi il modo in cui il bersaglio risulta ad incantesimi ed effetti magici, come *individuare magia*, che individuano le aure magiche. Puoi far apparire magico un oggetto normale, non magico un oggetto magico, o cambiare l'aura magica dell'oggetto così che sembri appartenere ad una scuola di magia di tua scelta. Quando impieghi questo effetto su di un oggetto, puoi far sì che la falsa magia sia apparente a qualsiasi creatura che lo manipoli.

Mascherare. Cambi il modo in cui il bersaglio risulta ad incantesimi ed effetti magici che individuano il tipo di creatura o allineamento, come l'attivazione dell'incantesimo *simbolo*. Scegli un tipo di creatura o allineamento, e gli altri incantesimi ed effetti magici considereranno il bersaglio come fosse una creatura di quel tipo o di quell'allineamento, e non più di quello originale.

Aura di Purezza

4° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Energia purificatrice si irradia da te in un'aura con un raggio di 9 metri. Fino al termine dell'incantesimo, l'aura si muove con te, centrata su di te. Ciascuna creatura non ostile nell'aura (te compreso) non può divenire ammalata, ha resistenza al danno da veleno, e ha vantaggio ai tiri salvezza contro effetti che provocano qualsiasi delle seguenti condizioni: accecato, affascinato, assordato, avvelenato, spaventato e stordito.

Aura Sacra

8° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un minuscolo reliquario del valore di almeno 1.000 mo contenente una reliquia sacra, come un pezzo di tessuto dell'abito di un santo o un frammento di pergamena di un testo religioso)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Irradi da te luce divina che si raccoglie in una debole luminosità con raggio di 9 metri intorno a te. Quando esegui l'incantesimo, le creature da te scelte in questo raggio emanano una luce fioca con un raggio di 1,5 metri e hanno vantaggio a tutti i tiri salvezza, mentre le altre creature hanno svantaggio sui tiri di attacco contro di loro fino al termine dell'incantesimo. Inoltre, quando un immondo o non morto colpisce una creatura bersaglio con un attacco in mischia, l'aura risplende di una luce intensa. L'attaccante deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o restare accecato fino al termine dell'incantesimo.

Aura di Vita

4° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Energia preservatrice della vita si irradia da te in un'aura con un raggio di 9 metri. Fino al termine dell'incantesimo, l'aura si muove con te, centrata su di te. Ciascuna creatura non ostile nell'aura (te compreso) ha resistenza al danno necrotico, e i suoi punti ferita massimi non possono essere ridotti. Inoltre, una creatura vivente non ostile recupera 1 punto ferita quando comincia il suo turno all'interno dell'aura con 0 punti ferita.

Aura di Vitalità

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Energia guaritrice si irradia da te in un'aura con un raggio di 9 metri. Fino al termine dell'incantesimo, l'aura si muove con te, centrata su di te. Puoi usare un'azione bonus per far sì che una creatura nell'aura (te compreso) recuperi 2d6 punti ferita.

Avvizzare

4° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Energia negromantica avvolge una creatura a gittata, che puoi vedere, di tua scelta, deprivandola di linfa e vitalità. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio subisce 8d8 danni necrotici, o la metà di questi danni se riesce il tiro salvezza. L'incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Se il bersaglio è una pianta non magica che non sia anche una creatura, come un albero o un cespuglio, non effettua alcun tiro salvezza, avvizzisce e muore all'istante.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 4°.

Bacche Gustose

1° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un rametto di vischio)

Durata: Istantanea

Fino a dieci bacche compaiono nella tua mano e vengono infuse di magia per la durata. Una creatura può usare la sua azione per mangiare una bacca. Mangiare una bacca ripristina 1 punto ferita, e la bacca inoltre provvede nutrimento sufficiente per alimentare una creatura per un giorno.

Le bacche perdono la loro efficacia se non vengono consumate entro 24 ore dall'esecuzione dell'incantesimo.

Banchetto degli Eroi

6° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una ciotola incrostata di gemme del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Crei un magnifico banchetto, comprensivo di cibi e bevande prelibate. Il banchetto viene consumato in 1 ora e scompare al termine di questo periodo, ma gli effetti benefici non si faranno sentire fino a quando quest'ora non sarà trascorsa. Fino ad altre dodici creature possono partecipare al banchetto.

Una creatura che partecipi al banchetto ottiene diversi benefici. La creatura viene guarita da tutte le malattie e i veleni, diventa immune al veleno e all'essere spaventata, e ha vantaggio su tutti i tiri salvezza di Saggezza. I suoi punti ferita massimi aumentano di 2d10, e guarisce lo stesso quantitativo di punti ferita attuali. Questi benefici durano 24 ore.

Barriera di Lame

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei un muro verticale di lame rotanti fatte di energia magica, affilate come rasoi. Il muro compare a gittata e resta per la durata. Puoi creare un muro diritto lungo fino a 30 metri, alto 6 metri e spesso 1,5 metri, o un muro circolare di 18 metri massimo di diametro, alto 6 metri e spesso 1,5 metri. Il muro fornisce tre quarti di copertura alle creature dietro di esso, e il suo spazio è terreno difficile.

Quando una creatura entra per la prima volta in un turno nell'area del muro o comincia il suo turno lì, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se la creatura fallisce il tiro salvezza subisce 6d10 danni taglienti, o la metà se lo riesce.

Bastone

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (vischio, una foglia di quadrifoglio, e una randello o bastone da combattimento)

Durata: 1 minuto

Il legno di un randello o bastone da combattimento che stai impugnando viene infuso del potere della natura. Per la durata, usando quell'arma puoi usare la tua abilità da incantatore al posto della Forza per i tiri di attacco e danno da mischia, e il dado di danno dell'arma diventa un d8. L'arma diventa anche magica, se già non lo è. L'incantesimo ha termine se lo esegui di nuovo o se lasci andare l'arma.

Benedire

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (uno spruzzo di acqua sacra)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Benedici fino a tre creature a gittata, scelte da te. Ogni qualvolta un bersaglio effettua un tiro di attacco o un tiro salvezza prima del termine dell'incantesimo, può tirare un d4 aggiuntivo e sommare il tiro ottenuto al tiro di attacco o al tiro salvezza.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, puoi aggiungere una creatura come bersaglio per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Bizzarria

9° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Attingendo alle paure più intime di un gruppo di creature, crei delle creature illusorie nella loro mente, visibili solo a loro. Ogni creatura in una sfera di 9 metri di raggio centrata su di un punto a tua scelta nella gittata, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura diventa spaventata per la durata. L'illusione affonda nelle paure più intime della creatura, manifestando i suoi incubi peggiori come una implacabile minaccia. Alla fine di ciascun turno della creatura spaventata, questa deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o subire 4d10 danni psichici. Se riesce il tiro salvezza, per quella creatura l'incantesimo ha termine.

Bloccare Mostro

5° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo dritto di ferro)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Scegli una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza, o restare paralizzato per la durata. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti. Al termine di ciascun suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza di Saggezza. Se lo riesce, per quel bersaglio l'incantesimo ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, puoi aggiungere una creatura come bersaglio per ogni livello dello slot sopra il 5°. Quando esegui l'incantesimo, le creature bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'una dall'altra.

Bloccare Persona

2° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo dritto di ferro)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Scegli un umanoide a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza, o restare paralizzato per la durata. Al termine di ciascun suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza di Saggezza. Se lo riesce, per quel bersaglio l'incantesimo ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, puoi aggiungere una creatura come bersaglio per ogni livello dello slot sopra il 2°. Quando esegui l'incantesimo, gli umanoidi bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'uno dall'altro.

Bocca Magica

2° livello, illusione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di favo e polvere di giada del valore di almeno 10 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto

Impianti un messaggio in un oggetto a gittata, messaggio che viene pronunciato quando si soddisfa la condizione di attivazione. Scegli un oggetto che puoi vedere e che non sia indossato o trasportato da un'altra creatura. Poi pronuncia il messaggio, che deve essere di 25 parole o meno, sebbene possa essere distribuito nel corso di 10 minuti. Infine, determina la circostanza che attiverà l'incantesimo, affinché questo trasmetta il tuo messaggio.

Quando la circostanza si manifesta, una bocca magica appare sull'oggetto e recita il messaggio con la tua voce e allo stesso volume con cui l'hai pronunciato. Se l'oggetto da te scelto ha una bocca o qualcosa che assomiglia ad una bocca (ad esempio, la bocca di una statua), la bocca magica appare così che le parole sembrano provenire dalla bocca dell'oggetto. Quando esegui questo incantesimo, puoi far sì che l'incantesimo termini dopo aver trasmesso il suo messaggio, o che perduri e ripeta il messaggio ogni volta che la condizione si attiva.

La circostanza di attivazione può essere generica o dettagliata quanto desideri, ma deve essere basata su condizioni visibili o udibili che avvengono entro 9 metri dall'oggetto. Ad esempio, potresti istruire la bocca di parlare quando una qualsiasi creatura si avvicina entro 9 metri dall'oggetto o quando una campanella d'argento suona entro 9 metri da esso.

Braccia Ultraterrene

1° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 3 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Tentacoli di energia oscura eruttano da te per abbattersi su tutte le creature entro 3 metri da te. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio subisce 2d6 danni necrotici e non può effettuare reazioni fino al suo prossimo turno. Se riesce il tiro salvezza, la creatura subisce solo la metà dei danni, e nessun altro effetto.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Bussare

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Scegli un oggetto a gittata che puoi vedere. L'oggetto può essere una porta, scatola, delle manette, una serratura o un altro oggetto che possieda un metodo comune o magico per prevenirne l'accesso.

Un bersaglio che è chiuso da una serratura comune o che è bloccato o sbarrato viene aperto, sbloccato o liberato. Se l'oggetto ha più serrature, solo una di queste viene aperta.

Se scegli un bersaglio che è tenuto chiuso con *serratura arcana*, quell'incantesimo resta soppresso per 10 minuti, durante i quali il bersaglio può essere aperto come di norma.

Quando esegui questo incantesimo, un sonoro bussare, udibile fino a 90 metri di distanza, emana dall'oggetto bersaglio.

Cadere come Piuma

1° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 reazione, che effettui quando tu o una creatura entro 18 metri da te cadete

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (una piccola piuma o un pezzo di piuma)

Durata: 1 minuto

Scegli fino a cinque creature a gittata. La velocità di discesa di una creatura che cade diminuisce a 18 metri per round fino al termine dell'incantesimo. Se la creatura atterra prima del termine dell'incantesimo, non subisce danni da caduta e può atterrare sui suoi piedi; per quella creatura l'incantesimo ha termine.

Calmare Emozioni

2° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Tenti di sopprimere le forti emozioni in un gruppo di persone. Ogni umanoide in una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata da te scelto, deve effettuare un tiro salvezza di Carisma; se lo desidera, una creatura può scegliere di fallire questo tiro salvezza. Se una creatura fallisce il tiro salvezza, scegli uno di questi due effetti.

Placare. Puoi sopprimere qualsiasi effetto che renda il bersaglio affascinato o spaventato. Quando questo incantesimo termina, gli effetti soppressi riprendono, purché la loro durata non sia nel frattempo esaurita.

Indifferenza. Puoi rendere un bersaglio indifferente nei confronti di una creatura di tua scelta, verso la quale è ostile. Questa indifferenza termina se il bersaglio viene attaccato o danneggiato da un incantesimo o se vede uno dei suoi amici venir danneggiato. Quando l'incantesimo termina, la creatura diventa di nuovo ostile, a meno che l'Arbitro non determini diversamente.

Camminare sull'Acqua

3° livello, trasmutazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di sughero)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo conferisce l'abilità di muoversi attraverso superfici liquide – come acqua, acido, fango, neve, sabbie mobili o lava – come se fossero innocuo terreno solido (le creature che attraversano la lava fusa possono comunque subire danno da calore). Fino a dieci creature consenzienti a gittata, e che puoi vedere, ricevono questa abilità per la durata.

Se il tuo bersaglio è immerso in un liquido, l'incantesimo riporta il bersaglio in superficie del liquido ad una velocità di 18 metri per round.

Camminare nel Vento

6° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (fuoco e acqua sacra)

Durata: 8 ore

Per la durata, tu e fino ad altre dieci creature consenzienti a gittata, che puoi vedere, assumete forma gassosa, comparando come nubi. Mentre è in forma di nube, una creatura ha velocità di volo 90 metri e ha resistenza ai danni dalle armi non magiche. Ritornare alla forma normale richiede 1 minuto, durante il quale la creatura è inabile e non può muoversi. Fino al termine dell'incantesimo, una creatura può tornare alla forma di nube, che richiede una trasformazione di un minuto.

Se una creatura è in forma di nube e sta volando quando l'effetto ha termine, la creatura scende 18 metri per round al minuto finché non atterra, al sicuro. Se non riesce ad atterrare dopo 1 minuto, la creatura cadrà per la distanza rimanente.

Camminata Arborea

5° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Ottieni l'abilità di entrare in un albero e muoverti dal suo interno all'interno di un altro albero della stessa specie entro 150 metri. Entrambi gli alberi devono essere vivi e almeno della tua stessa taglia. Devi usare 1,5 metri di movimento per entrare nell'albero. Apprendi istantaneamente la posizione di tutti gli altri alberi della stessa specie entro 150 metri e, come parte del movimento impiegato per entrare nell'albero, passare in uno degli altri alberi o uscire dall'albero in cui sei entrato. Riappari in un punto a tua scelta entro 1,5 metri dall'albero di destinazione, utilizzando altri 1,5 metri di movimento. Se non ti rimane movimento da usare, riappari entro 1,5 metri dall'albero in cui sei entrato. Per la durata puoi usare questa abilità di trasporto una volta per round. Devi terminare ogni turno al di fuori di un albero.

Campo Anti-Magia

8° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (sfera di 3 metri di raggio)

Componenti: V, S, M (un pizzico di ferro in polvere o lime di ferro)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Vieni circondato da una sfera invisibile di antimagia di 3 metri di raggio. Quest'area è separata dall'energia magica che permea il multiverso. All'interno della sfera non si possono eseguire incantesimi, le creature richiamate scompaiono e anche gli oggetti magici diventano normali. Fino al termine dell'incantesimo, la sfera si muove con te, centrata su di te.

Gli incantesimi e altri effetti magici, eccetto quelli creati da un artefatto o divinità, sono soppressi all'interno della sfera né vi possono penetrare. Uno slot speso per eseguire un incantesimo soppresso è consumato. Mentre un effetto è soppresso, non funziona, ma il tempo che trascorre soppresso è conteggiato per la sua durata.

Effetti con Bersaglio. Incantesimi e altri effetti magici, come *proiettile magico* e *affascinare persona*, che prendono a bersaglio una creatura o un oggetto all'interno della sfera non hanno effetto su quel bersaglio.

Aree di Magia. L'area di un altro incantesimo o effetto magico, come *palla di fuoco*, non può estendersi all'interno della sfera. Se la sfera si sovrappone ad un'area di magia, la parte di quell'area coperta dalla sfera viene soppressa. Ad esempio, le fiamme generate da un *muro di fuoco* vengono sopresse all'interno della sfera, creando un buco nel muro se la sovrapposizione è sufficientemente grande.

Incantesimi. Qualsiasi incantesimo o altro effetto magico attivo su di una creatura od oggetto all'interno della sfera viene soppresso mentre la creatura o l'oggetto si trovano all'interno della sfera.

Oggetti Magici. Le proprietà e poteri degli oggetti magici vengono soppressi dalla sfera. Ad esempio, una *spada lunga +1* all'interno della sfera funziona come una spada lunga non magica.

Le proprietà e i poteri delle armi magiche vengono soppressi se sono usati contro un bersaglio all'interno della sfera o impugnate da un attaccante dentro la sfera. Se un'arma magica o pezzo di munizione magica lascia interamente la sfera (ad esempio, se tiri una freccia magica o scagli una lancia magica ad un bersaglio al di fuori della sfera), la magia dell'oggetto non è più soppressa non appena esce dalla sfera.

Magia di Viaggio. Il teletrasporto e il viaggio planare non funzionano all'interno della sfera, che la sfera sia il punto di destinazione o di partenza di questo viaggio magico. All'interno della sfera, un portale verso un altro luogo, mondo, o piano di esistenza, così come uno spazio extradimensionale come quello creato dall'incantesimo *trucco della corda*, resta chiuso.

Creature e Oggetti. All'interno della sfera, una creatura o oggetto richiamati o creati dalla magia svaniscono temporaneamente dall'esistenza. La creatura o oggetto riappare istantaneamente una volta che lo spazio occupato da essa non si trova più all'interno della sfera.

Dissolvere Magia. Gli incantesimi e gli effetti magici come *dissolvere magia* non hanno effetto sulla sfera. Allo stesso modo, le sfere create da altri incantesimi *campo anti-magia* non si annullano vicendevolmente.

Camuffarsi

1° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Cambi il tuo aspetto, assieme a quello dei tuoi abiti, armatura, armi e altri oggetti che indossi, fino al termine dell'incantesimo o finché non impieghi un'azione per interrompere l'incantesimo. Puoi apparire 30 centimetri più basso o più alto, magro, grasso o una via di mezzo. Non puoi modificare la tua conformazione fisica, quindi devi adottare una forma che abbia la medesima distribuzione di arti. Per tutto il resto, l'illusione è limitata solo dalla tua fantasia.

I cambi apportati da questo incantesimo non sono in grado di sostenere un'ispezione fisica. Ad esempio, se usi questo incantesimo per aggiungere un cappello al tuo abbigliamento, gli oggetti attraversano il cappello, e chiunque lo tocchi non avvertirebbe nulla e finirebbe per toccarti la testa e i capelli. Se usi questo incantesimo per apparire più magro di quello che sei, la mano di una persona che provasse a toccarti rimbalzerebbe su di te, mentre alla vista sembrerebbe fermarsi a mezz'aria.

Per distinguere il tuo camuffamento, una creatura può usare la sua azione per ispezionare il tuo aspetto e deve riuscire una prova di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Capanna Arcana

3° livello, evocazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Personale (semisfera di 3 metri di raggio)

Componenti: V, S, M (una piccola biglia di cristallo)

Durata: 8 ore

Una cupola di forza immobile del raggio di 3 metri si forma intorno e sopra di te, restando stazionaria per la durata. L'incantesimo termina se lasci l'area.

Nove creature di taglia Media o inferiore possono entrare nella cupola insieme a te. L'incantesimo fallisce se l'area include una creatura più grande o più di dieci creature. Le creature e gli oggetti all'interno della cupola, quando esegui questo incantesimo, la possono attraversare liberamente. Tutte le altre creature e oggetti sono proibiti dall'attraversarla. Incantesimi e altri effetti magici non possono estendersi oltre la cupola o attraversarla. L'atmosfera all'interno dello spazio è confortevole e asciutta, quale che sia il clima all'esterno.

Fino al termine dell'incantesimo, puoi comandare che l'interno diventi illuminato fioco o buio. La cupola è opaca dall'esterno, di qualsiasi colore tu scelga, ma è trasparente dall'interno.

Carne in Pietra

6° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di lime, acqua e terra)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Cerchi di trasformare in pietra una creatura a gittata che puoi vedere. Se il corpo del bersaglio è fatto di carne, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, è intralciata e la sua carne comincia a indurirsi. Se riesce il tiro salvezza, la creatura non subisce l'incantesimo.

Una creatura intralciata da questo incantesimo deve effettuare un altro tiro salvezza di Costituzione al termine di ciascun suo turno. Se riesce il tiro salvezza con successo per tre volte, l'incantesimo termina. Se fallisce il tiro salvezza per tre volte, viene trasformata in pietra e resta vittima della condizione pietrificato per la durata. I successi e i fallimenti non devono essere continuativi; tenere traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ottiene tre di un tipo.

Se la creatura viene danneggiata fisicamente mentre è pietrificata, soffre di deformità simili ai danni arrecati alla pietra, se ritorna al suo stato originale.

Se mantieni la tua concentrazione su questo incantesimo per la sua intera possibile durata, la creatura è trasformata in pietra finché l'effetto non viene rimosso.

Cecità/Sordità

2° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: 1 minuto

Puoi accecare o assordare un nemico. Scegli una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo fallisce, il bersaglio è accecato o assordato (a tua scelta) per la durata. Al termine di ciascun suo turno, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo riesce, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, puoi prendere a bersaglio una creatura aggiuntiva per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Chiamata Arcana Istantanea

6° livello, convocazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (uno zaffiro del valore di 1.000 mo)

Durata: Fino a che dissolto

Entri a contatto con un oggetto del peso di 5 chili o meno e la cui dimensione più grossa non superi i 180 centimetri. L'incantesimo lascia un marchio sulla superficie dell'oggetto e ne incide invisibilmente il nome sullo zaffiro usato come componente materiale. Ogni volta che esegui questo incantesimo, devi usare uno zaffiro diverso.

In qualsiasi momento successivo, puoi usare la tua azione per pronunciare il nome dell'oggetto e frantumare lo zaffiro. L'oggetto appare istantaneamente nella tua mano quale che sia la distanza fisica o planare che vi separa, e l'incantesimo ha termine.

Se un'altra creatura sta impugnando o trasportando l'oggetto, frantumare lo zaffiro non trasporterà l'oggetto da te, ma invece apprendrai chi sia la creatura che ne è in possesso e indicativamente dove si trovi in questo momento.

Dissolvere magia, o un effetto simile applicato con successo allo zaffiro, termina l'effetto dell'incantesimo.

Chiaroveggenza

3° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 1,5 chilometri

Componenti: V, S, M (un focus del valore di almeno 100 mo, che sia un corno ingioiellato per udire o un occhio di vetro per guardare)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei un sensore invisibile in un luogo a te familiare e che sia a gittata (un luogo che hai già visitato o visto precedentemente) o in un luogo ovvio ma che non ti è familiare (come dietro una porta o un angolo, o in mezzo un boschetto di alberi). Il sensore rimane sul posto per la durata, e non può essere attaccato né altrimenti vi si può interagire.

Quando esegui questo incantesimo, scegli se vedere o udire. Puoi usare il senso scelto tramite il sensore, come ti trovassi nel suo spazio. Con un'azione, puoi passare da udire a sentire e viceversa.

Una creatura che può vedere il sensore (una creatura che munita di *vedere invisibilità* o di vera vista) lo percepisce come un orbe intangibile e luminoso delle dimensioni del tuo pugno.

Circolo Magico

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (acqua sacra o argento e ferro in polvere del valore di almeno 100 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 1 ora

Crei un cilindro di energia magica di 3 metri di raggio e alto 6 metri, centrato su di un punto del terreno a gittata e che puoi vedere. Rune luminose compaiono dovunque il cilindro si intersechi con il pavimento o altra superficie. Scegli uno o più dei seguenti tipi di creature: celestiali, elementali, fatati, immondi o non morti. Il circolo influisce su di una creatura del tipo scelto nei modi seguenti:

- La creatura non può entrare consapevolmente nel cilindro tramite alcun mezzo non magico. Se la creatura prova a usare il teletrasporto o il viaggio tra i piani per farlo, deve prima riuscire un tiro salvezza di Carisma.
- La creatura ha svantaggio ai tiri di attacco contro i bersagli all'interno del cilindro.
- I bersagli all'interno del cilindro non possono essere affascinati, spaventati o posseduti dalla creatura.

Quando esegui questo incantesimo, puoi decidere che la magia operi in direzione opposta, impedendo ad una creatura del tipo specificato di lasciare il cilindro e proteggendo i bersagli all'esterno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, la durata aumenta di 1 ora per ogni livello dello slot sopra il 3°.

Circolo di Morte

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una perla nera ridotta in polvere del valore di almeno 500 mo)

Durata: Istantanea

Una sfera di energia negativa del raggio di 18 metri, erutta in un punto a gittata. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Un bersaglio subisce 8d6 danni necrotici se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, il danno aumenta di 2d6 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

Circolo di Potere

5° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Energia divina si irradia da te, distorcendo e destabilizzando l'energia magica entro 9 metri da te. Fino al termine dell'incantesimo, l'aura si muove con te, centrata su di te. Per la durata, ciascuna creatura amica nell'area (te compreso) ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici. Inoltre, quando una creatura affetta riesce un tiro salvezza contro un incantesimo o effetto magico che permette di fare un tiro salvezza per subire la metà dei danni, ella non riceve danni qualora riuscisse il tiro salvezza.

Circolo di Teletrasporto

5° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Componenti: V, M (gessi e inchiostri rari infusi di gemme preziose del valore di almeno 50 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 1 round

Mentre esegui l'incantesimo, tracci un circolo di 3 metri di diametro sul pavimento, inscritto con sigilli che collegano il posto in cui ti trovi ad un circolo di teletrasporto permanente di tua scelta, di cui conosci la sequenza dei sigilli e che si trovi sullo stesso piano di esistenza in cui ti trovi tu. Un portale luminoso si apre all'interno del circolo tracciato da te e resta aperto fino al termine del tuo prossimo turno. Qualsiasi creatura che entri nel portale, riappare istantaneamente entro 1,5 metri dal circolo di destinazione o nello spazio non occupato più vicino, se non può comparire entro 1,5 metri da esso.

Molti grandi templi, gilde, e altri luoghi importanti possiedono dei circoli di teletrasporto permanenti, incisi da qualche parte nelle loro prossimità. Ciascuno di questi circoli possiede una sequenza di sigilli unica – una serie di rune magiche disposte seguendo una trama precisa. Quando ottieni l'abilità di eseguire questo incantesimo, apprendi le sequenze di sigilli di due destinazioni sul Piano Materiale, determinate dall'Arbitro. Nel corso delle tue avventure puoi imparare nuove sequenze di sigilli. Puoi mandare a memoria una sequenza di sigilli dopo averla studiata per almeno 1 minuto.

Puoi creare un circolo di teletrasporto permanente eseguendo questo incantesimo nello stesso luogo ogni giorno per un anno. Non devi usare il circolo di teletrasporto quando esegui l'incantesimo in questo modo.

Clone

8° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 1.000 mo e almeno 16 centimetri cubi di carne della creatura che deve essere clonata, che l'incantesimo consuma, e un recipiente da almeno 2.000 mo di valore che abbia un coperchio sigillabile e sia grande a sufficienza da contenere una creatura Media, come una grossa urna, una bara, una fossa piena di fango nel terreno o un contenitore di cristallo pieno di acqua salata)

Durata: Istantanea

Questo incantesimo produce il duplicato inerte di una creatura vivente come salvaguardia dalla morte. Questo clone si forma all'interno di un recipiente sigillato e raggiunge la massima dimensione e maturità dopo 120 giorni; puoi anche decidere che il clone sia una versione più giovane della stessa creatura. Rimane inerte e sopravvive all'infinito, purchè il recipiente resti indisturbato.

In qualsiasi momento dopo che il clone è maturato, se la creatura originale muore, la sua anima si trasferisce nel clone, purchè l'anima sia libera e consenziente a tornare. Il clone è fisicamente identico all'originale e ha la stessa personalità, ricordi e abilità, ma nulla dell'equipaggiamento dell'originale. I resti fisici della creatura originale, se esistono ancora, divengono inerti e non possono essere riportati alla vita, dato che l'anima della creatura è altrove.

Colpo di Fiamma

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (pizzico di zolfo)

Durata: Istantanea

Una colonna verticale di fuoco divino scende dal cielo e si abbatte sul luogo da te specificato. Ogni creatura in un cilindro di 3 metri di raggio e alto 12 metri centrato su di un punto a gittata deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 4d6 danni da fuoco e 4d6 danni radianti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il danno da fuoco o il danno radiante (a tua scelta) aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 5°.

Colpo Intrappolante

1° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma nella durata dell'incantesimo, una massa contorta di rampicanti muniti di spine compare nel punto di impatto, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza o restare intralciato dai rampicanti magici fino al termine dell'incantesimo. Una creatura di taglia Grande o maggiore ha vantaggio su questo tiro salvezza. Se il bersaglio riesce il tiro salvezza, i rampicanti si ritirano, svanendo.

Mentre è intralciato da questo incantesimo, il bersaglio subisce 1d6 danni perforanti all'inizio di ciascun proprio turno. Una creatura intralciata dai rampicanti o una che può entrare in contatto con quella creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza del tuo incantesimo. Se la riesce, il bersaglio è libero.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Comandare

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: 1 round

Pronunci un comando di una parola verso una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o seguire il comando durante il suo prossimo turno. L'incantesimo non ha effetto se il bersaglio è non morto, se non capisce la tua lingua, o se il tuo comando gli recherebbe danni.

Seguono alcuni tipici comandi e i loro effetti. Puoi dare comandi diversi da quelli descritti qui, e in quel caso l'Arbitro determinerà il comportamento del bersaglio. Se il bersaglio non può seguire il tuo comando, l'incantesimo ha fine.

Avvicinati. Il bersaglio si muove verso di te per il tragitto più breve e diretto, terminando il suo turno se si avvicina a 1,5 metri da te.

Fermo. Il bersaglio non si muove e poi termina il suo turno. Una creatura volante resta sul posto, purchè le sia possibile. Se deve muoversi per restare in aria, vola la distanza minima necessaria per farlo.

Getta. Il bersaglio getta qualsiasi cosa stia tenendo in mano e poi termina il suo turno.

Scappa. Il bersaglio spende il suo turno a muoversi lontano da te con il mezzo più veloce a sua disposizione.

Striscia. Il bersaglio si getta prono e poi termina il suo turno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, puoi agire su di un'ulteriore creatura per ogni livello dello slot sopra il 1°. Nel momento in cui esegui l'incantesimo, le creature bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'una da l'altra.

Comprendere Lingue

1° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un pizzico di sale e fuliggine)

Durata: 1 ora

Per la durata, capisci il significato letterale di qualsiasi lingua parlata che ascolti. Capisci anche qualsiasi lingua scritta che vedi, ma devi essere a contatto con la superficie su cui le parole sono scritte. Per leggere una pagina di testo impieghi 1 minuto.

Questo incantesimo non decodifica i messaggi segreti in un testo o glifo, come un sigillo arcano, che non faccia parte di una lingua scritta.

Compulsione

4° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Le creature di tua scelta entro la gittata, che puoi vedere e che ti possono sentire, devono effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Un bersaglio riesce automaticamente il tiro salvezza se non può essere affascinato. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus durante ciascun tuo turno per indicare una direzione orizzontale rispetto a te. Ogni bersaglio afflitto deve usare quanto più possibile del suo movimento, durante il suo prossimo turno, per muoversi in quella direzione. Il bersaglio non può effettuare nessuna azione prima di muoversi. Dopo essersi mosso in questo modo, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza di Saggezza per tentare di terminare l'effetto.

Un bersaglio non può essere obbligato a muoversi dentro un pericolo palesemente letale, come fiamme o pozzi, ma per muoversi nella direzione indicata potrà provocare attacchi di opportunità.

Comunione

5° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (incenso e una fiala di acqua sacra o blasfema)

Durata: 1 minuto

Comunichi con la tua divinità o un agente divino e gli poni fino a tre domande a cui si può dare risposta con un sì o un no. Devi porre le domande prima della fine dell'incantesimo. Riceverai la risposta corretta a ciascuna domanda.

Le creature divine non sono necessariamente onniscienti, quindi potresti ricevere "non è chiaro" come risposta ad una domanda che riguarda informazioni non pertinenti alle conoscenze della divinità. Nel caso in cui una risposta di una parola potrebbe essere fuorviante o contraria agli interessi della divinità, l'Arbitro potrebbe invece dare una breve frase come risposta.

Se esegui l'incantesimo due o più volte prima di aver terminato il tuo prossimo riposo lungo, c'è una probabilità cumulativa del 25% che per ogni esecuzione dopo la prima tu non ottenga alcuna risposta. L'Arbitro effettua questo tiro in segreto.

Comunione con la Natura

5° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Per un istante diventi tutt'uno con la natura e ottieni informazioni sul territorio circostante. In ambienti esterni, l'incantesimo ti fornisce informazioni sul territorio entro 5 chilometri da te. In grotte e altri ambienti naturali sotterranei, il raggio è limitato a 100 metri. L'incantesimo non funziona nei luoghi in cui la natura è stata soppiantata da costruzioni, come in sotterranei e paesi. Apprendi immediatamente informazioni su un massimo di tre argomenti a tua scelta su uno dei seguenti soggetti, in relazione all'area:

- terreno e corpi d'acqua
- piante, minerali, animali e popolazioni prevalenti
- potenti celestiali, elementali, fatati, immondi o non morti
- influenze da altri piani di esistenza
- edifici

Confusione

4° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (tre gusci di noce)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Questo incantesimo assale e piega la mente delle creature, generando illusioni e provocando azioni incontrollate. Quando esegui questo incantesimo ogni creatura, in una sfera di 3 metri di raggio centrata su di un punto da te scelto entro la gittata, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o subirne gli effetti. Un bersaglio affetto non può effettuare reazioni e deve tirare un d10 all'inizio di ciascun suo turno per determinare il proprio comportamento per quel turno.

d10 Comportamento

- 1 La creatura usa tutto il suo movimento per muoversi in una direzione casuale. Per determinare la direzione, tira un d8 assegnando a ciascuna faccia un punto cardinale. La creatura non effettuerà nessuna azione in questo turno.
- 2-6 La creatura non può muoversi né attaccare in questo turno.
- 7-8 La creatura usa la sua azione per effettuare un attacco da mischia contro una creatura determinata a caso entro la sua portata. Se non c'è nessuna creatura a portata, per questo turno la creatura non farà nulla.
- 9-10 La creatura può agire e muoversi normalmente.

Al termine di ciascun suo turno, un bersaglio affetto può effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se lo riesce, per lui l'effetto ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, il raggio della sfera aumenta di 1,5 metri per ogni livello dello slot sopra il 4°.

Cono di Freddo

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (cono di 18 metri)

Componenti: V, S, M (un piccolo cristallo o cono di vetro)

Durata: Istantanea

Un'esplosione di aria fredda erutta dalle tue mani. Ogni creatura in un cono di 18 metri deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Una creatura subisce 8d8 danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Una creatura uccisa da questo incantesimo diventa una statua di ghiaccio fino a quando disgela.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 5°.

Contagio

5° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 7 giorni

Tramite il contatto puoi infliggere malattie. Effettua un attacco con incantesimo da mischia contro una creatura a portata. Se colpisci, infetti la creatura con una malattia a tua scelta tra quelle descritte di seguito.

Al termine di ciascun turno del bersaglio, esso deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Dopo aver fallito tre di questi tiri salvezza, gli effetti della malattia permangono per la durata, e la creatura non effettua più tiri salvezza. Dopo aver riuscito tre di questi tiri salvezza, la creatura recupera dalla malattia, e l'incantesimo ha termine.

Dato che questo incantesimo induce nel suo bersaglio una malattia naturale, qualsiasi effetto che rimuova le malattie o migliori gli effetti delle malattie si applica ad essa.

Debolezza Accecante. Il dolore attanaglia la mente della creatura mentre i suoi occhi diventano bianco latte. La creatura ha svantaggio alle prove di Saggezza e ai tiri salvezza di Saggezza, ed è accecata.

Febbre Lurida. Una febbre devastante sconvolge il corpo della creatura. La creatura ha svantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza di Forza, e ai tiri di attacco che usano la Forza.

Carne Putrida. La pelle della creatura marcisce. La creatura ha svantaggio alle prove di Carisma e vulnerabilità a tutti i danni.

Fitte. La creatura è sopraffatta dai tremiti. La creatura ha svantaggio alle prove di Destrezza e ai tiri salvezza di Destrezza, e ai tiri di attacco che usano la Destrezza.

Fuoco Mentale. La mente della creatura è preda della febbre. La creatura ha svantaggio alle prove di Intelligenza e ai tiri salvezza di Intelligenza, e si comporta come se in combattimento fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *confusione*.

Morte Melmosa. La creatura inizia a sanguinare incessantemente. La creatura ha svantaggio alle prove di Costituzione e ai tiri salvezza di Costituzione. Inoltre, ogni qualvolta la creatura subisce danni, è stordita fino alla fine del suo prossimo turno.

Contattare Altro Piano

5° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: 1 minuto

Contatti mentalmente un semidio, lo spirito di un saggio da tempo defunto, o qualche altra misteriosa entità di un altro piano. Contattare l'intelligenza extraplanare può affaticare o addirittura spezzare la tua mente. Quando esegui questo incantesimo, effettua un tiro salvezza di Intelligenza CD 15. Se lo fallisci, subisci 6d6 danni psichici e resti demente fino al termine di un riposo lungo. Mentre sei demente, non puoi effettuare azioni, non puoi capire quello che dicono le altre creature, non puoi leggere, e parli solo farneticando. L'incantesimo *ripristino superiore* può porre fine a questo effetto.

Se riesci il tiro salvezza, puoi porre all'entità fino a cinque domande. Devi porre le domande prima del termine dell'incantesimo. L'Arbitro risponderà a ciascuna domanda con una parola: "sì", "no", "forse", "mai", "irrelevante" o "confuso" (se l'entità non conosce la risposta alla domanda). Se una risposta di una parola potrebbe risultare fuorviante, l'Arbitro potrebbe invece dare come risposta una breve frase.

Contingenza

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una statuetta raffigurante te stesso scolpita in avorio e decorata con gemme del valore di almeno 1.500 mo)

Durata: 10 giorni

Scegli un incantesimo di 5° livello o più basso che puoi eseguire, che abbia il tempo di esecuzione di 1 azione, e che può avere te come bersaglio. Esegui quell'incantesimo – detto incantesimo contingente – come parte dell'esecuzione di *contingenza*, spendendo gli slot incantesimo di entrambi, ma senza che l'incantesimo contingente abbia effetto. Avrà invece effetto quando si avvererà una determinata circostanza. Descrivi questa circostanza mentre esegui i due incantesimi. Ad esempio, *contingenza* eseguito assieme a *respirare acqua* potrebbe stipulare che *respirare acqua* entra in azione quando sei immerso nell'acqua o simile liquido.

L'incantesimo contingente ha effetto immediatamente dopo che la circostanza si verifica per la prima volta, che tu lo voglia o no, e poi *contingenza* termina.

L'incantesimo contingente agisce solo su di te, anche se normalmente può prendere a bersaglio anche altri. Puoi usare un solo incantesimo *contingenza* alla volta. Se esegui di nuovo questo incantesimo, l'effetto di un altro incantesimo *contingenza* su di te avrà termine. Inoltre, *contingenza* per te ha termine se la componente materiale non dovesse più trovarsi sulla tua persona.

Controincantesimo

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 reazione, che effettui quando vedi una creatura entro 18 metri da te eseguire un incantesimo

Gittata: 18 metri

Componenti: S

Durata: Istantanea

Cerchi di interrompere una creatura nell'atto di eseguire un incantesimo. Se la creatura sta eseguendo un incantesimo di 3° livello o più basso, l'incantesimo fallisce e non ha effetto. Se sta eseguendo un incantesimo di 4° livello o più alto, effettui una prova di abilità utilizzando la tua abilità da incantatore. La CD è uguale a 10 + il livello dell'incantesimo da interrompere. Se riesci, l'incantesimo della creatura fallisce e non ha effetto.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, l'incantesimo interrotto non ha effetto se il suo livello è uguale o inferiore al livello dello slot incantesimo che usi.

Controllare Acqua

4° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (un goccio d'acqua e un pizzico di polvere)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Fino al termine dell'incantesimo, controlli qualsiasi acqua libera all'interno dell'area che hai scelto fino ad un cubo di 30 metri di lato. Quando esegui questo incantesimo puoi scegliere qualsiasi tra i seguenti effetti. Come azione, durante il tuo turno, puoi ripetere lo stesso effetto o sceglierne uno diverso.

Allagamento. Fai sì che il livello di tutta l'acqua nell'area aumenti fino a 6 metri. Se l'area include una costa, l'acqua inonda la terra ferma.

Se scegli un'area all'interno di un grosso corpo d'acqua, crei invece un'onda alta 6 metri che viaggia da un lato all'altro dell'area prima di infrangersi. Qualsiasi veicolo di taglia Enorme o inferiore sul percorso dell'onda viene trasportato dall'altro lato. Qualsiasi veicolo di taglia Enorme o inferiore colpito dall'acqua ha una percentuale del 25% di cappingarsi.

Il livello dell'acqua resta elevato fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso. Se questo effetto ha prodotto un'onda, l'onda si ripete all'inizio del tuo turno successivo, finché perdura l'effetto di allagamento.

Dividere le Acque. Fai sì che l'acqua nell'area si sposti a lato per creare un varco. Il varco si estende per l'area dell'incantesimo, e l'acqua divisa forma un muro su entrambi i lati del varco. Il varco resta fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso. L'acqua tornerà poi lentamente a riempire il varco nel corso del round successivo, fino a che non sarà risalita al suo normale livello.

Ridirigere il Flusso. Fai sì che l'acqua corrente nell'area si muova in una direzione a tua scelta, anche se l'acqua deve superare degli ostacoli, risalire muri o dirigersi verso altre direzioni improbabili. L'acqua nell'area si muove secondo le tue indicazioni, ma una volta giunta oltre l'area dell'incantesimo, riprende il suo flusso in base alle condizioni del terreno. L'acqua continua a muoversi nella direzione da te scelta fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso.

Turbine. Questo effetto richiede un corpo d'acqua che copra un quadrato di 15 metri di lato e abbia una profondità di 7,5 metri. Fai sì che si formi un turbine al centro dell'area. Il turbine produce un vortice largo 1,5 metri alla base, largo fino a 15 metri in cima e alto 7,5 metri. Qualsiasi creatura o oggetto nell'acqua e che si trovi entro 7,5 metri dal vortice viene trascinato 3 metri verso di esso. Una creatura può nuotare per allontanarsi dal vortice effettuando una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Quando una creatura entra nel vortice per la prima volta durante un turno o inizia il suo turno, deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se lo fallisce, la creatura subisce 2d8 danni contundenti e viene catturata dal vortice fino al termine dell'incantesimo. Se riesce il tiro salvezza, la creatura subisce la metà di questi danni, e non è catturata dal vortice. Una creatura catturata dal vortice può usare la sua azione per cercare di nuotare via dal vortice come descritto sopra, ma ha svantaggio alle prove di Forza (Atletica) per farlo.

La prima volta durante ciascun turno in un cui un oggetto entra nel vortice, l'oggetto subisce 2d8 danni contundenti; questo danno viene subito ogni round in cui l'oggetto rimane nel vortice.

Controllare Clima

8° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: Personale (raggio di 1,5 chilometri)

Componenti: V, S, M (incenso bruciato e po' di terra e legno mescolati nell'acqua)

Durata: Concentrazione, massimo 8 ore

Per la durata, assumi il controllo del clima entro 7,5 chilometri da te. Per eseguire questo incantesimo devi essere all'esterno. Muoversi in un posto dove non hai la visuale aperta verso il cielo, termina l'incantesimo anticipatamente.

Quando esegui questo incantesimo, cambia le attuali condizioni climatiche, determinate dall'Arbitro in base alla stagione e la latitudine. Puoi modificare le precipitazioni, la temperatura e il vento. Ci vogliono 1d4 x 10 minuti perché la nuova condizione prenda effetto. Una volta che la condizione avrà preso effetto, potrai cambiarla di nuovo. Quando l'incantesimo termina, il clima tornerà gradualmente alla norma.

Quando cambi le condizioni climatiche, trova l'attuale condizione sulla seguente tabella e cambiala di uno stadio, verso l'alto o il basso. Quando cambi il vento, puoi cambiarne anche la direzione.

Precipitazione

| Stadio | Condizione |
|--------|---------------------------------------------------|
| 1 | Limpido |
| 2 | Qualche nuvola |
| 3 | Coperto o foschia a terra |
| 4 | Pioggia, grandine o neve |
| 5 | Pioggia torrenziale, grandinata pesante, tempesta |

Temperatura

| Stadio | Condizione |
|--------|----------------------|
| 1 | Caldo insopportabile |
| 2 | Caldo |
| 3 | Tiepido |
| 4 | Fresco |
| 5 | Freddo |
| 6 | Freddo polare |

Vento

| Stadio | Condizione |
|--------|----------------|
| 1 | Calmo |
| 2 | Vento moderato |
| 3 | Vento moderato |
| 4 | Fortunale |
| 5 | Tempesta |

Convocare Animali

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Convochi spiriti fatati che assumono l'aspetto di bestie e compaiono in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una delle seguenti opzioni per determinare ciò che appare:

- Una bestia di grado di sfida 2 o inferiore
- Due bestie di grado di sfida 1 o inferiore
- Quattro bestie di grado di sfida 1/2 o inferiore
- Otto bestie di grado di sfida 1/4 o inferiore

Ogni bestia è considerata anche un fatato, e sparisce quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

Le creature convocate sono amichevoli verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per le creature convocate come gruppo, che agisce durante i propri turni. Esse obbediscono a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi alle bestie, si difenderanno dalle creature ostili, ma non compiranno altre azioni.

Le statistiche delle creature sono nelle *Regole dell'Arbitro*.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando certi slot incantesimo di livello più alto, scegli una delle opzioni di cui sopra, ma apparirà un numero maggiore di creature: il doppio con uno slot di 5° livello, il triplo con uno slot di 7° livello, e il quadruplo con uno slot di 9° livello.

Convocare Celestiale

7° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Richiami un celestiale di grado di sfida 4 o inferiore, che appare in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. Il celestiale sparisce quando scende a 0 punti ferita o l'incantesimo termina.

Il celestiale è amichevole verso di te e i tuoi compagni per la durata. Tira l'iniziativa per il celestiale, che agisce durante i propri turni. Obbedisce a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni), purché non violi il suo allineamento. Se non dai comandi al celestiale, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.

Le statistiche del celestiale sono nelle *Regole dell'Arbitro*.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 9° livello, convochi un celestiale di grado di sfida 5 o inferiore.

Convocare Creature dei Boschi

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una bacca di agrifoglio per creature convocate)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Convochi spiriti fatati che compaiono in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una delle seguenti opzioni per determinare ciò che appare:

- Un fatato di grado di sfida 2 o inferiore
- Due fatati di grado di sfida 1 o inferiore
- Quattro fatati di grado di sfida 1/2 o inferiore
- Otto fatati di grado di sfida 1/4 o inferiore

Una creatura convocata sparisce quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

Le creature convocate sono amichevoli verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per le creature convocate come gruppo, che agisce durante i propri turni. Esse obbediscono a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi ai fatati, si difenderanno dalle creature ostili, ma non compiranno altre azioni.

Le statistiche delle creature sono nelle *Regole dell'Arbitro*.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando certi slot incantesimo di livello più alto, scegli una delle opzioni di cui sopra, ma apparirà un numero maggiore di creature: il doppio con uno slot di 6° livello e il triplo con uno slot di 8° livello.

Convocare Elementale

5° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (incenso bruciato per l'aria, argilla malleabile per la terra, zolfo e fosforo per il fuoco, o acqua e sabbia per l'acqua)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Richiami un servitore elementale. Scegli un'area a gittata composta di acqua, aria, fuoco o terra e che riempia un cubo di 3 metri di spigolo. Un elementale di grado di sfida 5 o minore appropriato all'area da te scelta compare in uno spazio non occupato entro 3 metri da essa.

L'elementale sparisce quando scende a 0 punti ferita o l'incantesimo termina.

L'elementale è amichevole verso di te e i tuoi compagni per la durata. Tira l'iniziativa per l'elementale, che agisce durante i propri turni. Obbedisce a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi all'elementale, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.

Se la tua concentrazione viene infranta, l'elementale non sparisce. Invece, perderai il controllo dell'elementale, che diventerà ostile verso di te e i tuoi compagni, e potrebbe attaccarvi. Un elementale fuori controllo non può essere congedato da te, e sparisce 1 ora dopo che lo hai convocato.

Le statistiche dell'elementale sono nelle *Regole dell'Arbitro*.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il grado di sfida aumenta di 1 per ogni livello dello slot sopra il 5°.

Convocare Elementali Minori

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Convochi degli elementali che compariranno in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una delle seguenti opzioni per decidere cosa appare:

- Un elementale di grado di sfida 2 o meno
- Due elementali di grado di sfida 1 o meno
- Quattro elementali di grado di sfida 1/2 o meno
- Otto elementali di grado di sfida 1/4 o meno

Un elementale convocato sparisce quando scende a 0 punti ferita o l'incantesimo termina.

Un elementale convocato è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per gli elementali convocati come gruppo, che agisce durante i propri turni. Essi obbediscono a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi agli elementali, si difenderanno dalle creature ostili, ma non compiranno altre azioni.

Le statistiche delle creature sono nelle *Regole dell'Arbitro*.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando certi slot incantesimo di livello più alto, scegli una delle opzioni di cui sopra, ma apparirà un numero maggiore di creature: il doppio con uno slot di 6° livello e il triplo con uno slot di 8° livello.

Convocare Fatato

6° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Convochi uno spirito fatato di grado di sfida 6 o inferiore, o uno spirito fatato che assume la forma di una bestia di grado di sfida 6 o inferiore. Esso compare in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. La creatura fatata sparisce quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

La creatura fatata è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per la creatura fatata, che agisce durante i propri turni. Essa obbedisce a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni), purché non violi il suo allineamento. Se non dai comandi, si difenderà dalle creature ostili, ma non compirà altre azioni.

Se la tua concentrazione viene infranta, la creatura fatata non sparisce. Invece, perderai il controllo della creatura fatata, che diventerà ostile verso di te e i tuoi compagni, e potrebbe attaccarvi. Una creatura fatata fuori controllo non può essere congedata da te, e sparisce 1 ora dopo che l'hai convocata.

Le statistiche della creatura fatata sono nelle *Regole dell'Arbitro*.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, il grado di sfida aumenta di 1 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

Convocare Fuoco di Fila

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (cono di 18 metri)

Componenti: V, S, M (un pezzo di munizione o un'arma da lancio)

Durata: Istantanea

Lanci un'arma non magica o spari un pezzo di munizione non magico in aria per creare un cono di armi identiche che si proiettano in avanti e poi scompaiono. Ogni creatura in un cono di 18 metri deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 3d8 danni se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Il tipo di danno è lo stesso dell'arma o della munizione usata come componente.

Convocare Raffica

5° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di munizione o un'arma da lancio)

Durata: Istantanea

Lanci un'arma non magica o spari un pezzo di munizione non magico in aria e scegli un punto a gittata. Centinaia di duplicati della munizione o dell'arma ricadono come raffica dall'alto e poi scompaiono. Ogni creatura in un cilindro del raggio di 12 metri e alto 6 metri centrato su quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 8d8 danni se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Il tipo di danno è lo stesso dell'arma o della munizione usata come componente.

Cordone di Frecce

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 1,5 metri

Componenti: V, S, M (quattro o più frecce o saette)

Durata: 8 ore

Pianti quattro pezzi di munizioni non magiche – frecce o saette da balestra – nel terreno entro la gittata e imponi su di loro una magia affinché proteggano l'area. Fino al termine dell'incantesimo, ogni qualvolta che una creatura diversa da te si avvicini a più di 9 metri dalla munizione per la prima volta durante un turno o termini lì il suo turno, un pezzo di munizione prende il volo e la colpisce. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o subire 1d6 danni perforanti. Il pezzo di munizione viene distrutto. L'incantesimo ha termine quando non ci sono più munizioni disponibili.

Quando esegui questo incantesimo, puoi indicare qualsiasi creatura di tua scelta, perché l'incantesimo la ignori.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il numero di munizioni su cui può agire aumenta di due per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Corona di Pazzia

2° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un umanoide di tua scelta, a gittata e che puoi vedere, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare affascinato da te per la durata. Mentre il bersaglio è affascinato in questo modo, una corona deforme fatta di ferro spuntato appare sulla sua testa, mentre la follia riluce nei suoi occhi.

Il bersaglio affascinato, prima di muoversi durante il suo turno, deve usare la sua azione per effettuare un attacco da mischia contro una creatura scelta da te (tranne se stesso). Se non scegli nessuna creatura o non ce ne sono a portata, il bersaglio può agire normalmente durante il proprio turno.

Nei tuoi turni successivi, devi usare la tua azione per mantenere il controllo del bersaglio, o l'incantesimo termina. Inoltre, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza di Saggezza al termine di ciascun suo turno. Se lo riesce, l'incantesimo termina.

Creare Cibo e Acqua

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Crei 22,5 chili di cibo e 120 litri d'acqua sul terreno o in contenitori a gittata, sufficienti a sostenere fino a quindici umanoidi o cinque cavalcature per 24 ore. Il cibo è blando ma nutriente, e marcisce dopo 24 ore se non viene consumato. L'acqua è pulita e non va a male.

Creare o Distruggere Acqua

1° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un goccio d'acqua per creare acqua o qualche granello di sale per distruggerla)

Durata: Istantanea

Crei o distruggi l'acqua.

Creare Acqua. Crei fino a 40 litri di acqua limpida in un contenitore aperto a gittata. In alternativa, l'acqua cade come pioggia in un cubo di 9 metri di spigolo che si trovi entro la gittata, estinguendo le fiamme esposte nell'area.

Distruggere Acqua. Distruggi fino a 40 litri di acqua in un contenitore aperto a gittata. In alternativa, puoi distruggere la nebbia in un cubo di 9 metri di spigolo entro la gittata.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, crei o distruggi ulteriori 40 litri d'acqua, o le dimensioni del cubo aumentano di 1,5 metri, per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Creare Non Morti

6° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (un vaso di terracotta pieno di terra di cimitero, un vaso di terracotta pieno di acqua salmastra, e un onice nero del valore di 50 mo per ogni cadavere)

Durata: Istantanea

Puoi eseguire questo incantesimo solo di notte. Scegli fino a tre cadaveri di umanoidi Medi o Piccoli a gittata. Ogni cadavere diventa un ghoul sotto il tuo controllo (l'Arbitro possiede le statistiche di gioco di queste creature).

Durante il tuo turno, con un'azione bonus, puoi comandare mentalmente qualsiasi creatura da te animata con questo incantesimo, se la creatura si trova entro 36 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarle tutte o solo alcune nello stesso momento, impartendo lo stesso comando a ciascuna). Decidi tu quale azione effettuerà la creatura e dove si muoverà durante il suo prossimo turno, oppure puoi impartire un comando generico, come quello di fare la guardia ad una specifica stanza o corridoio. Se non impartisci comandi, le creature si limiteranno a difendersi dalle creature ostili. Una volta ricevuto un comando, la creatura continuerà ad eseguirlo finché il compito sarà completo.

La creatura è sotto il tuo controllo per 24 ore, dopodiché smetterà di rispondere ai comandi che gli impartisci. Per mantenere il controllo della creatura per altre 24 ore, devi eseguire questo incantesimo sulla creatura prima che l'attuale periodo di 24 ore abbia termine. Questo impiego dell'incantesimo riasserisce il tuo controllo su di un massimo di tre creature che hai animato con questo incantesimo, anziché animarne di nuove.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello, puoi rianimare o riasserire il controllo su quattro ghoul. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 8° livello, puoi animare o riasserire il controllo su cinque ghoul o due ghastr o wight. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 9° livello puoi animare o riasserire il controllo su sei ghoul, tre ghastr o wight, o due mummie.

Creazione

5° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un minuscolo pezzo di materiale dello stesso tipo di oggetto che intendi creare)

Durata: Speciale

Afferri pezzi di materia d'ombra dal Mondo delle Ombre per creare, a gittata, oggetti non viventi di materia vegetale: beni morbidi, corda, legno o qualcosa di simile. Puoi usare questo incantesimo anche per creare oggetti minerali come pietra, cristallo o metallo. L'oggetto creato non può essere più grosso di un cubo di 1,5 metri di spigolo, e l'oggetto deve essere di una forma e materiale che hai già visto in passato.

La durata dipende dal materiale dell'oggetto. Se l'oggetto è composto da più materiali, usa la durata più breve.

Materiale Durata

| | |
|---------------------|-----------|
| Materia vegetale | 1 giorno |
| Pietra o cristallo | 12 ore |
| Metalli preziosi | 1 ora |
| Gemme | 10 minuti |
| Adamantio o mithril | 1 minuto |

Usare qualsiasi materiale creato da questo incantesimo come componente materiale di un altro incantesimo farà fallire quell'incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il cubo aumenta di 1,5 metri di spigolo per ogni livello dello slot sopra il 5°.

Crescita di Piante

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione o 8 ore

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Questo incantesimo incanala vitalità nelle piante entro una specifica area. Esistono due usi possibili per questo incantesimo, che conferiscono benefici immediati o a lungo termine.

Se esegui questo incantesimo impiegando 1 azione, scegli un punto a gittata. Tutte le piante normali in un raggio di 30 metri centrato su quel punto diventano dense e folte. Una creatura che attraversa l'area quadruplica il costo del suo movimento.

Puoi escludere dai suoi effetti una o più aree di qualsiasi dimensione all'interno dell'area dell'incantesimo.

Se esegui questo incantesimo nel corso di 8 ore, nutri la terra. Tutte le piante in un raggio di 750 metri centrato su di un punto a gittata diventano super produttive per 1 anno. Le piante producono il doppio del normale ammontare di cibo al momento del raccolto.

Crescita di Spuntoni

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (sette spine affilate o sette ramoscelli, ciascuno di esse appuntito ad un'estremità)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Il terreno in un raggio di 6 metri centrato su di un punto a gittata si contorce e genera spuntoni e spine molto acuminati. Per la durata, l'area diventa terreno difficile. Quando una creatura entra o si muove all'interno dell'area, subisce 2d4 danni perforanti per ogni 1,5 metri percorsi.

La trasformazione del terreno è talmente ben camuffata da sembrare naturale. Qualsiasi creatura che non abbia visto l'area al momento dell'esecuzione dell'incantesimo deve effettuare una prova di Saggezza (Percezione) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo per riconoscere il pericolo rappresentato dal terreno prima di entrarvi.

Curare Ferite

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una creatura a contatto con te recupera un numero di punti ferita uguale a 1d8 + il tuo modificatore di abilità da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti e costrutti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, la cura aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Curare Ferite di Massa

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un'onda di energia guaritrice parte da un punto a gittata, scelto da te. Scegli fino a sei creatura in una sfera di 9 metri di raggio centrata su quel punto. Ogni bersaglio recupera punti ferita uguali a 3d8 + il tuo modificatore di abilità da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, la cura aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 5°.

Danza Irresistibile

8° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Scegli una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio comincia un comico balletto sul posto: agitando le gambe, battendo i piedi e saltellando per la durata. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo incantesimo.

Una creatura che balla deve usare tutto il suo movimento per ballare senza lasciare il suo spazio e ha svantaggio ai tiri salvezza di Destrezza e tiri di attacco. Mentre il bersaglio è affetto da questo incantesimo, le altre creature hanno vantaggio ai tiri di attacco contro di lui. Con un'azione, una creatura che balla effettua un tiro salvezza di Saggezza per recuperare il controllo di se stessa. Se lo riesce, l'incantesimo ha fine.

Desiderio

9° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Istantanea

Desiderio è il più potente incantesimo che una creatura mortale possa eseguire. Semplicemente parlando ad alta voce, puoi modificare le stesse fondamenta della realtà a seconda dei tuoi bisogni.

L'uso basilare di questo incantesimo è quello di riprodurre l'effetto di qualsiasi altro incantesimo di 8° livello o più basso. Non devi soddisfare nessuno dei requisiti dell'incantesimo, comprese le componenti materiali costose. L'incantesimo ha semplicemente effetto.

In alternativa, puoi creare uno dei seguenti effetti a tua scelta:

- Crei un oggetto del valore massimo di 25.000 mo, che non sia un oggetto magico. L'oggetto non può avere dimensioni superiori ai 90 metri in qualsiasi dimensione, e compare in uno spazio non occupato sul terreno.
- Permetti fino a venti creature che puoi vedere di recuperare tutti i punti ferita, e termini tutti gli effetti su di loro descritti dall'incantesimo *ripristino superiore*.
- Conferisci ad un massimo di dieci creature che puoi vedere la resistenza ad un tipo di danno a tua scelta.
- Conferisci ad un massimo di dieci creature che puoi vedere l'immunità ad un singolo incantesimo o altro effetto magico per 8 ore. Ad esempio, potresti rendere te e tutti i tuoi compagni immuni all'attacco risucchia vita del lich.
- Annulli un qualsiasi evento recente obbligando a ritirare qualsiasi tiro effettuato nell'ultimo round (compreso il tuo ultimo turno). La realtà si rimodella per assecondare il nuovo risultato. Puoi far sì che il nuovo tiro abbia vantaggio o svantaggio, e puoi scegliere se usare il tiro originale o il nuovo tiro.

Potresti anche riuscire ad ottenere altro, oltre gli obiettivi negli esempi di cui sopra. Definisci i tuoi desideri quanto più possibile all'Arbitro. L'Arbitro ha grande spazio di manovra nel decidere cosa accada in questi casi; maggiore il desiderio, più grosse le probabilità che qualcosa vada storto. L'incantesimo potrebbe semplicemente fallire, l'effetto desiderato manifestarsi solo in parte, oppure potresti subire delle conseguenze impreviste, in base a come hai proferito il desiderio. Lo stress dell'eseguire questo incantesimo per creare qualsiasi effetto che non sia riprodurre un altro incantesimo ti indebolisce. Dopo averne retto lo stress, ogni volta che eseguirai un incantesimo, fino al termine di un riposo lungo, subirai 1d10 danni necrotici per livello dell'incantesimo. Questo danno non può essere ridotto o diminuito in alcun modo. Inoltre, la tua Forza scende a 3, se non è già a 3 o meno, per 2d4 giorni. Per ciascun giorno che trascorri a riposare e non svolgere altro che un'attività leggera, il tuo tempo di recupero rimanente diminuisce di 2 giorni. Infine, c'è una probabilità del 33 per cento che tu non sia mai più in grado di eseguire *desiderio* a causa dello stress sofferto per l'esecuzione dell'incantesimo.

Destriero Fantasma

3° livello, illusione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Una creatura quasi reale simile ad un cavallo, di taglia Grande, appare sul terreno in uno spazio non occupato di tua scelta e a gittata. Decidi tu l'aspetto della creatura, e questa compare equipaggiata di sella, morso e briglia. Qualsiasi equipaggiamento creato dall'incantesimo, svanisce in una nuvola di fumo se viene portato a più di 3 metri di distanza dal destriero.

Per la durata, tu o una creatura di tua scelta potete cavalcare il destriero. La creatura usa le statistiche del cavallo da corsa, eccetto che ha velocità 30 metri e può percorrere 15 chilometri in un'ora, o 20 chilometri ad andatura veloce. Quando l'incantesimo termina, il destriero inizia gradualmente a svanire, dando al cavallerizzo 1 minuto per smontare di sella. L'incantesimo termina se usi un'azione per interromperlo o se il destriero subisce danni.

Disco Fluttuante

1° livello, convocazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di mercurio)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo crea un piano di forza orizzontale, perfettamente circolare, di 1 metro di diametro e 2,5 centimetri di spessore che fluttua a 1 metro da terra in uno spazio non occupato di tua scelta a gittata e che puoi vedere. Il disco rimane attivo per la durata, e può sostenere 250 chili. Se gli viene poggiato sopra un peso superiore, l'incantesimo termina, e tutto quello che vi si trova sopra cade a terra.

Finché ti trovi entro 6 metri da esso, il disco è immobile. Se ti muovi più di 6 metri lontano da esso, il disco ti segue in modo da rimanere sempre a 6 metri da te. Può muoversi attraverso terreno disomogeneo, su e giù per le scale, pendenze e simili, ma non può superare cambi di altitudine di 3 o più metri. Ad esempio, il disco non può attraversare un fossato profondo 3 metri, né potrebbe lasciare il fossato se fosse creato in fondo ad esso. Se ti allontani più di 30 metri dal disco (di solito perché non riesce ad aggirare un ostacolo nel seguirti), l'incantesimo termina.

Disintegrare

6° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una calamita e un pizzico di polvere)

Durata: Istantanea

Un sottile raggio verde parte dal tuo dito puntato verso un bersaglio a gittata che puoi vedere. Il bersaglio può essere una creatura, un oggetto o una creazione di forza magica, come un muro creato da *muro di forza*.

Una creatura bersaglio di questo incantesimo deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Il bersaglio subisce 10d6 + 40 danni da forza se fallisce il tiro salvezza. Se questo danno riduce il bersaglio a 0 punti ferita, questi è disintegrato.

Una creatura disintegrata e tutto quello che indossa e trasporta, eccetto gli oggetti magici, viene ridotta ad una pila di sottile polvere grigia. La creatura può essere riportata in vita solo tramite un incantesimo *vera resurrezione* o *desiderio*.

Questo incantesimo disintegra automaticamente gli oggetti non magici o una creazione di forza magica di taglia Grande o più piccola. Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza di taglia Enorme o più grossa, questo incantesimo disintegra una porzione di essa pari a un cubo di 3 metri di spigolo. Gli oggetti magici ignorano questo incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, il danno aumenta di 3d6 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

Dissolvere Bene e Male

5° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (acqua sacra o argento e ferro in polvere)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un'energia luminosa ti circonda e ti protegge da fatati, non morti e creature originarie di luoghi al di là del Piano Materiale. Per la durata, i celestiali, elementali, fatati, immondi e non morti hanno svantaggio ai tiri di attacco contro di te.

Puoi terminare l'incantesimo anticipatamente usando una delle seguenti funzioni speciali.

Spezzare Ammalimento. Con un'azione, puoi entrare in contatto con una creatura affascinata, spaventata o posseduta da un celestiale, elementale, fatato, immondo o non morto. La creatura con cui sei in contatto non è più affascinata, spaventata o posseduta da queste creature.

Congedo. Con un'azione, effettua un attacco con incantesimo da mischia contro un celestiale, elementale, fatato, immondo o non morto nella tua portata. Se lo colpisci, puoi cercare di rimandare la creatura al suo piano di origine. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Carisma o venire rispedita sul suo piano nativo (se non vi si trova già). Se non si trovano sul loro piano nativo, i non morti vengono rispediti nel Mondo delle Ombre e i fatati nelle Lande Fatate.

Dissolvere Magia

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Scegli una creatura, oggetto o effetto magico a gittata. Qualsiasi incantesimo di 3° livello o più basso sul bersaglio ha fine. Per ogni incantesimo di 4° livello o più alto sul bersaglio, effettua una prova di abilità usando la tua abilità da incantatore. La CD della prova è uguale a 10 + il livello dell'incantesimo da dissolvere. Se la prova riesce, l'incantesimo ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, poni immediatamente fine agli effetti degli incantesimi sul bersaglio il cui livello dell'incantesimo è uguale o inferiore al livello dello slot incantesimo da te usato.

Dito della Morte

7° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Invia una scarica di energia negativa ad una creatura a gittata che puoi vedere, provocandole profondo dolore. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Il bersaglio subisce 7d8 + 30 danni necrotici se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Un umanoide ucciso da questo incantesimo si rianima come zombi sotto il tuo comando permanente all'inizio del tuo prossimo turno, e seguirà i tuoi ordini verbali al meglio delle sue abilità.

Divinazione

4° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (incenso e un'offerta sacrificale appropriata alla tua religione, il cui valore complessivo sia di 25 mo, che saranno consumati dall'incantesimo)

Durata: Istantanea

La tua magia e un'offerta ti mettono in comunicazione con un dio o il servitore di un dio. Gli puoi porre una singola domanda in merito ad uno specifico obiettivo, evento o attività che debba verificarsi entro 7 giorni. L'Arbitro dà una risposta veritiera. La replica potrebbe essere una breve frase, una rima criptica o un presagio. L'incantesimo non tiene conto di ogni possibile circostanza che possa modificare il risultato, come l'esecuzione di ulteriori incantesimi o la perdita o l'arrivo di un alleato.

Se esegui l'incantesimo due o più volte prima di aver terminato il tuo prossimo riposo lungo, c'è una probabilità cumulativa del 25% che per ogni esecuzione dopo la prima tu ottenga una lettura casuale. L'Arbitro effettua questo tiro in segreto.

Dolce Riposo

2° livello, negromanzia (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pizzico di sale e un pezzo di rame posto su ciascun occhio del cadavere, che devono restare lì per la durata)

Durata: 10 giorni

Entri a contatto con un cadavere o altri resti. Per la durata, il bersaglio è protetto dalla putrefazione e non può diventare non morto.

L'incantesimo, inoltre, estende il limite di tempo per rianimare il bersaglio dalla morte, dato che i giorni trascorsi sotto l'influenza di questo incantesimo non sono conteggiati nel limite di tempo di incantesimi come *rianimare morti*.

Dominare Bestia

4° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Cerchi di affascinare una bestia a gittata che puoi vedere. Essa deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare affascinato per la durata, con vantaggio se tu o i tuoi alleati la state combattendo.

Mentre la bestia è affascinata, finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con esso. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi alla creatura mentre sei cosciente (non richiede un'azione), a cui essa obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come "Attacca quella creatura", "Corri laggiù", o "Prendi quell'oggetto". Se la creatura completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà e preserverà al meglio delle sue abilità.

Puoi impiegare la tua azione per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo turno, il bersaglio effettuerà solo le azioni decise da te, e non farà nulla che tu non gli permetta di fare.

Durante questo periodo, puoi anche far usare una reazione al bersaglio, ma ciò richiede l'uso della tua reazione.

Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo tiro salvezza di Saggezza contro l'incantesimo. Se il tiro salvezza riesce, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello, la durata è concentrazione, massimo 10 minuti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello, la durata è concentrazione, massimo 1 ora. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, la durata è concentrazione, massimo 8 ore.

Dominare Mostro

8° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Cerchi di affascinare una creatura a gittata che puoi vedere. Essa deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare affascinata per la durata, con vantaggio se tu o i tuoi alleati la state combattendo. Mentre la creatura è affascinata, finchè voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con essa. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi alla creatura mentre sei cosciente (non richiede un'azione), a cui essa obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come "Attacca quella creatura", "Corri laggiù", o "Prendi quell'oggetto". Se la creatura completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà e preserverà al meglio delle sue abilità.

Puoi impiegare la tua azione per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo turno la creatura effettuerà solo le azioni decise da te, e non farà nulla che tu non le permetta di fare. Durante questo periodo, puoi anche far usare una reazione alla creatura, ma ciò richiede l'uso della tua reazione.

Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo tiro salvezza di Saggezza contro l'incantesimo.

Se il tiro salvezza riesce, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 9° livello, la durata è concentrazione, massimo 8 ore.

Dominare Persona

5° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Cerchi di affascinare un umanoide a gittata che puoi vedere. Esso deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare affascinato per la durata, con vantaggio se tu o i tuoi alleati lo state combattendo.

Mentre il bersaglio è affascinato, finchè voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con esso. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi al bersaglio mentre sei cosciente (non richiede un'azione), a cui esso obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come "Attacca quella creatura", "Corri laggiù", o "Prendi quell'oggetto". Se il bersaglio completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà e preserverà al meglio delle sue abilità.

Puoi impiegare la tua azione per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo turno, il bersaglio effettuerà solo le azioni decise da te, e non farà nulla che tu non gli permetta di fare.

Durante questo periodo, puoi anche far usare una reazione al bersaglio, ma ciò richiede l'uso della tua reazione.

Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo tiro salvezza di Saggezza contro l'incantesimo. Se il tiro salvezza riesce, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello, la durata è concentrazione, massimo 10 minuti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello, la durata è concentrazione, massimo 1 ora. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 8° livello o più alto, la durata è concentrazione, massimo 8 ore.

Duello Obbligato

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Tenti di obbligare una creatura ad affrontarti in duello. Una creatura a gittata che puoi vedere deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura è attratta a te, obbligata dalla tua richiesta divina. Per la durata, la creatura ha svantaggio ai tiri di attacco contro creature diverse da te, e deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza ogni volta che cerchi di muoversi in uno spazio che sia più di 9 metri lontano da te; se riesce il tiro salvezza, l'incantesimo non limita il movimento del bersaglio per quel turno.

L'incantesimo ha termine se tu attacchi una qualsiasi altra creatura, se esegui un incantesimo che prende a bersaglio una creatura ostile diversa dal bersaglio, se una creatura amica danneggia il bersaglio o esegue un incantesimo nocivo su di esso, o se termini il tuo turno a più di 9 metri di distanza dal bersaglio.

Eroismo

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una creatura consenziente con cui sei in contatto viene infusa di coraggio. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura è immune all'essere spaventata e, all'inizio di ciascun suo turno, ottiene punti ferita temporanei pari al tuo modificatore di abilità da incantatore. Quando l'incantesimo ha termine, il bersaglio perde tutti i punti ferita temporanei rimanenti, derivati da questo incantesimo.

Esilio

4° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un oggetto disprezzato dal bersaglio)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Cerchi di spedire una creatura a gittata e che puoi vedere in un altro piano di esistenza. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Carisma o venire esiliato.

Se il bersaglio è natio del piano di esistenza in cui ti trovi, esili il bersaglio in un semipiano innocuo. Mentre è lì, il bersaglio è inabile. Il bersaglio rimane lì fino al termine dell'incantesimo, quando riapparirà nello spazio che aveva lasciato o nello spazio non occupato più vicino, se il suo spazio originale adesso lo è.

Se il bersaglio è natio di un diverso piano di esistenza da quello in cui sei, il bersaglio svanisce emettendo un lieve scoppio, mentre torna al suo piano natio. Se l'incantesimo termina prima che sia trascorso 1 minuto, il bersaglio riappare nello spazio che aveva lasciato o nello spazio non occupato più vicino, se il suo spazio originale è occupato.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, puoi prendere a bersaglio un'ulteriore creatura per ogni slot incantesimo sopra il 4°.

Esplosione Arcana

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un fascio di energia crepitante si dirige verso una creatura a gittata. Effettua un attacco con incantesimo a gittata contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni da forza.

Quando raggiungi i livelli più elevati, l'incantesimo crea più di un fascio di energia: due fasci di energia al 5° livello, tre all'11° livello e quattro al 17° livello. Puoi dirigere questi fasci di energia contro lo stesso bersaglio o dividerli tra più bersagli. Effettua un tiro di attacco separato per ogni fascio di energia.

Eterealità

7° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Massimo 8 ore

Entri nelle regioni di confine del Piano Etereo, nell'area che si sovrappone al tuo piano attuale. Resti sul Confine Etereo per la durata o finché non usi un'azione per interrompere l'incantesimo. Se ti muovi verso l'alto o il basso, il costo del movimento è raddoppiato. Puoi vedere e udire il piano da cui provieni, ma tutto quello che si trova lì ti appare grigio, e non puoi vedere a più di 18 metri di distanza.

Mentre sei sul Piano Etereo, puoi interagire solo con altre creature su quel piano. Le creature che non sono sul Piano Etereo non ti possono percepire né interagire con te, a meno che un'abilità speciale o la magia gli fornisca la possibilità di farlo.

Ignori tutti gli oggetti e gli effetti che non sono sul Piano Etereo, potendo così attraversare gli oggetti che percepisci sul piano da cui provieni.

Quando l'incantesimo termina, ritorni immediatamente al piano da cui provieni nel punto che occupi attualmente. Se quando accade occupi lo stesso spazio di un oggetto solido o di una creatura, vieni immediatamente spostato nel più vicino spazio non occupato che puoi occupare e subisci 6 danni da forza per ogni metro di cui vieni spostato (o sua frazione). Questo incantesimo non ha effetto se lo esegui mentre sei già nel Piano Etereo o su di un piano che non vi confina, come uno dei Piani Esterni.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 8° livello o più alto, puoi prendere a bersaglio fino a tre creature consenzienti (te compreso) per ogni livello dello slot sopra il 7°. Quando esegui l'incantesimo, le creature devono trovarsi entro 3 metri da te.

Fabbricare

4° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Converti le materie prime in prodotti finiti dello stesso materiale. Ad esempio, puoi fabbricare un ponte di legno da un cumulo di alberi, una corda da un mucchio di canapa, e abiti dal lino o la lana.

Scegli le materie prima che puoi vedere a gittata. Puoi fabbricare un oggetto di taglia Grande o inferiore (contenuto in un cubo di 3 metri di spigolo, o otto cubi connessi di 1,5 metri di spigolo) data una sufficiente quantità di materie prime. Se stai lavorando con il metallo, la pietra o altre sostanze minerali, l'oggetto fabbricato non può essere più grande di taglia Media (contenuto in un singolo cubo di 1,5 metri di spigolo). La qualità degli oggetti creati da questo incantesimo è commisurata alla qualità delle materie prime.

Tramite questo incantesimo non si possono creare o trasmutare creature o oggetti magici. Inoltre non puoi usarlo per creare oggetti che normalmente richiedono un alto livello di lavorazione, come i gioielli, le armi, il vetro o le armature, a meno che tu non abbia la competenza con il tipo di strumenti da artigiano utilizzati per costruire questi oggetti.

Fame Ultraterrena

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (un tentacolo di piovra marinato)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Apri un portale verso il buio tra le stelle, una regione infestata da orrori ignoti. Compare così una sfera di 6 metri di raggio composta di buio totale e freddo intenso, centrata su di un punto a gittata e che rimane per la durata. Questo vuoto è ricolmo di una cacofonia di soffici sussurri e rumori gorgoglianti che possono essere uditi fino a 9 metri di distanza. Nessuna luce, magica o meno, può illuminare l'area, mentre le creature completamente al suo interno sono accecate. Il vuoto crea una distorsione nella struttura dello spazio, e l'area è considerata terreno difficile. Qualsiasi creatura che inizi il suo turno nell'area subisce 2d6 danni da freddo. Qualsiasi creatura che termini il suo turno nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o subire 2d6 danni da acido mentre viene sfiorata da tentacoli ultraterreni.

Faretra Rapida

5° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una faretra contenente almeno un pezzo di munizione)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Trasmuti la tua faretra così che produca una riserva infinita di munizioni non magiche, che sembrano saltare nella tua mano quando la allunghi per afferrarle.

Durante ciascun tuo turno fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus per effettuare due attacchi con un'arma che usi le munizioni nella faretra. Ogni volta che effettui un simile attacco a gittata, la tua faretra rimpiazza magicamente le munizioni usate con un simile pezzo di munizione non magica. Qualsiasi pezzo di munizione creato da questo incantesimo si disintegra al termine dell'incantesimo. Se perdi il possesso della faretra, l'incantesimo ha termine.

Faro di Speranza

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Questo incantesimo conferisce speranza e vitalità. Scegli un qualsiasi numero di creature a gittata. Per la durata, ciascun bersaglio ha vantaggio ai tiri salvezza di Saggezza e ai tiri salvezza da morte, e da ogni cura ottiene il massimo numero di punti ferita possibili.

Fascio di Luna

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (diversi semi di bella di notte e un pezzo di felpato opalescente)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un fascio argenteo di luce pallida risplende in un cilindro di raggio di 1,5 metri, alto 12 metri centrato in un punto a gittata. Fino al termine dell'incantesimo, una luce fioca riempie il cilindro.

Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un turno o inizia qui il suo turno, è avvolta da fiamme spettrali che provocano un dolore terribile, e deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza subisce 2d10 danni radianti, o la metà di questi danni se lo riesce. Un mutaforma effettua il tiro salvezza con svantaggio. Se lo fallisce ritorna immediatamente alla sua forma originale e non può assumere una forma diversa finché non esce dalla luce dell'incantesimo.

Durante ciascun tuo turno dopo aver eseguito l'incantesimo, puoi usare un'azione per muovere il fascio di 18 metri in qualsiasi direzione.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Fascio di Sole

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (linea di 18 metri)

Componenti: V, S, M (una lente ingranditrice)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una fascio di luce brillante esplose dalla tua mano in una linea larga 1,5 metri e lunga 18 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce 6d8 danni radianti e rimane accecata fino al tuo prossimo turno. Se riesce il tiro salvezza, subisce la metà dei danni e non è accecata. I non morti e le melme hanno svantaggio su questo tiro salvezza. Puoi creare una nuova linea di luminosità con un'azione durante qualsiasi tuo turno fino al termine dell'incantesimo.

Per la durata, una particella di luce brillante risplende nella tua mano. Produce luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Questa luce è considerata luce solare.

Fattura

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (l'occhio pietrificato di un girino)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Poni una maledizione su di una creatura a gittata e che puoi vedere. Fino al termine dell'incantesimo, infliggi 1d6 danni necrotici aggiuntivi al bersaglio ogni volta che lo colpisci con un attacco. Inoltre, quando esegui questo incantesimo scegli un'abilità. Il bersaglio ha svantaggio alle prove di abilità effettuate con l'abilità scelta.

Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima del termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus durante un tuo turno successivo per maledire una creatura differente. Eseguire *rimuovere maledizione* sul bersaglio pone termine all'incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° o 4° livello, puoi mantenere la concentrazione sull'incantesimo per un massimo di 8 ore. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot di 5° livello o più alto, puoi mantenere la concentrazione sull'incantesimo per un massimo di 24 ore.

Favore Divino

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Le tue preghiere potenziano te e la tua arma. Fino al termine dell'incantesimo, quando colpisce la tua arma infligge 1d4 danni radianti aggiuntivi.

Fermare il Tempo

9° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Istantanea

Fermi brevemente il flusso del tempo per tutti, tranne che per te. Il tempo non scorre per le altre creature, mentre tu effettui 1d4 + 1 turni di fila, durante i quali puoi effettuare azioni e muoverti come sempre. Questo incantesimo termina se una delle azioni che usi durante questo periodo, o qualsiasi effetto che crei durante questo periodo, ha effetto su di una creatura diversa da te o su di un oggetto indossato o trasportato da qualcuno che non sia tu. Inoltre, l'incantesimo termina se ti muovi in un posto lontano più di 300 metri da quello in cui lo hai eseguito.

Fiamma Consacrata

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una luminosità simile a quella prodotta da una fiaccola discende su di una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o subire 1d8 danni radianti. Il bersaglio non riceve il beneficio della copertura per questo tiro salvezza. Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

Fiamma Perpetua

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 50 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto

Una luminosità simile a quella prodotta da una fiaccola si sprigiona da un oggetto con cui sei in contatto. L'effetto sembra quello di una normale fiamma, ma non produce calore né necessita ossigeno. Una *fiamma perpetua* può essere celata o nascosta ma non può essere smorzata né spenta.

Fingere Morte

3° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pizzico di terra di cimitero)

Durata: 1 ora

Una creatura consenziente con cui sei a contatto entra in uno stato catalettico, indistinguibile dalla morte. Per la durata dell'incantesimo, o finché non impieghi un'azione per entrare a contatto col bersaglio e dissolvere l'incantesimo, il bersaglio appare morto a tutte le ispezioni esterne e agli incantesimi usati per determinare le condizioni del bersaglio. Il bersaglio è accecato e inabile, e la sua velocità scende a 0. Il bersaglio ha resistenza a tutti i danni eccetto il danno psichico. Se il bersaglio è ammalato o avvelenato quando esegui questo incantesimo, o diventa ammalato o avvelenato mentre si trova sotto l'effetto dell'incantesimo, la malattia e il veleno non hanno effetto fino al termine dell'incantesimo.

Folata di Vento

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (linea di 18 metri)

Componenti: V, S, M (un seme di legume)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una linea di forte vento lunga 18 metri e larga 3 metri esplose partendo da te in una direzione a tua scelta, per la durata dell'incantesimo. Ogni creatura che inizia il suo turno dentro la linea deve riuscire un tiro salvezza di Forza o venire spinta lontano da te di 4,5 metri, seguendo la direzione della linea. Qualsiasi creatura sulla linea deve spendere il doppio del movimento per avvicinarsi a te. La folata disperde gas o vapori, estingue candele, torce e simili fiamme non protette nell'area. Le fiamme protette, come quelle della lanterne, si agitano, e hanno una probabilità del 50% di estinguersi. Come azione bonus durante ciascun tuo turno, prima del termine dell'incantesimo, puoi cambiare la direzione in cui la linea si proietta da te.

Fondersi con la Pietra

3° livello, trasmutazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 8 ore

Entri in un oggetto o superficie di pietra grossi abbastanza da contenere tutto il tuo corpo, fondendoti con la pietra assieme a tutto l'equipaggiamento che trasporti per la durata. Usando il tuo movimento, entri nella pietra in un punto con cui sei in contatto. Non resta nulla della tua presenza che rimanga visibile o altrimenti possa essere individuato da sensi non magici. Mentre sei fuso con la pietra, non puoi vedere ciò che avviene all'esterno, e qualsiasi prova di Saggezza (Percezione) che effettui per ascoltare i suoni prodotti fuori da essa è fatta con svantaggio. Resti consapevole del passare del tempo e puoi eseguire incantesimi su di te mentre sei fuso con la pietra. Puoi usare il tuo movimento per lasciare la pietra e ricomparire nel punto in cui vi sei entrato, terminando così l'incantesimo. Altrimenti non puoi muoverti.

I danni minori alla pietra non ti nuociono, ma la sua parziale distruzione o cambio di forma (di modo che tu non vi entri più) ti espellono da essa e ti infliggono 6d6 danni contundenti. La completa distruzione della pietra (o la sua trasmutazione in un'altra sostanza) ti fa espellere e ti infligge 50 danni contundenti. Se vieni espulso, cadi prono in uno spazio non occupato, nel punto più vicino a quello in cui sei entrato nella pietra.

Forma Gassosa

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di garza e un filo di fumo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Trasformi una creatura consenziente con cui sei in contatto, insieme a tutto ciò che sta indossando e trasportando, in una nube vaporosa per la durata. L'incantesimo termina se la creatura scende a 0 punti ferita. Le creature incorporee ignorano questo effetto. Mentre è in questa forma, l'unico metodo di movimento del bersaglio è una velocità di volo 3 metri. Il bersaglio può entrare e occupare lo spazio di un'altra creatura. Il bersaglio ha resistenza ai danni non magici, e ha vantaggio ai tiri salvezza di Forza, Destrezza e Costituzione. Il bersaglio può attraversare piccoli buchi, strettoie, e anche semplici fori, sebbene consideri i liquidi come superfici solide. Il bersaglio non può cadere e resta fluttuante nell'aria anche se stordito o altrimenti reso inabile. Mentre è nella forma di una nube vaporosa, il bersaglio non può parlare né manipolare oggetti, e qualsiasi oggetto stesse indossando o trasportando non può essere gettato, usato o altrimenti impiegato. Il bersaglio non può attaccare né eseguire incantesimi.

Forme Animali

8° livello, *trasmutazione*

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 24 ore

Trasformi magicamente altre creature in bestie. Scegli un qualsiasi numero di creature consenzienti a gittata e che puoi vedere. Trasformi ciascun bersaglio nella forma di una bestia di taglia Grande o minore con un grado di sfida 4 o inferiore. Nei turni successivi, puoi usare la tua azione per trasformare le creature affette in nuove forme.

La trasformazione permane per ciascun bersaglio per la durata dell'incantesimo, o finché quel bersaglio scende a 0 punti ferita o muore. Puoi scegliere una forma diversa per ciascun bersaglio. Le statistiche di gioco del bersaglio sono rimpiazzate dalle statistiche della bestia scelta, ad eccezione dell'allineamento e dei punteggi di Intelligenza, Saggiozza e Carisma che restano quelli del bersaglio. Il bersaglio assume i punti ferita della sua nuova forma e, quando ritorna alla sua forma normale, ritorna al numero di punti ferita che aveva prima di trasformarsi. Se si ritrasforma perché è sceso a 0 punti ferita, il danno in eccesso viene applicato alla forma originale. Purché il danno in eccesso non riduca la forma normale della creatura a 0 punti ferita, essa non è svenuta. La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può parlare né eseguire incantesimi.

L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. Il bersaglio non può attivare, impugnare o in altro modo beneficiare del suo equipaggiamento.

Forza Fantasmagorica

2° livello, *illusione*

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di lana)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Elabori un'illusione che si radica nella mente di una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Intelligenza. Se fallisce il tiro salvezza, crei un oggetto, creatura o altro fenomeno visibile fantasmagorico di tua scelta che non occupi più spazio di un cubo di 3 metri di spigolo e che per la durata è percettibile solo dal bersaglio. L'incantesimo non ha effetto sui non morti e i costrutti.

La fantasmagoria include suoni, temperatura e altri stimoli, anch'essi evidenti solo al bersaglio.

Il bersaglio può usare la sua azione per esaminare la fantasmagoria con una prova di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi. Se la prova riesce, il bersaglio capisce che la fantasmagoria è un'illusione, e l'incantesimo termina. Mentre il bersaglio è afflitto dall'incantesimo, considera la fantasmagoria come fosse reale. Il bersaglio razionalizza qualsiasi risultato illogico dell'interazione con la fantasmagoria. Ad esempio, un bersaglio che cerca di camminare attraverso un ponte fantasmagorico attraverso un baratro, cadrà appena mette piede sul ponte. Se il bersaglio sopravvive alla caduta, continuerà a credere che il ponte esista e darà una spiegazione alla sua caduta – è stato spinto, è scivolato o un forte vento l'ha sbilanciato.

Un bersaglio afflitto è così convinto della realtà della fantasmagoria che può addirittura subire danni da essa. Una fantasmagoria creata per apparire come una creatura, può attaccare il bersaglio. Allo stesso modo, una fantasmagoria creata per apparire come fuoco, una pozza d'acido, o lava, può bruciare il bersaglio. Ogni round, durante il tuo turno, la fantasmagoria può infliggere 1d6 danni psichici al bersaglio se questi si trova nella sua area o entro 1,5 metri da essa, purché la visione sia quella di una creatura o pericolo che possa logicamente infliggere danni, ad esempio, attaccando. Il bersaglio percepisce i danni come fossero del tipo appropriato alla visione.

Forziere Segreto

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un forziere lavorato, 1 metro x 50 cm x 50 cm, costruito con rari materiali del valore di almeno 5.000 mo, e una sua replica Minuscola fatta degli stessi materiali e del valore di almeno 50)

Durata: Istantanea

Nascondi un forziere e tutti i suoi contenuti sul Piano Etereo. Quando esegui questo incantesimo devi essere in contatto con il forziere e la replica in miniatura che serve da componente materiale. Il forziere può contenere fino a 0,25 metri cubi di materiale non vivente (1 x metro x 50 centimetri x 50 centimetri). Mentre il forziere rimane sul Piano Etereo, puoi usare un'azione per entrare in contatto con la replica e richiamare il forziere. Esso riapparirà in uno spazio non occupato sul terreno entro 1,5 metri da te. Puoi rispeditore il forziere nel Piano Etereo, usando un'azione ed entrando in contatto sia col forziere che con la replica.

Dopo 60 giorni, c'è una percentuale cumulativa del 5% al giorno che l'effetto dell'incantesimo abbia termine. L'effetto termina se l'incantesimo viene eseguito nuovamente, se la replica del forziere viene distrutta, o se decidi di terminare l'incantesimo con un'azione. Se l'incantesimo termina e il forziere si trova sul Piano Etereo, viene irrimediabilmente perduto.

Frantumare

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un frammento di metallo)

Durata: Istantanea

Un forte squillo, molto intenso, erutta da un punto a gittata di tua scelta. Ogni creatura in una sfera di 3 metri di raggio centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Una creatura subisce 3d8 danni da tuono se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce. Una creatura composta di materiale inorganico, come pietra, cristallo o metallo, ha svantaggio sul tiro salvezza.

Un oggetto non magico che non è indossato né trasportato subisce anch'esso danni se si trova nell'area dell'incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Freccia Acida

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (una foglia di rabarbaro in polvere e uno stomaco di pitone)

Durata: Istantanea

Una freccia verde luminosa saetta verso un bersaglio a gittata ed esplosione con uno spruzzo d'acido. Effettua un tiro di attacco con incantesimo a gittata contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce immediatamente 4d4 danni da acido e 2d4 danni da acido al termine del suo prossimo turno. Se manchi, la freccia spruzza il bersaglio di acido infliggendo la metà del danno iniziale e non arrecando danni al termine del prossimo turno del bersaglio.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno (sia iniziale che successivo) aumenta di 1d4 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Freccia Fulminante

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma a gittata prima del termine dell'incantesimo, la munizione dell'arma, o l'arma stessa se si tratta di un'arma da lancio, si trasforma in una saetta di luce. Effettua il tiro di attacco come di norma. Il bersaglio subisce 4d8 danni da fulmine se colpisci, o la metà di questi danni se manchi, invece del normale danno dell'arma.

Che tu colpisca o manchi, ogni creatura entro 3 metri dal bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza.

Ciascuna di queste creature subisce 2d8 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Il pezzo di munizione o l'arma ritorna poi alla sua forma normale.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno per entrambi gli effetti dell'incantesimo aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

Frusta Spinata

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (il fusto di una pianta con spine)

Durata: Istantanea

Crei una lunga frusta simile ad un rampicante, coperta da spine e che sferza a tuo comando contro un bersaglio a gittata. Effettua un tiro di attacco con incantesimo da mischia contro il bersaglio. Se l'attacco colpisce, la creatura subisce 1d6 danni perforanti, e se la creatura è di taglia Grande o inferiore, la trascini di 3 metri nella tua direzione.

Il danno di questo incantesimo aumenta di 1d6 quando arrivi al 5° livello (2d6), 11° livello (3d6) e 17° livello (4d6).

Fulmini a Catena

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (un po' di pelliccia; un pezzo d'ambra, vetro o una verga di cristallo; e tre spille d'argento)

Durata: Istantanea

Crei una saetta di luce che colpisce un bersaglio a gittata che puoi vedere, scelto da te. Tre saette colpiscono il bersaglio e fino ad altri tre bersagli, ciascuno dei quali deve trovarsi entro 9 metri dal primo bersaglio. Un bersaglio può essere una creatura o oggetto e può essere bersaglio di una sola saetta. Un bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Il bersaglio subisce 10d8 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, un'ulteriore saetta parte dal primo bersaglio verso un altro bersaglio per ogni livello dello slot sopra il 6°.

Fuoco delle Fate

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Tutti gli oggetti in un cubo di 6 metri di spigolo a gittata vengono circondati da una luce blu, verde o viola (a tua scelta). Qualsiasi creatura nell'area quando l'incantesimo viene eseguito viene anch'essa circondata dalla luce se fallisce un tiro salvezza di Destrezza. Per la durata, gli oggetti e le creature affette emettono una luce fioca con raggio di 3 metri.

Qualsiasi tiro di attacco contro una creatura o oggetto affetto ha vantaggio se l'attaccante può vederlo, e la creatura o oggetto non può beneficiare dell'invisibilità.

Fuorviare

5° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Diventi invisibile nello stesso momento in cui un tuo doppione illusorio compare nel posto in cui ti trovi. Il doppione resta per la durata, ma l'invisibilità termina se attacchi o esegui un incantesimo.

Puoi usare la tua azione per far muovere il doppione illusorio fino al doppio della tua velocità e fargli compiere un gesto, parlare e comportarsi in qualsiasi maniera tu voglia.

Puoi vedere attraverso i suoi occhi e udire tramite le sue orecchie come se fossi nello spazio in cui si trova lui. Durante ciascun tuo turno, con un'azione bonus, puoi passare dall'usare i suoi sensi all'usare i tuoi, o viceversa. Mentre stai usando i suoi sensi, sei accecato e assordato riguardo i tuoi dintorni.

Gabbia di Forza

7° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 1.500 mo)

Durata: 1 ora

Una prigione cubica, immobile e invisibile, composta di forza magica compare intorno ad un'area a gittata da te scelta. La prigione può essere una gabbia o una scatola solida, come preferisci.

Una prigione nella forma di una gabbia può avere 6 metri di lato ed essere composta da sbarre di 1,5 centimetri separate di 1,5 centimetri tra di loro.

Una prigione a forma di scatola può avere 3 metri di lato, creando una barriera solida che impedisce a qualsiasi materia dall'attraversarla e bloccando qualsiasi incantesimo eseguito dall'interno o l'esterno dell'area.

Quando esegui questo incantesimo, qualsiasi creatura che è completamente all'interno della gabbia, è intrappolata. Le creature solo parzialmente nell'area della gabbia, o quelle troppo grosse per entrarvi, vengono spinte via dal centro dell'area finché non ne sono completamente al di fuori.

Una creatura all'interno della gabbia non può lasciarla tramite mezzi non magici. Se la creatura prova ad usare il teletrasporto o il viaggio interplanare per lasciare la gabbia, deve prima effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se lo riesce, la creatura può usare quella magia per sfuggire alla gabbia. Se lo fallisce, la creatura non può uscire dalla gabbia e spreca l'uso dell'incantesimo o dell'effetto. La gabbia si estende anche sul Piano Etereo, bloccando così il viaggio etereo.

Questo incantesimo non può essere dissolto da *dissolvere magia*.

Giara Magica

6° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una gemma, cristallo, reliquario o qualche altro contenitore ornamentale del valore di almeno 500 mo)

Durata: Finchè a che dissolto

Il tuo corpo entra in uno stato catatonico mentre la tua anima lo abbandona ed entra nel contenitore da te usato come componente materiale. Mentre la tua anima occupa il contenitore, sei consapevole dei tuoi dintorni come se fossi nello spazio del contenitore. Non puoi muoverti né usare reazioni. L'unica azione che puoi effettuare è quella di proiettare la tua anima fino a 30 metri di distanza, fuori dal contenitore, ritornando al tuo corpo vivente (e terminando l'incantesimo) o cercando di possedere un corpo umanoide.

Puoi tentare di possedere qualsiasi umanoide entro 30 metri da te e che tu possa vedere (le creature tutelate dagli incantesimi *protezione dal bene e dal male* o *circolo magico* non possono essere possedute). Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Carisma e, se lo fallisce, la tua anima entra nel corpo del bersaglio, mentre l'anima del bersaglio resta intrappolata nel contenitore. Se lo riesce, il bersaglio resiste ai tuoi tentativi di possederlo, e non puoi tentare di possederlo nuovamente prima che siano trascorse 24 ore.

Una volta che possiedi il corpo di una creatura, lo puoi controllare. Le tue statistiche di gioco sono rimpiazzate dalle statistiche della creatura, ad eccezione del tuo allineamento e dei tuoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Mantieni i benefici forniti dai tuoi privilegi di classe. Se il bersaglio possiede dei livelli di classe, non puoi usare nessuno dei suoi privilegi di classe.

Nel frattempo, l'anima della creatura posseduta può percepire i dintorni del contenitore usando i propri sensi, ma non può muoversi né effettuare alcuna azione.

Mentre possiedi un corpo, puoi usare la tua azione per ritornare dal corpo ospite al contenitore, se ti trovi entro 30 metri da esso, riportando l'anima della creatura ospite nel suo corpo. Se il corpo ospite muore mentre sei al suo interno, la creatura muore, e tu devi effettuare un tiro salvezza di Carisma contro la tua CD dei tiri salvezza degli incantesimi. Se lo riesci, ritorni al contenitore, se si trova entro 30 metri da te. Altrimenti, morirai.

Se il contenitore viene distrutto o l'incantesimo termina, la tua anima ritorna immediatamente al tuo corpo. Se il tuo corpo è più di 30 metri lontano o se il tuo corpo è morto mentre cerchi di farvi ritorno, morirai. Se l'anima di un'altra creatura è nel contenitore quando viene distrutto, l'anima della creatura ritorna al suo corpo, se il corpo è vivo e si trova entro 30 metri. Altrimenti, la creatura muore.

Quando l'incantesimo termina, il contenitore viene distrutto.

Gioco di Prestigio

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: Massimo 1 ora

Questo incantesimo è un trucco magico minore che gli incantatori novizi impiegano per fare pratica. Crei a gittata uno dei seguenti effetti magici:

- Crei un effetto sensoriale innocuo e istantaneo come una pioggia di scintille, un soffio di vento, una debole nota musicale o uno strano odore.
- Illumini o spegni istantaneamente una candela, una torcia o piccolo fuoco da campo.
- Ripulisci o insozzi istantaneamente un oggetto non più grosso di 0,03 metri cubi.
- Raffreddi, riscaldi o insapori per 1 ora fino a 0,03 metri cubi di materiale non vivente.
- Fai comparire per 1 ora un colore, un piccolo segno o un simbolo su di un oggetto o una superficie.
- Crei un ninnolo non magico o un'immagine illusoria che entri nella tua mano e che resta fino al termine del tuo prossimo turno.

Se esegui questo incantesimo più volte, puoi tenere attivi fino a tre effetti non istantanei alla volta, e puoi interrompere uno di questi effetti con un'azione.

Glifo di Tutela

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (incenso e diamante in polvere del valore di almeno 200 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto o attivato

Quando esegui questo incantesimo, inscrivi un glifo che danneggia altre creature o su di una superficie (come un tavolo o una sezione di pavimento o muro) o all'interno di un oggetto che può essere chiuso (come un libro, una pergamena o un forziere) per celare il glifo. Se scegli una superficie, il glifo può coprire un'area di superficie non maggiore di 3 metri di diametro. Se scegli un oggetto, quell'oggetto deve restare al suo posto; se l'oggetto viene spostato più di 3 metri dal punto in cui è stato eseguito l'incantesimo, il glifo è spezzato, e l'incantesimo termina senza essere stato attivato.

Il glifo è quasi invisibile e può essere trovato con una prova di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi.

Decidi tu cosa attivi il glifo al momento dell'esecuzione dell'incantesimo.

Per i glifi iscritti su di una superficie, l'attivazione tipica comprende entrare in contatto o stare sopra il glifo, rimuovere un altro oggetto che copra il glifo, avvicinarsi ad una certa distanza dal glifo, o manipolare l'oggetto su cui è iscritto il glifo.

Per i glifi iscritti su di un oggetto, l'attivazione tipica comprende aprire l'oggetto, avvicinarsi ad una certa distanza dall'oggetto, o vedere o leggere il glifo. Una volta che il glifo è stato attivato, l'incantesimo ha termine.

Puoi definire meglio l'attivazione così che l'incantesimo si attivi solo in determinate circostanze o secondo certe peculiarità fisiche (come l'altezza o il peso), specie di creatura (ad esempio, la tutela potrebbe agire contro le aberrazioni o gli elfi oscuri), o l'allineamento. Puoi anche predisporre condizioni per evitare che il glifo venga attivato, come la pronuncia di una parola d'ordine.

Quando inscrivi il glifo scegli *rune esplosive* o *glifo incantesimo*.

Glifo Incantesimo. Puoi inserire un incantesimo preparato di 3° livello o inferiore nel glifo eseguendolo come parte della creazione del glifo. L'incantesimo deve prendere a bersaglio una singola creatura o un'area. L'incantesimo che viene inserito non ha effetto immediato se eseguito in questo modo. Quando il glifo è attivato, l'incantesimo inserito viene eseguito. Se l'incantesimo ha un bersaglio, prende a bersaglio la creatura che ha attivato il glifo. Se l'incantesimo agisce su di un'area, l'area è incentrata su quella creatura. Se l'incantesimo convoca creature ostili o crea oggetti o trappole nocive, questi appaiono quanto più vicino possibile all'intruso e lo attaccano. Se l'incantesimo richiede concentrazione, questa è mantenuta fino al termine della sua normale durata.

Rune Esplosive. Quando attivato, il glifo erutta energia magica in una sfera di raggio 6 metri centrata sul glifo. La sfera si propaga intorno agli angoli. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 5d8 danni da acido, fulmine, fuoco, freddo o tuono se fallisce il tiro salvezza (a tua scelta quando crei il glifo), o la metà di questi danni se riesce il tiro salvezza.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno del glifo *rune esplosive* aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 3°. Se crei un *glifo incantesimo*, puoi inserire qualsiasi incantesimo fino allo stesso livello dello slot incantesimo usato per *glifo di tutela*.

Globo di Invulnerabilità

6° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 3 metri)

Componenti: V, S, M (una pallina di vetro o di cristallo che si frantuma quando l'incantesimo termina)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una barriera immobile e lievemente scintillante si erge in un raggio di 3 metri intorno a te e vi rimane per la durata.

Qualsiasi incantesimo di 5° livello o più basso eseguito dall'esterno della barriera non può agire sulle creature o gli oggetti al suo interno, anche se l'incantesimo viene eseguito usando uno slot incantesimo di livello più alto. Questi incantesimi possono prendere a bersaglio creature e oggetti all'interno della barriera, ma non avranno effetto su di essi. Allo stesso modo, l'area all'interno della barriera viene esclusa dalle aree di effetto di questi incantesimi.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, la barriera blocca incantesimi di un livello più alto per ogni livello dello slot sopra il 6°.

Grampasso

1° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pizzico di terra)

Durata: 1 ora

La velocità di una creatura con cui sei in contatto aumenta di 3 metri fino al termine dell'incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, puoi prendere a bersaglio un'ulteriore creatura per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Grandinata di Spine

1° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma a gittata prima del termine dell'incantesimo, questo incantesimo crea una raffica di spine che partono dalla tua arma a gittata o munizione. In aggiunta al normale effetto dell'attacco, il bersaglio dell'attacco e ciascuna creatura entro 1,5 metri da esso deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, subisce 1d10 danni perforanti, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Grasso

1° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di cotenna di maiale o burro)

Durata: 1 minuto

Grasso scivoloso ricopre il terreno in un quadrato di 3 metri di lato, centrato su di un punto a gittata, e lo trasforma in terreno difficile per la durata.

Quando compare il grasso, ciascun bersaglio che si trova in piedi nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o cadere prono. Una creatura che entra nell'area o termina il suo turno lì, deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o cadere prona.

Guardia e Tutela

6° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (incenso bruciato, un piccolo misurino di zolfo e olio, un laccio legato, un piccolo ammontare di sangue di colosso di terra, e una piccola verga d'argento del valore di almeno 10 mo)

Durata: 24 ore

Crei una tutela che protegge fino a 225 metri quadri di pavimento (un'area quadrata di 15 metri di lato, o cento quadrati di 1,5 metri di lato o venticinque quadrati di 3 metri di lato). L'area tutelata può essere alta fino a 6 metri, e modellata come preferisci. Puoi tutelare diversi piani di una roccaforte dividendo l'area tra di essi, purchè tu possa camminare ininterrottamente in ogni area adiacente, mentre esegui l'incantesimo.

Quando esegui questo incantesimo, puoi specificare gli individui che ignorano qualcuno o tutti gli effetti di questo incantesimo. Puoi anche specificare una parola d'ordine che, pronunciata ad alta voce, rende chi la proferisce immune a questi effetti.

Guardia e tutela crea i seguenti effetti all'interno dell'area tutelata.

Corridoi. La nebbia riempie tutti i corridoi tutelati, rendendoli oscurati pesantemente. Inoltre, ad ogni intersezione o biforcazione del passaggio che offre una scelta di direzione, c'è una probabilità del 50% che una creatura, escluso te, creda di stare andando nella direzione opposta a quella che ha scelto.

Porte. Tutte le porte nell'area tutelata sono chiuse magicamente, come se fossero sigillate dall'incantesimo *serratura arcana*. Inoltre, puoi coprire fino a dieci porte con un'illusione (equivalente della funzione oggetto illusorio dell'incantesimo *illusione minore*) per farle sembrare delle semplici sezioni di muro.

Scale. Ragnatele ricoprono da cima a fondo tutte le scale nell'area tutelata, come per l'incantesimo *ragnatela*. Questi fili ricrescono in 10 minuti se vengono bruciati o strappati mentre *guardia e tutela* resta attivo.

Altri Incantesimi in Effetto. Puoi piazzare uno dei seguenti effetti magici di tua scelta all'interno dell'area tutelata della roccaforte.

- Piazza *luci danzanti* in quattro corridoi. Puoi indicare un semplice programma che le luci ripeteranno per la durata di *guardia e tutela*.
- Piazza *bocca magica* in due posti.
- Piazza *nube puzzolente* in due posti. I vapori appaiono nel posto da te indicato; ritornano entro 10 minuti se dispersi dal vento mentre *guardia e tutela* è ancora attivo.
- Piazza una *folata di vento* costante in un corridoio o stanza.
- Piazza una *suggestione* in un luogo. Seleziona un'area quadrata di 1,5 metri di lato, e qualsiasi creatura che entra o passa attraverso quell'area riceve mentalmente la suggestione.

L'intera area tutelata irradia magia. Un incantesimo *dissolvere magia* eseguito contro uno specifico effetto, se riesce, rimuove solo quell'effetto.

Puoi creare una struttura perennemente guardata e tutelata eseguendovi questo incantesimo ogni giorno per un anno.

Guardiano della Fede

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: 8 ore

Un guardiano spettrale Grande compare per la durata e fluttua in uno spazio non occupato a gittata che puoi vedere, scelto da te. Il guardiano occupa quello spazio ed è indistinguibile eccetto per una spada luminosa e uno scudo con il simbolo della tua divinità.

Qualsiasi creatura a te ostile che entri in uno spazio entro 3 metri dal guardiano per la prima volta durante un turno, deve riuscire a tiro salvezza di Destrezza. La creatura subisce 20 danni radianti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce. Il guardiano svanisce dopo aver inflitto un totale di 60 danni.

Guarire

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Scegli una creatura a gittata che puoi vedere.

Un'ondata di energia positiva travolge la creatura, facendole recuperare 70 punti ferita. L'incantesimo pone anche termine a qualsiasi cecità, sordità e malattia che affligga il bersaglio. Questo incantesimo non ha effetto su costrutti o non morti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, l'ammontare guarito aumenta di 10 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

Guarire di Massa

9° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un effluvio di energia guaritrice scorre da te verso le creature ferite che ti circondano. Ripristini fino a 700 punti ferita, divisi come preferisci tra qualsiasi creatura a gittata che puoi vedere. Le creature guarite da questo incantesimo sono curate anche di tutte le malattie e da qualsiasi effetto che le renda accecate o assordate. Questo incantesimo non ha effetto su costrutti o non morti.

Guida

Trucchetto, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Una volta, prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e sommare il numero tirato ad una prova di abilità a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo aver effettuato la prova di abilità. L'incantesimo ha poi termine.

Guscio Anti Vita

5° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 3 metri)

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Una barriera luminosa si estende fino ad un raggio di 3 metri intorno a te, muovendosi con te e rimanendo centrata su di te, tenendo distanti le creature che non siano non morti o costrutti. La barriera permane per la durata.

La barriera impedisce ad una creatura affetta di attraversarla in alcun modo. Una creatura affetta può eseguire incantesimi o effettuare attacchi con armi a gittata o con portata attraverso la barriera.

Se ti muovi in modo che una creatura affetta venga forzata ad attraversare la barriera, l'incantesimo termina.

Identificare

1° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una perla del valore di almeno 100 mo e una piuma di gufo)

Durata: Istantanea

Scegli un oggetto con cui devi restare a contatto per tutta l'esecuzione dell'incantesimo. Se si tratta di un oggetto magico o altro oggetto imbevuto di magia, ne apprendi le proprietà e come usarle, se richiede sintonia per l'uso, e quante cariche abbia, se ne ha. Apprendi se degli incantesimi stiano agendo sull'oggetto e cosa siano. Se l'oggetto è stato creato da un incantesimo, apprendi quale incantesimo lo abbia creato.

Se invece durante l'esecuzione resti a contatto con una creatura, apprendi se degli incantesimi stiano agendo su di essa e cosa siano.

Illusione Minore

Trucchetto, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: S, M (un pezzo di vello)

Durata: 1 minuto

Crei l'immagine di un oggetto o un suono a gittata che resta per la durata. L'illusione ha termine se la interrompi con un'azione o esegui di nuovo questo incantesimo.

Se crei un suono, il suo volume può variare da quello di un bisbiglio ad un urlo. Può essere la tua voce, la voce di qualcun altro, il ruggito di un leone, un battito di tamburi, o qualsiasi altro suono tu scelga. Il suono continua incessante per tutta la durata, oppure può produrre suoni diversi in momenti diversi prima del termine dell'incantesimo.

Se crei l'immagine di un oggetto – come una sedia, un'impronta fangosa o un piccolo forziere – non può essere più grande di un cubo di 1,5 metri di spigolo. L'immagine non può produrre suoni, luci, odori o qualsiasi altro effetto sensoriale. L'interazione fisica con l'oggetto lo rivela come illusione, perché le cose lo possono attraversare.

Una creatura che usa la sua azione per esaminare il suono o l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, per quella creatura l'illusione svanisce.

Illusione Programmata

6° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di vello e polvere di giada del valore di almeno 25 mo)

Durata: Fino a che dissolto

Crei, nella gittata, l'illusione di un oggetto, creatura o qualche altro fenomeno visibile che si attiva quando viene soddisfatta una specifica condizione. Fino ad allora l'illusione è impercettibile. Non può essere più grande di un cubo di 9 metri di spigolo, e decidi tu quando esegui l'incantesimo, come si comporti l'illusione e come suoni. L'esibizione programmata può durare fino a 5 minuti.

Quando occorrono le condizioni da te specificate, l'illusione si manifesta e si comporta nel modo da te descritto. Una volta che l'illusione ha terminato la sua esibizione, scompare e rimane dormiente per 10 minuti. Dopo questo periodo, l'illusione può essere attivata di nuovo.

La condizione di attivazione può essere generica o dettagliata quanto vuoi, sebbene debba essere basata su condizioni visibili o udibili che avvengano entro 9 metri dall'area. Ad esempio, potresti creare un'illusione di te stesso che appare e avverta chi tenti di aprire una porta munita di trappola, oppure potresti predisporre l'illusione perché si attivi solo quando una creatura pronunci la parola o la frase giusta.

L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose le passano attraverso. Una creatura che usi la sua azione per esaminare l'immagine può determinare che è un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, essa può vedere attraverso l'immagine, e qualsiasi suono prodotto dall'immagine le suona artefatto.

Immagine Maggiore

3° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di vello)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei l'immagine di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile non più grande di un cubo di 6 metri di spigolo. L'immagine appare in un punto a gittata che puoi vedere e resta per la durata. L'immagine sembra completamente reale, e comprende suoni, odori e la temperatura appropriata alla cosa raffigurata. Non puoi generare calore o freddo sufficiente a provocare danni, né un suono abbastanza forte da infliggere danno da tuono o assordare una creatura, o un odore che possa far star male una creatura (come il fetore di un troglodita). Finché resti a gittata dell'illusione, puoi usare un'azione per far muovere l'immagine in qualsiasi altro punto a gittata. Quando l'immagine cambia posizione, puoi alterarne l'aspetto così che i suoi movimenti appaiano naturali. Ad esempio, se crei l'immagine di una creatura e la muovi, puoi alterare l'immagine in modo che sembri camminare. Allo stesso modo, puoi impiegare l'illusione per produrre suoni diversi in momenti diversi, fino a farle portare avanti una conversazione. L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose vi passano attraverso. Una creatura che usa la sua azione per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, la creatura può vederti attraverso, e tutte le altre qualità sensoriali svaniscono per quella creatura.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, l'incantesimo resta finché non viene dissolto, senza richiedere la tua concentrazione.

Immagine Silente

1° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di vello)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei l'immagine di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile non più grande di un cubo di 4,5 metri di spigolo. L'immagine appare in un punto a gittata che puoi vedere e resta per la durata. L'immagine è puramente visiva; non è accompagnata da suoni, odori o altri effetti sensoriali. Puoi usare un'azione per far muovere l'immagine in qualsiasi altro punto a gittata. Quando l'immagine cambia posizione, puoi alterarne l'aspetto così che i suoi movimenti appaiano naturali. Ad esempio, se crei l'immagine di una creatura e la muovi, puoi alterare l'immagine in modo che sembri camminare. L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose vi passano attraverso. Una creatura che usa la sua azione per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, la creatura può vederti attraverso.

Immagine Speculare

2° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Nel tuo spazio compaiono tre duplicati illusori di te stesso. Fino al termine dell'incantesimo, i duplicati si muovono con te e imitano le tue azioni, scambiandosi di posto in modo da rendere impossibile determinare quale sia l'immagine reale. Puoi usare la tua azione per congelare i duplicati illusori.

Ogni volta che una creatura ti prenda a bersaglio con un attacco nella durata dell'incantesimo, tira un d20 per determinare se l'attacco colpisca invece uno dei tuoi duplicati. Se hai tre duplicati, devi tirare 6 o più per spostare l'attacco della creatura contro un duplicato. Con due duplicati, devi tirare 8 o più. Con un duplicato, devi tirare 11 o più.

La CA del duplicato è pari a 10 + il tuo modificatore di Destrezza. Se un attacco colpisce un duplicato, questo è distrutto. Un duplicato può essere distrutto solo da un attacco che lo colpisce. Ignora invece tutti gli altri danni od effetti. L'incantesimo ha termine quando tutti e tre i duplicati sono stati distrutti.

Una creatura che non può vedere, o si affida a sensi diversi dalla vista (come la vista cieca), o che può distinguere le illusioni come false (come la vera vista), ignora gli effetti di questo incantesimo.

Impigliare

1° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Rampicanti e rami stritolanti spuntano dal terreno in un quadrato di 6 metri di lato a partire da un punto a gittata. Per la durata, queste piante trasformano il terreno nell'area in terreno difficile.

Una creatura nell'area nel momento in cui esegui questo incantesimo deve riuscire un tiro salvezza di Forza o restare intralciata da queste piante fino al termine dell'incantesimo. Una creatura intralciata dalle piante può usare le sue azioni per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se lo riesce, si libera.

Quando l'incantesimo ha termine, le piante convocate svaniscono.

Individuare Bene e Male

1° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Per la durata, apprendi se entro 9 metri da te si trova un'aberrazione, celestiale, elementale, fatato, immondo o non morto, e la sua posizione. Allo stesso modo, apprendi se entro 9 metri da te si trovi un luogo o oggetto che sia stato consacrato o dissacrato magicamente. L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno o terra.

Individuare Magia

1° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Per la durata, percepisci la presenza della magia entro 9 metri da te. Se percepisci la magia in questo modo, puoi usare la tua azione per vedere una flebile aura che si estende intorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell'area che rechi magia, e ne apprendi anche la scuola di magia, se ce l'ha.

L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno o terra.

Individuare Malattie e Veleni

1° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una foglia di tasso)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Per la durata, percepisci la presenza e posizione di veleni, creature velenose e malattie entro 9 metri da te. Inoltre riesci ad identificare il tipo di veleno, creatura velenosa o malattia.

L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno o terra.

Individuare Pensieri

2° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un pezzo di rame)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Per la durata, puoi leggere i pensieri di certe creature. Quando esegui questo incantesimo e come tua azione in ciascun turno successivo sino al termine dell'incantesimo, puoi concentrare la tua mente su qualsiasi creatura che tu possa vedere entro 9 metri da te. Se la creatura che hai scelto ha un punteggio di Intelligenza 3 o meno o non parla nessuna lingua, la creatura ignora l'effetto.

Inizialmente, apprendi solo i pensieri di superficie della creatura – quelli che le sono più ricorrenti al momento. Con un'azione, puoi spostare la tua attenzione sui pensieri di un'altra creatura o tentare di sondare più a fondo nella mente della stessa creatura. Se sondi più a fondo, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se lo fallisce, ottieni una percezione dei suoi ragionamenti (se ve ne sono), del suo stato emotivo, e di ogni cosa abbia prevalenza nei suoi pensieri (come una preoccupazione, l'amore, o l'odio). Se riesce il tiro salvezza, l'incantesimo termina. Ad ogni modo, il bersaglio sa che stai sondando la sua mente e, a meno che non sposti la tua attenzione verso la mente di un'altra creatura, la creatura può usare la propria azione nel suo turno per effettuare una prova di Intelligenza contesa dalla tua prova di Intelligenza; se la vince, l'incantesimo termina.

Le domande poste verbalmente alla creatura bersaglio, ovviamente, modellano il corso dei suoi pensieri, cosicché questo incantesimo risulta particolarmente efficace negli interrogatori.

Puoi anche usare questo incantesimo per individuare la presenza di creature pensanti che non puoi vedere.

Quando esegui questo incantesimo o come tua azione nella durata, puoi cercare pensieri entro 9 metri da te. L'incantesimo può penetrare le barriere, ma è bloccato da 60 centimetri di pietra, 5 centimetri di metallo che non sia il piombo o un sottile foglio di piombo. Non puoi individuare una creatura con Intelligenza 3 o meno o una creatura che non parla alcuna lingua.

Una volta individuata la presenza di una creatura in questo modo, puoi leggerne i pensieri per la durata, come descritto prima, anche se non puoi vederla, purché essa sia a gittata.

Infliggere Ferite

1° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Effettua un attacco in mischia da incantesimo contro una creatura a portata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d10 danni necrotici.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Ingrandire/Rimpicciolire

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di ferro in polvere)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Fai sì che una creatura od oggetto a gittata che puoi vedere ingrandisca o rimpicciolisca per la durata. Scegli una creatura o un oggetto che non sia né indossato né trasportato. Se il bersaglio non è consenziente, può effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo riesce, l'incantesimo non ha effetto.

Se il bersaglio è una creatura, tutto ciò che sta indossando e trasportando cambia taglia assieme ad esso. Qualsiasi oggetto lasciato cadere da una creatura affetta da questo incantesimo ritorna subito alla sua taglia normale.

Ingrandire. La taglia del bersaglio raddoppia in tutte le dimensioni, e il suo peso è moltiplicato per otto. Questa crescita aumenta la sua taglia di una categoria – da Media a Grande, ad esempio. Se non c'è spazio sufficiente perché il bersaglio raddoppi la sua taglia, la creatura o oggetto assume la taglia più grossa possibile permessagli dallo spazio disponibile. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio ha vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza di Forza. Le armi del bersaglio crescono per raggiungere la nuova taglia. Mentre queste armi sono ingrandite, gli attacchi del bersaglio con esse infliggeranno 1d4 danni aggiuntivi.

Rimpicciolire. La taglia del bersaglio si dimezza in tutte le dimensioni, e il suo peso è ridotto ad un ottavo. Questa crescita diminuisce la sua taglia di una categoria – da Media a Piccola, ad esempio. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio ha svantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza di Forza. Le armi del bersaglio rimpiccioliscono per raggiungere la nuova taglia. Mentre queste armi sono rimpicciolite, gli attacchi del bersaglio con esse infliggeranno 1d4 danni di meno (ma senza ridurre il danno dell'arma a meno di 1).

Insetto Gigante

4° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Per la durata, trasforma fino a dieci centopiedi, tre ragni, cinque vespe o uno scorpione a gittata, in versioni giganti della loro forma naturale. Un centopiedi diventa un centopiedi gigante, un ragno diventa un ragno gigante, una vespa diventa una vespa gigante e uno scorpione diventa uno scorpione gigante.

Ogni creatura obbedisce ai tuoi comandi vocali e, in combattimento, agisce in ciascun round durante il tuo turno. Le statistiche di queste creature sono nelle *Regole dell'Arbitro*, e sarà sempre l'Arbitro a risolvere le loro azioni e i loro movimenti.

Una creatura resta nella sua forma gigante per la durata, finché non scende a 0 punti ferita, o finché non usi un'azione per interrompere l'effetto su di essa. L'Arbitro può permetterti di scegliere bersagli differenti. Ad esempio, se trasformi un'ape, la sua versione gigante potrebbe avere le stesse statistiche della vespa gigante.

Intermittenza

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Tira un d20 alla fine di ciascun tuo turno per la durata di questo incantesimo. Se ottieni 11 o più, svanisci dal tuo attuale piano di esistenza e riappari sul Piano Etereo (l'incantesimo fallisce e l'esecuzione è sprecata qualora tu fossi già su quel piano). All'inizio del tuo prossimo turno, e quando l'incantesimo termina, qualora tu fossi sul Piano Etereo, ritorni in uno spazio non occupato di tua scelta e che puoi vedere, entro 3 metri dallo spazio da cui sei svanito. Se nessuno spazio non occupato è disponibile entro questa gittata, compari nello spazio non occupato più vicino (determinato casualmente se è disponibile più di uno spazio). Puoi interrompere l'incantesimo con un'azione.

Mentre sei sul Piano Etereo, puoi vedere e udire il piano da cui provieni, che percepisci in sfumature di grigio, ma non puoi comunque percepire nulla che si trovi a più di 18 metri di distanza. Puoi interagire solo con creature che si trovano sul Piano Etereo. Le creature che non si trovano lì non possono né percepirti né interagire con te, a meno che non siano provviste dell'abilità di farlo.

Intimorire Diabolico

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 reazione, che puoi effettuare in risposta al danno arrecatoti da una creatura entro 18 metri da te che puoi vedere

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Punti il dito, e la creatura che ti ha danneggiato viene momentaneamente avvolta da fiamme diaboliche. La creatura deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Subisce 2d10 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello sopra il 1°.

Invertire Gravità

7° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 30 metri

Componenti: V, S, M (una calamita e un fil di ferro)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Questo incantesimo inverte la gravità in un cilindro di raggio 15 metri, alto 30 metri, centrato in un punto a gittata.

Quando esegui questo incantesimo, tutte le creature e gli oggetti che non sono in qualche modo ancorati al terreno cadono verso l'alto e raggiungono la cima dell'area. Una creatura può effettuare un tiro salvezza di Destrezza per afferrare un oggetto fisso a portata, per evitare di cadere in questo modo.

Se lungo questa caduta si incontra un oggetto solido (il soffitto), gli oggetti e le creature che cadono vi impattano come accadrebbe durante una normale caduta. Se un oggetto o creatura raggiunge la cima dell'area senza colpire nulla, rimane lì, oscillando lievemente, per la durata. Al termine della durata, gli oggetti e le creature colpite ricadono verso il basso.

Inviare

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Illimitata

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di cavo di rame)

Durata: 1 round

Invi un breve messaggio di 25 parole o meno ad una creatura con cui sei familiare. La creatura sente il messaggio nella sua mente, ti riconosce come mittente, e può risponderti in modo simile. L'incantesimo permette a creature con un punteggio di Intelligenza almeno di 1 di comprendere il significato del tuo messaggio.

Puoi inviare il messaggio attraverso qualsiasi distanza e anche su altri piani di esistenza, ma se il bersaglio è su di un piano diverso dal tuo, c'è una probabilità del 5% che il messaggio non arrivi.

Invisibilità

2° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un ciglio avvolto nella gomma arabica)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura. Il bersaglio diventa invisibile fino alla fine dell'incantesimo. Qualsiasi cosa il bersaglio stia indossando o trasportando diventa invisibile finché resta sul bersaglio. L'incantesimo ha fine per il bersaglio che attacca o esegue un incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, puoi scegliere un'ulteriore creatura bersaglio per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Invisibilità Superiore

4° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura. Il bersaglio diventa invisibile fino alla fine dell'incantesimo. Qualsiasi cosa indossata o trasportata dal bersaglio diventa invisibile finché resta addosso al bersaglio.

Labirinto

8° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Bandisci una creatura a gittata che puoi vedere in un semipiano labirintico. Il bersaglio rimane lì per la durata o finché non fugge dal labirinto.

Il bersaglio può impiegare la sua azione per tentare di fuggire. Quando lo fa, effettua una prova di Intelligenza CD 20. Se riesce, fugge, e l'incantesimo termina (un minotauro o un demone goristro riescono automaticamente).

Quando l'incantesimo termina, il bersaglio riappare nello spazio che aveva lasciato o, se quello spazio è occupato, nel più vicino spazio non occupato.

Lama di Fiamme

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (una foglia di sommacco)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Evochi nella tua mano una lama infuocata. La lama è simile in dimensioni e forma ad una scimitarra, e rimane per la durata. Se lasci andare la lama, questa sparisce, ma ne puoi evocare un'altra con un'azione bonus.

Puoi usare la tua azione per effettuare un attacco con incantesimo da mischia usando la lama infuocata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d6 danni da fuoco.

La lama infiammata emana luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni due livelli dello slot sopra il 2°.

Legame Telepatico

5° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (pezzi di gusci d'uovo da due differenti specie di creature)

Durata: 1 ora

Stabilisci un collegamento telepatico tra un massimo di otto creature consenzienti a gittata di tua scelta, collegando psichicamente ciascuna creatura alle altre per la durata. Le creature con punteggi di Intelligenza 2 o meno ignorano questo incantesimo.

Fino al termine dell'incantesimo, i bersagli possono comunicare telepaticamente tramite questo legame, che condividano o meno una lingua in comune. La comunicazione è possibile a qualsiasi distanza, ma non può estendersi a differenti piani di esistenza.

Legame di Tutela

2° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una coppia di anelli di platino del valore di 50 mo l'uno, che tu e il bersaglio dovete indossare per la durata)

Durata: 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura che vuoi tutelare. Crei una connessione mistica tra di te e il bersaglio fino al termine dell'incantesimo. Finché il bersaglio è entro 18 metri da te, ottiene un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza e ha resistenza a tutti i danni. Inoltre, ogni volta che il bersaglio subisce danni, tu ne subisci la stessa quantità.

L'incantesimo ha fine se scendi a 0 punti ferita o tu e il bersaglio vi allontanate più di 18 metri. Ha fine anche se lo esegui di nuovo sulla stessa creatura su cui è già in atto. Puoi interrompere l'incantesimo con un'azione.

Lentezza

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di melassa)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Modifichi lo scorrere del tempo intorno ad un massimo di sei creature di tua scelta in un cubo di 12 metri di lato a gittata. Ciascun bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o subire gli effetti dell'incantesimo per la durata. La velocità di un bersaglio afflitto dall'incantesimo è dimezzata, questi subisce una penalità di -2 alla CA e ai tiri salvezza di Destrezza, e non può usare reazioni. Durante il suo turno, può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Quali che siano le abilità o gli oggetti magici della creatura, durante il suo turno questa non può effettuare più di un attacco da mischia o a gittata. Se la creatura tenta di eseguire un incantesimo con tempo di esecuzione 1 azione, tira un d20. Con 11 o più, l'incantesimo non avrà effetto fino al prossimo turno della creatura, e la creatura dovrà usare la sua azione in quel turno per completare l'incantesimo. Se non potrà farlo, l'incantesimo viene sprecato.

Una creatura sotto l'effetto di questo incantesimo effettua un altro tiro salvezza di Saggezza al termine del suo turno. Con un tiro salvezza riuscito, l'effetto ha termine.

Levitare

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (o un piccolo laccio di cuoio oppure un pezzo di cavo d'oro piegato a forma di tazza con un lungo stelo alla fine)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Una creatura o oggetto a gittata che puoi vedere, scelto da te, si alza verticalmente fino a 6 metri e rimane sospeso per la durata. L'incantesimo può levitare un bersaglio pesante fino a 250 chili. Una creatura non consenziente che riesca un tiro salvezza di Costituzione ignora l'effetto.

Il bersaglio può muoversi solo spingendo o tirando verso un oggetto fisso o superficie a portata (ad esempio un muro o un soffitto). Durante il tuo turno puoi cambiare l'altitudine del bersaglio fino a 6 metri in entrambe le direzioni. Se sei tu il bersaglio, ti puoi muovere verso l'alto o il basso come parte del tuo movimento. Altrimenti puoi usare la tua azione per muovere il bersaglio, che deve rimanere nella gittata dell'incantesimo.

Quando l'incantesimo termina, qualora sia ancora in aria, il bersaglio fluttua dolcemente a terra.

Libertà di Movimento

4° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una striscia di cuoio, avvolta intorno a un braccio o simile appendice)

Durata: 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la durata, il movimento del bersaglio ignora il terreno difficile, mentre gli incantesimi o altri effetti magici non possono ridurre la sua velocità né far sì che il bersaglio sia paralizzato o intralciato. Il bersaglio può spendere 1,5 metri di movimento per liberarsi automaticamente da qualsiasi restrizione non magica, come manette o una creatura che l'ha afferrato. Infine, trovarsi sott'acqua non comporta penalità al movimento o gli attacchi del bersaglio.

Lingue

3° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, M (un piccolo modello di argilla di uno ziggurat)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo conferisce alla creatura con cui sei stato in contatto al momento dell'esecuzione dell'incantesimo l'abilità di comprendere qualsiasi lingua parlata che ode. Inoltre, quando il bersaglio parla, qualsiasi creatura che conosca almeno una lingua e può udire il bersaglio, comprende ciò che dice.

Localizzare Animali o Piante

2° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un pezzo di pelo di un segugio)

Durata: Istantanea

Descrivi o nomina uno specifico tipo di bestia o pianta. Concentrandoti sulla voce della natura nei tuoi dintorni, apprendi la direzione e la distanza dalla più vicina creatura o pianta di quella specie, se ce ne sono entro 7,5 chilometri.

Localizzare Creatura

4° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un pezzo di pelliccia di segugio)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Descrivi o nomina una creatura che ti è familiare. Percepisci la direzione della posizione della creatura, purchè quella creatura si trovi entro 300 metri da te. Se la creatura si muove, sai la direzione del suo movimento.

L'incantesimo può localizzare una specifica creatura a te nota, o la più vicina creatura di una specie (come umano o unicorno), purchè tu abbia visto una simile creatura da vicino – entro 9 metri – almeno una volta. Se la creatura che descrivi o nomini ha una forma diversa, ad esempio è sotto gli effetti dell'incantesimo *polimorfia*, questo incantesimo non sarà in grado di localizzare la creatura.

Questo incantesimo non può localizzare una creatura se un flusso di acqua corrente largo almeno 3 metri blocca un percorso diretto tra te e la creatura.

Localizzare Oggetto

2° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un ramoscello biforcuto)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Descrivi o nomina un oggetto che ti è familiare. Percepisci la direzione della posizione dell'oggetto, purchè quell'oggetto si trovi entro 300 metri da te. Se l'oggetto si muove, sai la direzione del suo movimento. L'incantesimo può localizzare uno specifico oggetto a te noto, purchè tu lo abbia visto da vicino – entro 9 metri – almeno una volta. In alternativa, l'incantesimo può localizzare l'oggetto più vicino di un particolare tipo, come certi tipi di abbigliamento, gioielleria, mobili, attrezzi o armi.

Questo incantesimo non può localizzare un oggetto se qualsiasi spessore di piombo, anche un foglio sottile, blocca un percorso diretto tra di te e l'oggetto.

Loquacità

8° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: 1 ora

Fino al termine dell'incantesimo, quando effettui una prova di Carisma puoi rimpiazzare il numero tirato con 15. Inoltre, non importa quello che dici, la magia che determina se stai dicendo la verità indicherà che sei onesto.

Luce

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, M (una lucciola o del muschio fosforescente)

Durata: 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di un oggetto che non sia più grosso di 3 metri in qualsiasi direzione. Fino al termine dell'incantesimo, l'oggetto irradia una luce intensa in un raggio di 6 metri e una luce fioca per ulteriori 6 metri. La luce può essere di qualsiasi colore tu voglia. Coprire completamente un oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. L'incantesimo termina se lo esegui di nuovo o lo interrompi con un'azione. Se un oggetto bersaglio è tenuto o indossato da una creatura ostile, quella creatura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza per evitare l'incantesimo.

Luce Diurna

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Una sfera di luce con raggio 18 metri si espande da un punto a tua scelta entro la gittata. La sfera irradia luce intensa e luce fioca per ulteriori 18 metri.

Se scegli un punto su di un oggetto che stai reggendo o che non è indossato o trasportato, la luce si irradia dall'oggetto e si muove con esso. Coprire completamente un oggetto con qualcosa di opaco, come un vaso o un elmo blocca la luce.

Se qualsiasi parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone con l'area di oscurità creata da un incantesimo di 3° livello o più basso, l'incantesimo che ha creato l'oscurità viene dissolto.

Luci Danzanti

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di fosforo o legno stregato, o un lombrico)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Crei, a gittata, fino a quattro luci delle dimensioni di una torcia, facendole apparire come torce, lanterne o sfere luminose che fluttuano nell'aria per la durata. Puoi anche combinare le quattro luci in un'unica forma luminosa vagamente umanoide di taglia Media. Qualsiasi forma scegli, ciascuna luce emette una luce fioca in un raggio di 3 metri.

Come azione bonus durante il tuo turno, puoi spostare le luci fino a 18 metri in un nuovo punto a gittata. Una luce deve trovarsi entro 6 metri da un'altra luce creata con questo incantesimo, e le luci svaniscono se eccedono la gittata dell'incantesimo.

Magnifica Dimora

7° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (un portale in miniatura scolpito in avorio, un piccolo pezzo di marmo lucido, e un minuscolo cucchiaino d'argento, ciascuno di questi oggetti deve essere almeno del valore di 5 mo)

Durata: 24 ore

Entro la gittata, convochi un'abitazione extradimensionale che rimane per la durata. Scegli dove è posizionato il suo portone d'ingresso. Il portone d'ingresso emette una lieve luminosità ed è largo 1,5 metri per 3 metri di altezza. Tu e tutte le creature da te indicate quando hai eseguito l'incantesimo potete entrare nell'abitazione extradimensionale, fino a quando il portone resta aperto. Puoi aprire o chiudere il portone se ti trovi entro 9 metri da esso. Mentre è chiuso, il portone è invisibile.

Oltre il portone si trova un magnifico ingresso, oltre il quale si dipanano numerose stanze. L'atmosfera è pulita, fresca e accogliente.

Puoi creare quanti piani desideri, ma lo spazio non può eccedere 50 cubi ognuno di 3 metri di spigolo. Il luogo è arredato e decorato come preferisci. Contiene cibo sufficiente a soddisfare un banchetto di 9 portate per 100 persone. Uno staff di 100 servitori quasi trasparenti è al servizio di chiunque vi faccia ingresso. Sta a te decidere l'aspetto visivo di questi servitori e il loro abbigliamento. Essi sono assolutamente obbedienti ai tuoi ordini. Ogni servitore può svolgere qualsiasi compito un normale servitore umano possa svolgere, ma non possono attaccare o effettuare alcuna azione che potrebbe arrecare direttamente danno ad un'altra creatura. I servitori possono quindi raccogliere oggetti, pulire, riparare, ripiegare vestiti, accendere fuochi, servire cibi, versare vini e così via. I servitori possono recarsi in qualsiasi punto della dimora, ma non possono uscirne. I mobili e gli altri oggetti creati da questo incantesimo diventano fumo quando vengono portati fuori dalla dimora. Quando l'incantesimo termina, qualsiasi creatura all'interno dello spazio extradimensionale viene espulsa nello spazio aperto più vicino all'uscita.

Mani Brucianti

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (cono di 4,5 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Mentre tieni le mani con i pollici che si toccano e le dita tese, un sottile fiotto di fiamme parte da ciascuna delle punte delle tue dita. Ogni creatura in un cono di 4,5 metri deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 3d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà se lo riesce.

Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non siano indossati o trasportati.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Mano Arcana

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un guscio d'uovo e un guanto di pelle di serpente)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Crei una mano Grande, composta di energia trasparente e luminosa, in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. La mano permane per la durata dell'incantesimo, e si muove al tuo comando, imitando i movimenti della tua mano.

La mano è un oggetto che ha CA 20 e punti ferita uguali ai tuoi punti ferita massimi. Ha Forza 26 (+8) e Destrezza 10 (+0). La mano non riempie il suo spazio. Quando esegui l'incantesimo e come azione bonus durante i tuoi turni successivi, puoi muovere la mano fino a 18 metri e poi generare uno dei seguenti effetti.

Pugno Serrato. La mano colpisce una creatura o un oggetto entro 1,5 metri da essa. Effettua un attacco con incantesimo da mischia usando la mano e le tue statistiche di gioco. Se colpisci, il bersaglio subisce 4d8 danni da forza.

Mano di Forza. La mano cerca di spingere una creatura di 1,5 metri in una direzione a tua scelta. Effettua una prova di Forza della mano contesa dalla prova di Forza (Atletica) del bersaglio. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, hai vantaggio alla prova. Se riesci, la mano spinge il bersaglio di 1,5 metri più 1,5 metri moltiplicato il tuo modificatore di abilità da incantatore (minimo 1,5 metri). La mano si muove assieme al bersaglio per restare entro 1,5 metri da lui.

Mano Afferrante. La mano cerca di afferrare una creatura di taglia Enorme o più piccola che si trovi entro 1,5 metri da lei. Per risolvere l'azione di afferrare usi la Forza della mano. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, hai vantaggio alla prova. Mentre la mano sta afferrando il bersaglio, puoi usare un'azione bonus per fare stritolare il bersaglio dalla mano. Quando lo fai, il bersaglio subisce danni contundenti pari a 2d6 + il tuo modificatore di abilità da incantatore.

Mano Frapposta. La mano si frappone tra di te e una creatura di tua scelta finché non le dai un comando diverso. La mano si muove di modo da restare tra di te e il bersaglio, fornendoti metà copertura contro il bersaglio. Il bersaglio non può muoversi attraverso lo spazio della mano se il suo punteggio di Forza è uguale o inferiore al punteggio di Forza della mano. Se il suo punteggio di Forza è superiore al punteggio di Forza della mano, il bersaglio può muoversi attraverso lo spazio della mano, ma considera quello spazio come fosse terreno difficile.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il danno dell'opzione pugno serrato aumenta di 2d8 e il danno dell'opzione mano afferrante aumenta di 2d6 per ogni livello dello slot sopra il 5°.

Mano del Magio

Trucchetto, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Una mano spettrale fluttuante compare in un punto a gittata, scelto da te. La mano resta per la durata o finché non viene interrotta con un'azione. La mano svanisce se si dovesse trovare a più di 9 metri da te o se esegui nuovamente l'incantesimo.

Puoi usare la tua azione per controllare la mano. Puoi usare la mano per manipolare un oggetto, aprire una porta o un contenitore non chiusi a chiave, inserire o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, o versare fuori i contenuti di una fiala. Puoi muovere la mano di 9 metri ogni volta che la usi.

La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 5 chili.

Mantello del Crociato

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Il potere sacro si irradia da te in un'aura di 9 metri di raggio, risvegliando l'audacia delle creature amiche. Fino al termine dell'incantesimo, l'aura si muove con te, centrata su di te. Mentre è nell'aura, ciascuna creatura non ostile all'interno di essa (te compreso) infligge 1d4 danni radianti aggiuntivi quando colpisce con un attacco con arma.

Marchio del Cacciatore

1° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 27 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Scegli una creatura a gittata che puoi vedere. La creatura è misticamente marchiata come tua preda. Fino al termine dell'incantesimo, infliggi 1d6 danni aggiuntivi al bersaglio ogni volta che lo colpisci con un attacco con arma, e hai vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) o Saggezza (Sopravvivenza) per trovarlo. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima del termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus durante il tuo prossimo turno per marciare una nuova creatura.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° o 4° livello, puoi mantenere la concentrazione sull'incantesimo per un massimo di 8 ore. Quando usi uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, puoi mantenere la concentrazione sull'incantesimo per un massimo di 24 ore.

Messaggero Animale

2° livello, ammaliamento (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un tocco di cibo)

Durata: 24 ore

Tramite questo incantesimo, usi un animale per consegnare un messaggio. Scegli una bestia Minuscola a gittata e che puoi vedere, come uno scoiattolo, una ghiandaia o un pipistrello. Specifichi un luogo, che devi aver visitato in passato, e un destinatario che corrisponda ad una descrizione generica, come "un uomo o una donna che vesta l'uniforme della guardia cittadina" o "un nano dai capelli rossi che indossa un cappello a punta". Pronunci anche un messaggio di massimo venticinque parole. La bestia bersaglio viaggia per la durata dell'incantesimo verso il luogo specificato, coprendo circa 75 chilometri in 24 ore per un messaggero volante, o 40 chilometri per gli altri animali.

Quando il messaggero arriva a destinazione, consegna il messaggio alla creatura da te descritta, replicando il suono della tua voce. Il messaggero parla solo ad una creatura corrispondente alla descrizione da te fornita. Se il messaggero non riesce a raggiungere la destinazione prima del termine dell'incantesimo, il messaggio è perduto, e la bestia ritorna verso il punto in cui hai eseguito l'incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, la durata dell'incantesimo aumenta di 48 ore per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Messaggio

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di cavo di rame)

Durata: 1 round

Punti il dito verso una creatura a gittata e sussurri un messaggio. Il bersaglio (e solo il bersaglio) ode il messaggio e può replicare con un sussurro che solo tu puoi udire.

Puoi eseguire questo incantesimo anche attraverso oggetti solidi, se sei familiare col bersaglio e sai che questi si trova dietro la barriera. Il silenzio magico, 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo normale, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno bloccano l'incantesimo. L'incantesimo non deve seguire una linea retta, e può liberamente aggirare gli angoli o attraversare gli spiragli.

Miraggio Arcano

7° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: Vista

Componenti: V, S

Durata: 10 giorni

Fai sì che un pezzo di terreno a gittata, in un'area quadrata fino a 1,5 chilometri, appaia, risuoni e odori come qualche altro tipo di terreno. La conformazione generale del terreno rimane tuttavia la stessa. Campi aperti o una strada possono essere trasformati in un acquitrino, colline, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno difficile o invalicabile. Un laghetto può essere trasformato in una radura erbosa, un precipizio in una lieve pendenza, un burrone cosparso di rocce in una strada ampia e liscia.

Allo stesso modo, puoi modificare l'aspetto delle strutture, o aggiungerne dove non ve ne sono.

L'incantesimo non camuffa, occulta né aggiunge creature.

L'illusione comprende elementi uditivi, visivi, tattili e olfattivi, così da poter trasformare un terreno sgombro in terreno difficile (o viceversa) o impedire altrimenti il movimento nell'area. Qualsiasi pezzo di terreno illusorio (come una pietra o un bastone), che venga rimosso dall'area dell'incantesimo, svanisce immediatamente.

Le creature con vera vista possono vedere oltre l'illusione e distinguere la vera forma del terreno; tuttavia, gli altri elementi dell'illusione rimangono, così, sebbene la creatura sia consapevole della presenza dell'illusione, vi può comunque interagire fisicamente.

Modellare Pietra

4° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (argilla malleabile, che deve essere lavorata per ottenere una vaga forma dell'oggetto di pietra)

Durata: Istantanea

Modelli in qualsiasi forma che si presti ai tuoi scopi un oggetto di pietra di taglia Media o minore o una sezione di pietra non più grossa di 1,5 metri in qualsiasi direzione, con cui sei in contatto.

Così, ad esempio, potresti modellare una grossa pietra in un'arma, idolo o feretro, o creare un piccolo passaggio attraverso il muro, purchè il muro sia spesso meno di 1,5 metri. Potresti anche modellare una porta di pietra o la sua cornice per sigillare la porta. L'oggetto che crei può avere fino a due cardini e un chiavistello, ma è impossibile creare meccanismi più delicati.

Modificare Memoria

5° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Tenti di rimodellare i ricordi di un'altra creatura. Una creatura che puoi vedere deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se la stai combattendo, la creatura ha vantaggio sul tiro salvezza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio diventa affascinato da te per la durata. Il bersaglio affascinato è inabile e inconsapevole dell'ambiente circostante, sebbene sia ancora in grado di udirti. Se subisce danni o diviene bersaglio di un altro incantesimo, questo incantesimo termina, e nessuno dei ricordi del bersaglio viene modificato.

Mentre questo affascinamento permane, puoi agire sui ricordi del bersaglio in merito ad un evento che abbia vissuto nelle ultime 24 ore e che non sia durato più di 10 minuti. Puoi eliminare permanentemente tutti i ricordi dell'evento, permettere al bersaglio di ricordare l'evento con perfetta chiarezza e dettagli particolareggiati, modificare il ricordo dei dettagli dell'evento, o creare il ricordo di un altro evento.

Devi poter parlare al bersaglio per descrivere il modo in cui i suoi ricordi saranno affetti, e questi deve essere in grado di comprendere la tua lingua, affinché i ricordi modificati si instaurino nella sua memoria. Se l'incantesimo termina prima che tu abbia finito di descrivere i ricordi modificati, la memoria della creatura non viene alterata. Altrimenti, i ricordi modificati si instaurano al termine dell'incantesimo.

Una memoria modificata non influisce necessariamente sul comportamento della creatura, in particolare se i suoi ricordi contraddicono le inclinazioni naturali, l'allineamento o la fede della creatura. Una memoria modificata in modo illogico, come impiantare il ricordo di quanto la creatura ami immergersi nell'acido, viene rimossa, come fosse un brutto sogno. L'Arbitro può giudicare un ricordo modificato troppo insensato perché abbia alcun effetto su di una creatura.

Un incantesimo *rimuovere maledizione* o *ripristino superiore* eseguito sul bersaglio ne ripristina i veri ricordi.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, puoi alterare i ricordi di un bersaglio riguardo un evento svoltosi fino a 7 giorni prima (6° livello), 30 giorni prima (7° livello), 1 anno prima (8° livello) o qualsiasi punto nel passato della creatura (9° livello).

Muovere Terra

6° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un badile di ferro e un piccola borsa contenente un misto di tipi di terreno – argilla, concime e sabbia)

Durata: Concentrazione, massimo 2 ore

Scegli un'area sul terreno a gittata, non più grande di 12 metri di lato. Per la durata, puoi rimodellare terriccio, sabbia o argilla nell'area in qualsiasi modo tu voglia. Puoi innalzare o abbassare l'altitudine dell'area, creare o riempire un fossato, erigere o abbassare un muro, o formare un pilastro. La portata di questi cambiamenti non può eccedere metà della dimensione più grossa dell'area. Così, se operi su di un quadrato di 12 metri di lato, puoi creare un pilastro alto 6 metri, innalzare o abbassare l'altitudine del terreno di 6 metri, scavare un fossato profondo 6 metri, e così via. Ci vogliono 10 minuti per completare questi mutamenti.

Al termine di ogni 10 minuti trascorsi a concentrarsi sull'incantesimo, puoi scegliere una nuova area di terreno su cui operare.

Dato che la trasformazione del terreno avviene lentamente, le creature nell'area di solito non possono restare intrappolate o ferite dal movimento del terreno. L'incantesimo non può manipolare la pietra naturale o le costruzioni in pietra. Le rocce e le strutture si muovono per adattarsi al nuovo terreno. Se il modo in cui modelli il terreno renderebbe una struttura instabile, questa potrebbe crollare.

Allo stesso modo, questo incantesimo non influenza direttamente la crescita delle piante. La terra smossa trasporta con sé qualsiasi pianta presenti.

Muro di Forza

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere prodotta frantumando una gemma trasparente)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Un invisibile muro di forza diviene in esistenza in un punto a gittata scelto da te. Il muro appare in qualsiasi orientamento da te scelto, come una barriera orizzontale o verticale oppure angolata. Può fluttuare nell'aria o appoggiarsi su di una superficie solida. Puoi darle la forma di una cupola emisferica o di una sfera con un raggio massimo di 3 metri, oppure darle l'aspetto di una superficie piana composta da un massimo di dieci pannelli di 3 metri per 3 metri. Ogni pannello deve essere contiguo ad un altro pannello. In qualsiasi forma, il muro ha uno spessore di 75 centimetri e resta per tutta la durata. Se il muro taglia uno spazio di una creatura, quando compare, la creatura viene spinta da un lato del muro (a tua discrezione).

Nulla può attraversare fisicamente il muro. È immune a tutti i danni e non può essere dissolto da *dissolvere magia*. Tuttavia, il muro è distrutto all'istante dall'incantesimo *disintegrare*. Il muro si estende anche sul Piano Etereo, impedendo ai viaggiatori eterei di attraversarlo.

Muro di Fuoco

4° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di fosforo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Crei un muro di fuoco su di una superficie solida a gittata. Puoi creare un muro lungo fino a 18 metri, alto fino a 6 metri e spesso 30 centimetri, o un muro circolare di 6 metri di diametro, 6 metri di altezza e 30 centimetri di spessore. Il muro è opaco e resta per la durata.

Quando il muro appare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 5d8 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà se lo riesce.

Un lato del muro, selezionato da te quando esegui questo incantesimo, infligge 5d8 danni da fuoco a ciascuna creatura che termini il suo turno entro 3 metri da quel lato o all'interno del muro. Una creatura subisce lo stesso danno quando entra nel muro per la prima volta durante un turno. L'altro lato del muro non infligge danni.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 4°.

Muro di Ghiaccio

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di quarzo)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei un muro di ghiaccio su di una superficie solida a gittata. Puoi creare una cupola emisferica o una sfera con un raggio massimo di 3 metri, o puoi creare una superficie piana composta di un massimo di dieci pannelli quadrati di 3 metri di lato. Ogni pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. In ogni forma, il muro è spesso 30 centimetri e resta per la durata.

Se, quando compare, il muro attraversa lo spazio di una creatura, la creatura viene spinta da una parte del muro (a tua scelta) e deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce 10d6 danni da freddo, o la metà di questi danni se lo riesce.

Il muro è un oggetto che può essere danneggiato e sfondato. Ogni sezione di 3 metri ha CA 12 e 30 punti ferita, ed è vulnerabile al danno da fuoco. Ridurre una sezione di 3 metri a 0 punti ferita la distrugge e lascia nello spazio che era occupato dal muro una brezza di vento gelido. Una creatura che si muova attraverso questa brezza di vento gelido per la prima volta in un turno, deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo fallisce, la creatura subisce 5d6 danni da freddo, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, entrambi i tipi di danno aumentano di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

Muro di Pietra

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo blocco di granito)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Un muro di pietra solida non magico si forma in un punto a gittata, scelto da te. Il muro è spesso 15 centimetri ed è composto di dieci pannelli di 3 per 3 metri. Ogni pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. In alternativa, puoi creare pannelli 3 x 6 metri di soli 7,5 centimetri di spessore.

Se, quando compare, il muro attraversa lo spazio di una creatura, la creatura viene spinta da una parte del muro (a tua scelta). Se la creatura fosse circondata da tutte le parti dal muro (o dal muro e un'altra superficie solida), la creatura può effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo riesce, può usare la sua reazione per muoversi della sua velocità in modo da non essere più intrappolata nel muro. Il muro può aver qualsiasi forma tu desideri, sebbene non possa occupare lo stesso spazio di una creatura od oggetto. Il muro può anche non essere verticale o poggiare su di un piano. Deve, tuttavia, fondersi con ed essere sostenuto da pietra già esistente. Quindi, puoi usare questo incantesimo per creare un ponte su di un baratro o creare un rampa.

Se crei un muro non verticale del genere, più lungo di 6 metri, devi dimezzare le dimensioni di ciascun pannello per creare dei supporti. Puoi modellare rozzamente la pietra per creare merlature, spalti e così via.

Il muro è un oggetto fatto di pietra che può essere danneggiato e sfondato. Ogni pannello ha CA 15 e 30 punti ferita ogni 2,5 centimetri di spessore. Ridurre un pannello a 0 punti ferita lo distrugge e potrebbe far crollare i pannelli connessi, a discrezione dell'Arbitro.

Se mantieni la concentrazione su questo incantesimo per la sua intera durata, il muro diventa permanente e non può essere dissolto. Altrimenti, il muro sparisce al termine dell'incantesimo.

Muro Prismatico

9° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Un piano di luci brillanti e multicolore forma un muro verticale opaco – largo fino a 27 metri, alto 9 metri e spesso 2,5 centimetri – centrato su di un punto a gittata che puoi vedere. In alternativa, puoi modellare il muro in una sfera, fino a 9 metri di diametro, centrata su di un punto a gittata di tua scelta. Il muro resta fisso sul posto per la durata. Se posizioni il muro in modo che attraversi lo spazio occupato da una creatura, l'incantesimo fallisce, e la tua azione e lo slot incantesimo sono sprecati.

Il muro irradia luce intensa fino ad una gittata di 30 metri e luce fioca per ulteriori 30 metri. Tu e le creature indicate da te al momento dell'esecuzione dell'incantesimo potete attraversare e restare vicini al muro senza pericolo. Se un'altra creatura che può vedere il muro si muove entro 6 metri da esso o inizia il suo turno, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o restare accecata per 1 minuto.

Il muro consiste di sette strati, ognuno di un diverso colore. Quando una creatura cerca di immergersi o attraversare il muro, lo fa uno strato alla volta, attraverso tutti gli strati del muro. Mentre si immerge o attraversa ciascuno strato, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza o subire le proprietà di ciascuno strato, uno alla volta, come descritto di seguito.

Il muro può essere distrutto, uno strato alla volta, in ordine dal rosso al violetto, in un modo specifico per ogni strato. Una volta che uno strato è distrutto, lo sarà per la durata dell'incantesimo. Una *verga di cancellazione* distrugge un *muro prismatico*, ma un *campo anti-magia* non ha effetto su di esso.

1. Rosso. Il bersaglio subisce 10d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Mentre questo strato esiste, gli attacchi a gittata non magici non possono attraversare il muro. Lo strato può essere distrutto infliggendogli 25 danni da freddo.

2. Arancio. Il bersaglio subisce 10d6 danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Mentre questo strato esiste, gli attacchi a gittata magici non possono attraversare il muro. Lo strato può essere distrutto da un forte vento.

3. Giallo. Il bersaglio subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Questo strato può essere distrutto infliggendogli 60 danni di forza.

4. Verde. Il bersaglio subisce 10d6 danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Un incantesimo *passamuro*, o un altro incantesimo di pari livello o più alto che può aprire un portale su di una superficie solida, distrugge questo strato.

5. Blu. Il bersaglio subisce 10d6 danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Lo strato può essere distrutto infliggendogli almeno 25 danni da fuoco.

6. Indaco. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è intralciato. Deve poi effettuare un tiro salvezza di Costituzione all'inizio di ciascun suo turno. Se riesce il tiro salvezza tre volte, l'incantesimo termina. Se fallisce il tiro salvezza tre volte, viene permanentemente trasformato in pietra e diventa vittima della condizione pietrificato. I successi e i fallimenti non devono essere consecutivi; tieni traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ha ottenuti tre dello stesso tipo.

Mentre questo strato esiste, non si possono lanciare incantesimi attraverso il muro. Lo strato viene distrutto dalla luce intensa emanata dall'incantesimo *luce diurna* o da un simile incantesimo di pari livello o più alto.

7. Violetto. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è accecato. Deve poi effettuare un tiro salvezza di Saggezza all'inizio del tuo prossimo turno. Se riesce il tiro salvezza, la cecità termina. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura viene trasportata su di un altro piano di esistenza a scelta dell'Arbitro e non è più accecata (di solito, una creatura che non è sul suo piano natio, viene esiliata verso di esso, mentre le altre creature sono di solito gettate nei piani Astrale o Etereo). Questo strato è distrutto dall'incantesimo *dissolvere magia* o da un incantesimo simile di pari livello o più alto che possa porre fine ad incantesimi ed effetti magici.

Muro di Spine

6° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una manciata di spine)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei un muro di cespugli robusti, malleabili e impigliati, ricolmi di spine appuntite. Il muro compare a gittata su di una superficie solida e resta per la durata. Il muro che puoi creare può essere lungo fino a 18 metri, alto fino a 3 metri, e spesso fino a 1,5 metri o un cerchio che abbia un diametro di 6 metri e sia alto fino a 6 metri e spesso 1,5 metri. Il muro blocca la linea di visuale. Quando il muro compare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se fallisce il tiro salvezza, una creatura subisce 7d8 danni perforanti, o la metà di questi danni se lo riesce. Una creatura può muoversi attraverso il muro, seppure in maniera lenta e dolorosa. Per ogni 1,5 metri che la creatura si muove attraverso il muro, deve spendere 6 metri di movimento. Inoltre, la prima volta che una creatura entra nel muro durante un turno o vi termina il suo turno dentro, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Subisce 7d8 danni taglienti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

Muro di Vento

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un minuscolo ventaglio e una piuma di origini esotiche)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un muro di forte vento si leva dal terreno in un punto a gittata di tua scelta. Puoi creare un muro lungo fino a 15 metri, alto 4,5 metri e spesso 30 centimetri. Puoi modellare il muro in qualsiasi maniera desideri purché componga un percorso continuo sul terreno. Il muro permane per la durata.

Quando il muro appare, ogni creatura all'interno della sua area deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Una creatura subisce 3d8 danni contundenti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Il forte vento tiene lontana foschia, fumo e altri gas. Le creature volanti di taglia Piccola o minore non possono attraversare il muro. I materiali leggeri trascinati nel muro volano verso l'alto. Frecce, saette e altri proiettili normali vengono deviati e mancano automaticamente il bersaglio. (I macigni scagliati dai giganti e dalle macchine d'assedio, e proiettili simili, ne ignorano invece gli effetti). Le creature in forma gassosa non possono attraversarlo.

Mutare Forma

9° livello, *trasmutazione*

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un cerchietto di giada del valore di almeno 1.500 mo, che devi poggiare sulla tua testa prima di eseguire l'incantesimo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Per la durata assumi la forma di una creatura differente. La nuova forma può essere quella di qualsiasi creatura il cui grado di sfida sia pari o inferiore al tuo livello. La creatura non può essere un costrutto o un non morto, e devi averla vista almeno una volta. Ti trasformi in un esemplare medio di quella creatura, uno senza livelli di classe o il tratto Incantesimi.

Puoi restare nella forma assunta fino al termine dell'incantesimo. Ti ritrasformi automaticamente se cadi svenuto, scendi a 0 punti ferita o muori.

Le tue statistiche di gioco sono rimpiazzate dalle statistiche della creatura scelta, fatta eccezione del tuo allineamento, e dei tuoi punteggi di Intelligenza, Saggiozza e Carisma. Mantieni tutte le tue competenze nelle qualifiche e i tiri salvezza, oltre ad ottenere quelle della creatura. Se la creatura possiede le tue stesse competenze e il bonus indicato nelle sue statistiche è più alto del tuo, usa il bonus della creatura al posto del tuo. Non puoi usare nessuna azione leggendaria o azione da tana della nuova forma.

Quando ti trasformi, assumi i punti ferita e i Dadi Ferita della creatura. Quando ritorni alla tua forma normale, ritorni al numero di punti ferita che avevi prima di trasformarti. Tuttavia, se ti ritrasformi perché sei stato ridotto a 0 punti ferita, tutto il danno in eccesso viene riportato alla tua forma originale. A meno che il danno in eccesso non riduca la tua forma normale a 0 punti ferita, non cadrai svenuto.

Mantieni tutti i benefici di qualsiasi privilegio di classe, razza, o altra fonte e puoi usarli se la nuova forma è fisicamente capace di farne uso. Tuttavia, non puoi usare nessuno dei tuoi sensi speciali, come la visione al buio, a meno che la nuova forma non possieda anch'essa lo stesso senso. Puoi parlare solo se la creatura è normalmente in grado di parlare.

Quando ti trasformi scegli se il tuo equipaggiamento cade a terra nel tuo spazio, si fonde con la nuova forma o sia indossato da essa. L'equipaggiamento indossato funziona come di norma, ma sta all'Arbitro decidere se sia comodo per la nuova forma indossare un simile pezzo di equipaggiamento, in base alla taglia e le dimensioni della creatura. Il tuo equipaggiamento non cambia dimensioni né si adatta alla nuova forma, e qualsiasi equipaggiamento che la nuova forma non può indossare deve essere fatto cadere a terra o fondersi con la nuova forma. L'equipaggiamento che si fonde è inefficace.

Nella durata dell'incantesimo, puoi usare la tua azione per assumere una forma diversa seguendo le stesse restrizioni e regole della forma originale, con una eccezione: se la tua nuova forma ha più punti ferita della forma attuale, i tuoi punti ferita restano al livello attuale.

Nube Assassina

5° livello, *convocazione*

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei una sfera di 6 metri di raggio formata da una nebbia velenosa giallo-verde centrata in un punto a gittata di tua scelta. La nebbia si propaga dietro gli angoli. Permane per la durata o finché un forte vento non disperde la nebbia, terminando l'incantesimo. La sua area è oscurata pesantemente.

Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o inizia il suo turno, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. La creatura subisce 5d8 danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Le creature ne sono affette anche se trattengono il respiro o non hanno bisogno di respirare.

La nebbia si allontana di 3 metri da te all'inizio di ogni tuo turno, spostandosi lungo la superficie del terreno. I vapori, essendo più pesanti dell'aria, tendono a scendere verso il basso, arrivando addirittura ad insinuarsi nelle aperture.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 metri per ogni livello dello slot sopra il 5°.

Nube Incendiaria

8° livello, *convocazione*

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una nube di fumo turbinante attraversata da lapilli incandescenti si forma in una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata. La nube si propaga intorno agli angoli ed è oscurata pesantemente. Resta per la durata o finché un vento di velocità moderata o superiore (almeno 15 chilometri all'ora) non la disperde. Quando la nube appare, ogni creatura al suo interno deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 10d8 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, e la metà di questi danni se lo riesce. Una creatura deve effettuare il tiro salvezza anche quando entra per la prima volta nell'area o termina il suo turno.

All'inizio di ciascun tuo turno, la nube si muove di 3 metri lontano da te in una direzione a tua scelta.

Nube di Nebbia

1° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Crei una sfera di foschia del raggio di 6 metri centrata su di un punto a gittata. La sfera si propaga intorno agli angoli, e la sua area è oscurata pesantemente. Resta per la durata o finché un vento di velocità moderata o superiore (almeno 15 chilometri all'ora) non la disperde. **Ai Livelli Più Alti.** Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il raggio della foschia aumenta di 6 metri per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Nube di Pugnali

2° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una scheggia di vetro)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Riempi l'aria di pugnali rotanti in un cubo di 1,5 metri di spigolo, centrato su di un punto a tua scelta nella gittata. Una creatura subisce 4d4 danni taglienti quando entra per la prima volta nell'area dell'incantesimo o inizia qui il suo turno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aumenta di 2d4 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Nube Puzzolente

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un uovo marcio o foglie di cavolo puzzolente)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Crei, in un punto a gittata, una sfera di 6 metri di raggio composta di un gas giallo e nauseabondo. La nube si propaga dietro gli angoli e la sua area è oscurata pesantemente. La nube permane nell'aria per la durata. Ogni creatura che si trovi completamente all'interno della nube all'inizio del proprio turno, deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione contro il veleno. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura spende la sua azione di quel turno a vomitare e barcollare. Le creature che non hanno bisogno di respirare o che sono immuni al veleno riescono automaticamente il tiro salvezza. Un vento moderato (almeno 15 chilometri all'ora) disperde la nube dopo 4 round. Un vento forte (almeno 30 chilometri all'ora) lo disperde dopo 1 round.

Nuocere

6° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Scateni una malattia virulenta su di una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Il bersaglio subisce 14d6 danni necrotici se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce. Il danno non può ridurre i punti ferita del bersaglio sotto l'1. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, i suoi punti ferita massimi sono ridotti per 1 ora di un ammontare uguale al danno necrotico subito. Qualsiasi effetto che rimuova una malattia permette ai punti ferita massimi del personaggio di poter tornare al valore normale prima che trascorra quel tempo.

Occhio Arcano

4° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di manto di pipistrello)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Crei a gittata un occhio magico e invisibile, che fluttua nell'aria per la durata.

Ricevi mentalmente le informazioni visive dall'occhio, che ha vista normale e visione al buio fino a 9 metri. L'occhio può guardare in tutte le direzioni.

Con un'azione, puoi spostare l'occhio di 9 metri in qualsiasi direzione. Non c'è limite a quanto lontano possa spostarsi l'occhio, ma non può entrare in un altro piano di esistenza. Una barriera solida blocca il movimento dell'occhio, ma questo può attraversare un'apertura di una grandezza minima di 2,5 centimetri di diametro.

Onda Distruttiva

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V

Durata: Istantanea

Colpisci il terreno, provocando uno scoppio di energia divina che si irradia da te. Ogni creatura da te scelta entro 9 metri da te, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o subire 5d6 danni da tuono, oltre che 5d6 danni radianti o danni necrotici (a tua scelta), e divenire prona. Una creatura che riesca il tiro salvezza subisce la metà di questi danni e non è prona.

Onda di Tuono

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (cubo di 4,5 metri di spigolo)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un'onda di forza tonante si proietta da te. Ogni creatura in un cubo di 4,5 metri di spigolo che origina da te deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, una creatura subisce 2d8 danni da tuono e viene allontanata 3 metri da te. Se riesce il tiro salvezza, la creatura subisce la metà dei danni e non viene allontanata.

Inoltre, gli oggetti non ancorati che sono totalmente all'interno dell'area vengono spinti 3 metri lontano da te dall'effetto dell'incantesimo, e l'incantesimo produce un rimbombo tonante udibile fino a 90 metri.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Orbe Cromatico

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 50 mo)

Durata: Istantanea

Scagli una sfera di energia di 10 centimetri di diametro ad una creatura a gittata che puoi vedere. Scegli tra acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono e veleno per il tipo di orbe che crei, e poi effettua un attacco con incantesimo a gittata contro il bersaglio. Se l'attacco colpisce, la creatura subisce 3d8 danni del tipo da te scelto.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Oscurità

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (pelo di pipistrello e un pizzico di bitume o un pezzo di carbone)

Durata: Concentrazione massimo 10 minuti

L'oscurità magica si propaga da un punto a gittata, scelto da te, per riempire una sfera di 4,5 metri di raggio per la durata. L'oscurità si propaga intorno agli angoli. Una creatura con visione al buio non può vedere in questa oscurità, e la luce non magica non può illuminarla.

Se il punto che hai scelto è su di un oggetto che stai trasportando o uno che non è indossato o trasportato, l'oscurità emana dall'oggetto e si muove con esso.

Coprire completamente la fonte dell'oscurità con un oggetto opaco, come un vaso o un elmo, blocca l'oscurità.

Se qualsiasi parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone con l'area di luce creata da un incantesimo di 2° livello o più basso, l'incantesimo che ha creato la luce viene dissolto.

Palla di Fuoco

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una minuscola palla di guano di pipistrello e zolfo)

Durata: Istantanea

Un fascio di luce gialla parte dal tuo dito puntato verso un punto a gittata scelto da te, e poi esplose con un boato sommesso e si trasforma in un getto di fiamme. Ogni creatura in una sfera di 6 metri di raggio centrata in quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 8d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Il fuoco si propaga intorno agli angoli. Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno base aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

Palla di Fuoco a Esplosione Ritardata

7° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una minuscola palla di guano di pipistrello e zolfo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un fascio di luce gialla parte dal tuo dito puntato, per condensarsi per la durata nella forma di una pallina luminosa in un punto a gittata, scelto da te. Quando l'incantesimo termina, o perché la tua concentrazione è spezzata o perché decidi tu di porgli fine, la pallina esplose con un boato sommesso e si trasforma in un getto di fiamme che si propaga dietro gli angoli. Ogni creatura in una sfera di 6 metri di raggio centrata in quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce danni da fuoco pari al danno totale accumulato se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Il danno base dell'incantesimo è 12d6. Se al termine del tuo turno la pallina non è ancora detonata, il danno aumenta di 1d6.

Se la pallina luminosa viene toccata prima che l'incantesimo abbia avuto fine, la creatura che la tocca deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se fallisce il tiro salvezza, l'incantesimo termina immediatamente, facendo eruttare fiamme dalla pallina. Se il tiro salvezza riesce, la creatura può lanciare la pallina fino a 12 metri di distanza. Quando colpisce una creatura o oggetto solido, l'incantesimo ha fine e la pallina esplose.

Il fuoco danneggia gli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 8° livello o più alto, il danno base aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 7°.

Parlare con gli Animali

1° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Per la durata, ottieni l'abilità di comprendere e comunicare verbalmente con le bestie. Il sapere e la consapevolezza di molte bestie sono limitati dal loro intelletto ma, come minimo, le bestie possono fornirti informazioni riguardo luoghi e mostri nelle vicinanze, compresi quelli che possono percepire o hanno percepito nei giorni passati. A discrezione dell'Arbitro potresti riuscire a convincere una bestia a farti un piccolo favore.

Parlare con i Morti

3° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (incenso acceso)

Durata: 10 minuti

Conferisci un'apparenza di vita e intelligenza ad un cadavere a gittata, scelto da te, permettendogli di rispondere alle domande che gli poni. Il cadavere deve avere ancora una bocca e non può essere non morto. L'incantesimo fallisce se il cadavere è già stato bersaglio di questo incantesimo negli ultimi 10 giorni. Fino al termine dell'incantesimo, puoi porre al cadavere fino a cinque domande. Il cadavere conosce solo quello che già sapeva in vita, compresa la lingua parlata. Le risposte sono di solito brevi, criptiche o ripetitive, e il cadavere non è sotto nessun obbligo a darti risposte veritiere se gli sei ostile o ti riconosce come suo nemico. Questo incantesimo non riporta l'anima della creatura nel corpo, ma solo lo spirito che lo muove. Di conseguenza, il cadavere non può apprendere nuove informazioni, non capisce nulla di quello che è successo da quando è morto, e non può fare valutazioni su eventi futuri.

Parlare con le Piante

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 9 metri)

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Infondi le piante entro 9 metri da te di capacità senziente e di limitata mobilità, dandole l'abilità di comunicare con te ed eseguire dei semplici comandi. Puoi interrogare le piante in merito ad eventi avvenuti nell'ultimo giorno nell'area dell'incantesimo, ottenendo informazioni sulle creature di passaggio, il clima e altro. Puoi anche trasformare il terreno difficile prodotto dalla crescita delle piante (come cespugli e fitto sottobosco) in terreno ordinario per la durata. Oppure puoi trasformare del terreno normale in cui siano presenti delle piante in terreno difficile, che permane per la durata, ad esempio, facendo sì che rampicanti e rami rallentino gli inseguitori.

A discrezione dell'Arbitro le piante potrebbero svolgere anche altri compiti per tuo conto. L'incantesimo non permette alle piante di sradicarsi e muoversi, ma possono muovere liberamente rami, steli e gambi. Se una creatura pianta si trova nell'area, puoi comunicare con essa come se parlaste la stessa lingua, ma non ottieni alcuna abilità magica per influenzarla.

Questo incantesimo può far sì che le piante create dall'incantesimo *impigliare* rilascino una creatura intralciata.

Parola Divina

7° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Pronunci una parola divina, infusa del potere che ha modellato il mondo all'alba della creazione. Scegli un qualsiasi numero di creature a gittata e che puoi vedere. Ogni creatura che può udirti deve effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce un effetto in base ai suoi attuali punti ferita:

- 50 punti ferita o meno: assordata per 1 minuto
- 40 punti ferita o meno: assordata e accecata per 10 minuti
- 30 punti ferita o meno: accecata, assordata e stordita per 1 ora
- 20 punti ferita o meno: uccisa all'istante

Quali che siano i suoi attuali punti ferita, un celestiale, elementale, fatato o immondo che fallisca il tiro salvezza è obbligato a tornare al suo piano di origine (se non vi si trova già) e non può tornare sul tuo attuale piano prima che siano passate 24 ore, a meno dell'uso dell'incantesimo *desiderio*.

Parola Guaritrice

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Una creatura a gittata che puoi vedere, scelta da te, recupera punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di abilità da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, la cura aumenta di 1d4 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Parola Guaritrice di Massa

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Mentre pronuci parole di ripristino, fino a sei creature a gittata che puoi vedere, scelte da te, recuperano punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di abilità da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, la cura aumenta di 1d4 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

Parola del Potere Guarire

9° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un'onda di energia guaritrice avvolge una creatura con cui sei in contatto. Il bersaglio recupera tutti i suoi punti ferita. Se la creatura è affascinata, paralizzata, spaventata o stordita, la condizione termina. Se la creatura è prona, può usare la sua reazione per alzarsi. L'incantesimo non ha effetto sui non morti o i costrutti.

Parola del Potere Stordire

8° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Pronunci una parola di potere che può travolgere la mente di una creatura a gittata che puoi vedere, lasciandola confusa. Se il bersaglio ha 150 punti ferita o meno, è stordito. Altrimenti, l'incantesimo non ha effetto.

Il bersaglio stordito deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione al termine di ciascun suo turno. Se lo riesce, l'effetto di stordimento ha fine.

Parola del Potere Uccidere

9° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Pronunci una parola di potere che costringe a morire all'istante una creatura a gittata che puoi vedere. Se la creatura che scegli ha 100 punti ferita o meno, muore. Altrimenti, l'incantesimo non ha effetto.

Parola di Richiamo

6° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 1,5 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Te e fino a cinque creature consenzienti entro 1,5 metri da te vi teletrasportate istantaneamente in un luogo sicuro indicato precedentemente, detto santuario. Tu e tutte le creature teletrasportate con te, riapparite nello spazio non occupato più vicino al punto indicato quando hai preparato questo santuario (vedi sotto). Se esegui questo incantesimo senza aver prima preparato un santuario, l'incantesimo non ha effetto.

Devi indicare un santuario, eseguendo l'incantesimo all'interno del luogo, ad esempio un tempio, che sia dedicato o fortemente collegato alla tua divinità. Se tenti di eseguire l'incantesimo in questa maniera in un'area che non sia dedicata alla tua divinità, l'incantesimo non ha effetto.

Parvenza di Vita

1° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un piccolo ammontare di alcool o spirito distillato)

Durata: 1 ora

Potenziandoti con una parvenza negromantica di vitalità, ottieni 1d4 + 4 punti ferita temporanei per la durata.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, ottieni 5 punti ferita temporanei aggiuntivi per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Passamuro

5° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di semi di sesamo)

Durata: 1 ora

Per la durata, compiere un passaggio in un punto a gittata che puoi vedere, su di una superficie di legno, calcina o pietra (come una parete, un soffitto o un pavimento) scelta da te. Tu scegli le dimensioni dell'apertura: al massimo larga 1,5 metri, alta 2,4 metri e profonda 6 metri. Il passaggio non crea instabilità nella struttura che lo circonda.

Quando l'apertura sparisce, qualsiasi creatura o oggetto ancora nel passaggio creato dall'incantesimo viene espulso al sicuro nello spazio non occupato più vicino alla superficie su cui hai eseguito l'incantesimo.

Passare Senza Tracce

2° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (ceneri di una foglia di vischio bruciata e un ramoscello di abete rosso)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Un velo d'ombra e silenzio si irradia da te, proteggendo te e i tuoi compagni dall'essere individuati. Per la durata, ogni creatura a tua scelta entro 9 metri da te (te compreso) riceve un bonus di +10 alle prove di Destrezza (Furtività) e le sue tracce non possono essere seguite eccetto che da mezzi magici. Una creatura che riceve questo bonus non lascia tracce né altri segni del suo passaggio.

Passo nella Foschia

2° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Istantanea

Avvolto rapidamente da una foschia argentata, ti teletrasporti fino a 9 metri in uno spazio non occupato che puoi vedere.

Paura

3° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (cono di 9 metri)

Componenti: V, S, M (una piuma bianca o il cuore di una gallina)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Proietti un'immagine fantasmatica delle peggiori paure di una creatura. Ogni creatura in un cono di 9 metri deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o far cadere qualsiasi cosa stia impugnando e restare spaventata per la durata.

Mentre è spaventata da questo incantesimo, una creatura deve, durante ciascun suo turno, effettuare l'azione Scattare e muoversi lontano da te tramite il tragitto più sicuro, a meno che non abbia spazio per muoversi. Se la creatura termina il suo turno in un posto dove non ha linea di visuale su di te, può effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se lo riesce, l'incantesimo, per quella creatura, ha termine.

Pelle di Corteccia

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una manciata di corteccia di quercia)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

La pelle del bersaglio con cui sei in contatto al momento dell'esecuzione dell'incantesimo diventa ruvida e dall'aspetto simile alla corteccia fino al termine dell'incantesimo, e la CA del bersaglio non può essere inferiore a 16, quale che sia l'armatura che sta indossando.

Pelle di Pietra

4° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di 100 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente, la cui pelle si tramuta in una sostanza dura come la pietra. Fino alla fine dell'incantesimo il bersaglio ha resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti di natura non magica.

Piaga degli Insetti

5° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (qualche granello di zucchero, qualche chicco di grano, e una passata di lardo)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Uno sciame di locuste affamate riempie una sfera di 6 metri di raggio centrata in un punto a gittata scelto da te. La sfera si propaga intorno agli angoli. La sfera rimane per la durata, e la sua area è oscurata leggermente. L'area della sfera è terreno difficile. Quando l'area appare, ogni creatura al suo interno deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Una creatura subisce 4d10 danni perforanti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Una creatura deve effettuare questo tiro salvezza anche quando entra per la prima volta nell'area dell'incantesimo durante un turno o se termina il proprio turno al suo interno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello dello slot sopra il 5°.

Polimorfia

4° livello, *trasmutazione*

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un bozzolo di bruco)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Questo incantesimo trasforma una creatura a gittata, che puoi vedere, in una nuova forma. Una creatura non consenziente deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza per evitare l'effetto. I mutaforma riescono automaticamente il tiro salvezza. L'incantesimo non ha effetto su di un bersaglio con 0 punti ferita.

La trasformazione permane per la durata o finché il bersaglio non scende a 0 punti ferita o muore. La nuova forma può essere quella di qualsiasi bestia il cui grado di sfida sia uguale o più basso di quello del bersaglio (o del livello del bersaglio, se questi non ha un grado di sfida). Le statistiche di gioco del bersaglio, compresi i punteggi delle abilità mentali, vengono rimpiazzate dalle statistiche della bestia scelta. Egli mantiene però il suo allineamento e personalità.

Il bersaglio assume i punti ferita della sua nuova forma.

Quando ritorna alla sua forma normale, la creatura ritorna al numero di punti ferita che aveva prima di trasformarsi. Se però si ritrasforma perché ridotto a 0 punti ferita, qualsiasi danno in eccesso si ripercuote sulla sua normale forma. Purchè il danno in eccesso non riduca la forma normale della creatura a 0 punti ferita, ella non cade svenuta.

La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può dialogare, eseguire incantesimi, o effettuare qualsiasi altra azione che richieda mani o di parlare.

L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. La creatura non può attivare, usare, impugnare o beneficiare in alcun modo del suo equipaggiamento.

Porta Dimensionale

4° livello, *convocazione*

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 150 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Ti teletrasporti dalla tua attuale posizione in qualsiasi altro posto a gittata. Arrivi esattamente nel posto desiderato. Può essere un luogo che puoi vedere, uno che puoi visualizzare, o uno che puoi descrivere indicando distanza e direzione, come "30 metri verso il basso" o "90 metri in alto a nordovest ad un angolo di 45 gradi."

Puoi portare con te oggetti il cui peso non ecceda la tua capacità di carico. Puoi portare con te anche una creatura consenziente della tua taglia o più piccola con equipaggiamento fino al limite della sua capacità di carico. La creatura deve essere entro 1,5 metri da te quando esegui questo incantesimo.

Se dovessi arrivare in un posto già occupato da un oggetto o creatura, tu e la creatura che viaggia con te subite ciascuno 4d6 danni da forza, e l'incantesimo non riesce a teletrasportarvi.

Portale

9° livello, *convocazione*

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 5.000 mo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Convochi un portale collegato con uno spazio non occupato a gittata che puoi vedere ad un posto preciso su di un diverso piano di esistenza. Il portale è un'apertura circolare creata da te, da 1,5 a 6 metri di diametro. Puoi orientare il portale in qualsiasi direzione desideri. Il portale resta per la durata.

Il portale ha un fronte e un dietro su entrambi i piani in cui compare. Il viaggio attraverso il portale è possibile solo muovendosi dal fronte. Qualsiasi cosa lo faccia viene istantaneamente trasportata nell'altro piano, comparando nello spazio non occupato più vicino al portale.

Divinità e altri sovrani planari possono impedire ai portali creati da incantesimi di aprirsi in loro presenza o in qualsiasi punto dei loro domini.

Quando esegui questo incantesimo, puoi pronunciare il nome di una specifica creatura (lo pseudonimo, titolo o soprannome non funzionano). Se quella creatura si trova su di un piano diverso dal tuo, il portale si apre in prossimità della creatura nominata e attira la creatura attraverso di sé, verso lo spazio non occupato più vicino dal tuo lato del portale. Non detieni alcun potere speciale sulla creatura, ed essa è libera di agire come l'Arbitro ritiene appropriato. Potrebbe andarsene, attaccarti o aiutarti.

Portale Arcano

6° livello, *convocazione*

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 150 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei dei portali di teletrasporto che restano aperti per la durata. Scegli due punti sul terreno, che puoi vedere, uno dei quali deve essere entro 3 metri da te e l'altro entro 150 metri da te. Un portale circolare, 3 metri di diametro, compare sopra ogni punto. Se il portale si aprisse in uno spazio occupato da una creatura, l'incantesimo fallisce e l'esecuzione è sprecata.

I portali sono anelli luminosi bidimensionali, ricolmi di vapore, che fluttuano a qualche centimetro da terra e perpendicolari al punto da te scelto. L'anello è visibile solo da un lato (a tua scelta), che è il lato che funziona da portale.

Qualsiasi creatura o oggetto che entri nel portale, esce dall'altro portale come se i due fossero adiacenti; attraversare il portale dal lato non attivo non produce effetti. Il vapore che riempie ciascun portale è opaco e impedisce di vedervi attraverso. Durante il tuo turno, puoi ruotare gli anelli con un'azione bonus, così che il lato attivo sia rivolto in una direzione diversa.

Potenziare Abilità

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (pelo o piuma di una bestia)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Conferisci un potenziamento magico ad una creatura con cui sei in contatto. Scegli uno degli effetti seguenti; il bersaglio ottiene quell'effetto fino al termine dell'incantesimo.

Astuzia della Volpe. Il bersaglio ha vantaggio alle prove di Intelligenza.

Forza del Toro. Il bersaglio ha vantaggio alle prove di Forza, e la sua capacità di carico raddoppia.

Grazia del Gatto. Il bersaglio ha vantaggio alle prove di Destrezza. Inoltre, qualora non sia inabile, non subisce danni dalle cadute di 6 metri o meno.

Resistenza dell'Orso. Il bersaglio ha vantaggio alle prove di Costituzione. Ottiene anche 2d6 punti ferita temporanei, che vengono persi alla fine dell'incantesimo.

Saggezza del Gufo. Il bersaglio ha vantaggio alle prove di Saggezza.

Splendore dell'Aquila. Il bersaglio ha vantaggio alle prove di Carisma.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, puoi prendere a bersaglio un'ulteriore creatura per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Preghiera di Guarigione

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Fino a sei creature a gittata che puoi vedere, scelte da te, recuperano ciascuna punti ferita pari a 2d8 + il tuo modificatore di abilità da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, la cura aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Preveggenza

9° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una piuma di colibri)

Durata: 8 ore

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente per conferirle una limitata abilità di vedere nell'immediato futuro. Per la durata, il bersaglio non può essere sorpreso e ha vantaggio sui tiri di attacco, prove di abilità e tiri salvezza. Inoltre, sempre per la durata, le altre creature hanno svantaggio sui tiri di attacco contro il bersaglio.

L'incantesimo ha immediatamente termine se lo esegui di nuovo prima che la sua durata abbia fine.

Prigione

9° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una raffigurazione su vello o

una statuetta incisa con le fattezze del bersaglio, e una componente speciale che varia a seconda della versione che scegli dell'incantesimo, del valore di almeno 500 mo per Dado Ferita del bersaglio)

Durata: Fino a dissolvimento

Crei dei vincoli magici per bloccare una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o essere avvinto dall'incantesimo; se lo riesce, è immune a questo incantesimo se lo esegui di nuovo. Mentre è soggetta a questo incantesimo, la creatura non ha bisogno di respirare, mangiare o bere e non invecchia. Gli incantesimi di divinazione non possono localizzare né percepire il bersaglio. Quando esegui questo incantesimo, scegli una delle seguenti forme di prigione.

Incatenamento. Catene pesanti, ben saldate al terreno, tengono il bersaglio ancorato. Il bersaglio è intralciato fino al termine dell'incantesimo, e non può muoversi né essere mosso in alcun modo fino ad allora. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una catenella di metallo prezioso.

Isolamento Minimo. Il bersaglio rimpicciolisce fino a 2,5 centimetri di altezza ed è imprigionato in una gemma o simile oggetto. La luce può attraversare normalmente la gemma (permettendo al bersaglio di vedere all'esterno e ad altre creature di vedere dentro), ma null'altro può attraversarla, neppure tramite teletrasporto o viaggio planare. La gemma non può essere tagliata né infranta finché l'incantesimo rimane in atto.

La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una grande gemma trasparente, come il corindone, il diamante o il rubino.

Prigione Confinata. L'incantesimo trasporta il bersaglio in un minuscolo semipiano interdetto al teletrasporto e al viaggio planare. Il semipiano può essere un labirinto, una gabbia, una torre, o qualsiasi altra struttura chiusa scelta da te.

La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una rappresentazione in miniatura della prigione fatta di giada.

Sepoltura. Il bersaglio viene sepolto nelle profondità della terra in una sfera di forza magica grande a sufficienza da contenere il bersaglio. Nulla può attraversare la sfera, né alcuna creatura può teletrasportarsi o usare il viaggio planare per entrarvi o uscire.

La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una piccola sfera di mithril.

Sopore. Il bersaglio cade addormentato e non può essere risvegliato. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo consiste di rare erbe soporifere.

Terminare l'Incantesimo. Durante l'esecuzione dell'incantesimo, in qualsiasi delle sue versioni, puoi specificare una condizione che possa porre fine all'incantesimo e liberare il bersaglio. La condizione può essere tanto specifica o elaborata quando desideri, ma l'Arbitro deve concordare che la condizione sia ragionevole e possa avverarsi. Le condizioni possono essere basate sul nome, l'identità o la divinità di una creatura, ma comunque basate su azioni o qualità percepibili e non su cose intangibili come il livello, la classe o i punti ferita.

Un incantesimo *dissolvere magia* può porre fine all'incantesimo solo se eseguito come incantesimo di 9° livello, che prenda a bersaglio la prigione o la componente materiale usata per crearla.

Puoi usare una particolare componente speciale per creare solo una prigione alla volta. Se esegui l'incantesimo di nuovo usando la stessa componente, il bersaglio della prima esecuzione dell'incantesimo viene immediatamente liberato dal suo vincolo.

Produrre Fiamma

Trucchetto, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Una fiammella compare nella tua mano. La fiammella resta lì per la durata e non danneggia né te né il tuo equipaggiamento. La fiamma produce luce intensa nel raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. L'incantesimo termina se lo interrompi con un'azione o se lo esegui di nuovo.

Puoi usare la fiamma anche per attaccare, sebbene farlo ponga termine all'incantesimo. Quando esegui questo incantesimo, o con un'azione in un turno successivo, puoi scagliare la fiamma ad una creatura entro 9 metri da te. Effettua un attacco con incantesimo a gittata. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da fuoco.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando arrivi al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

Proibizione

6° livello, abiurazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (uno spruzzo di acqua sacra, incensi rari, e un rubino in polvere del valore di 1.000 mo)

Durata: 1 giorno

Crei una tutela contro il viaggio magico che protegge fino a 4.000 metri quadri di pavimento, fino ad un'altezza di 9 metri dal suolo. Per la durata, le creature non possono teletrasportarsi nell'area o usare passaggi, come quello creato dall'incantesimo *portale*, per entrare nell'area. L'incantesimo protegge l'area dal viaggio planare, e quindi impedisce alle creature di accedere all'area tramite il Piano Astrale, il Piano Etereo, le Lande Fatate o il Mondo delle Ombre, o l'incantesimo *spostamento di piano*.

Inoltre, l'incantesimo danneggia i tipi di creatura scelti da te durante l'esecuzione. Scegli uno o più dei seguenti: celestiali, elementali, fatati, immondi e non morti. Quando una creatura selezionata entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o inizia qui il suo turno, la creatura subisce 5d10 danni radianti o necrotici (a tua scelta, quando esegui l'incantesimo). Quando esegui questo incantesimo, puoi stabilire una parola d'ordine. Una creatura che pronuncia la parola d'ordine mentre entra nell'area dell'incantesimo, non subisce danni da esso.

L'area dell'incantesimo non può sovrapporsi all'area di un altro incantesimo *proibizione*. Se esegui *proibizione* ogni giorno per 30 giorni nello stesso posto, l'incantesimo durerà finché non viene dissolto, e le componenti materiali saranno consumate durante l'ultima esecuzione.

Proiettare Immagine

7° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 750 chilometri

Componenti: V, S, M (una tua piccola riproduzione fatta di materiali del valore almeno di 5 mo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 giorno

Crei una copia illusoria di te stesso che permane per la durata. La copia può apparire in qualsiasi luogo entro la gittata che tu abbia già visto, ignorando qualsiasi ostacolo frapposto. L'illusione riproduce il tuo aspetto e i tuoi rumori ma è intangibile. Se l'illusione subisce danni, scompare, e l'incantesimo ha termine.

Puoi usare la tua azione per far muovere questa illusione fino al doppio della tua velocità e farle compiere un gesto, parlare e comportarsi in qualsiasi maniera tu voglia. Imita alla perfezione i tuoi comportamenti.

Puoi vedere attraverso i suoi occhi e udire tramite le sue orecchie come se fossi nello spazio in cui essa si trova. Durante ciascun tuo turno, con un'azione bonus, puoi passare dall'usare i suoi sensi all'usare i tuoi, o viceversa. Mentre stai usando i suoi sensi, sei accecato e assordato riguardo i tuoi dintorni.

L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose le passano attraverso. Una creatura che usi la sua azione per esaminare l'immagine può determinare che è un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, essa può vedere attraverso l'immagine, e qualsiasi suono prodotto dall'immagine le suona artefatto.

Proiettile Magico

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Crei tre dardi luminosi di forza magica. Ciascun dardo colpisce una creatura a gittata che puoi vedere, scelta da te. Un dardo infligge 1d4 + 1 danni da forza al suo bersaglio. I dardi colpiscono tutti simultaneamente, e li puoi dirigere perché colpiscano una creatura o più creature.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, l'incantesimo crea un dardo aggiuntivo per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Proiezione Astrale

9° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (per ogni creatura soggetta a questo incantesimo, devi fornire un giacinto del valore di almeno 1.000 mo e un lingotto d'argento elegantemente scolpito del valore di almeno 100 mo, tutti i quali sono consumati dall'incantesimo)

Durata: Speciale

Tu e fino ad altre otto creature consenzienti a gittata proiettate i vostri corpi astrali nel Piano Astrale (l'incantesimo fallisce e l'esecuzione è sprecata qualora vi trovaste già in quel piano). Il corpo materiale che ti lasci alle spalle è svenuto e in uno stato di animazione sospesa; non ha bisogno di cibo né di acqua e non invecchia.

Il tuo corpo astrale assomiglia in tutto e per tutto alla tua forma mortale, replicando le tue statistiche di gioco e i tuoi oggetti. La principale differenza è l'aggiunta di un cordone argenteo che si estende dalle scapole per 30 centimetri dietro di te, divenendo poi invisibile. Il cordone è la tua connessione al tuo corpo materiale. Finché questa connessione resterà intatta, potrai tornare a casa. Se il cordone viene tagliato – un avvenimento che accade solo quando uno specifico effetto lo indica – la tua anima e corpo vengono separati, uccidendoti all'istante.

La tua forma astrale può viaggiare liberamente per il Piano Astrale e attraversare i portali che da lì conducono ad altri piani. Se entri in un nuovo piano o ritorni al piano su cui eri al momento dell'esecuzione dell'incantesimo, il tuo corpo e i tuoi oggetti vengono trasportati lungo il cordone argenteo, permettendoti di rientrare nel tuo corpo al momento dell'ingresso nel nuovo piano. La tua forma astrale è una incarnazione separata. Qualsiasi danno o altro effetto che si applica ad essa, non ha effetto sul tuo corpo fisico, né vi compare al tuo ritorno.

L'incantesimo ha termine per te e i tuoi compagni quando userai un'azione per interromperlo. Quando l'incantesimo termina, la creatura su cui agisce torna al proprio corpo fisico, e si risveglia.

L'incantesimo potrebbe anche avere una fine anticipata per te o uno dei tuoi compagni. Un incantesimo *dissolvere magia* usato con successo sul corpo astrale o fisico termina l'incantesimo per quella creatura. Se il corpo originale della creatura o la sua forma astrale scende a 0 punti ferita, per quella creatura l'incantesimo ha termine. Se l'incantesimo ha termine e il cordone argenteo è intatto, il cordone trascina indietro al suo corpo la forma astrale della creatura, ponendo fine al suo stato di animazione sospesa.

Se vieni riportato al tuo corpo prematuramente, i tuoi compagni devono restare nella loro forma astrale e trovare per proprio conto la via di ritorno ai loro corpi, di solito scendendo a 0 punti ferita.

Protezione dal Bene e dal Male

1° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (acqua sacra o argento e ferro in polvere, che l'incantesimo consuma)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente in contatto con te al momento dell'esecuzione è protetta da certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, fatati, immondi e non morti.

La protezione conferisce diversi benefici. Le creature di quei tipi hanno svantaggio ai tiri di attacco contro il bersaglio. Il bersaglio non può essere affascinato, spaventato o posseduto da loro. Se il bersaglio è già affascinato, spaventato o posseduto da una simile creatura, il bersaglio ha vantaggio su qualsiasi nuovo tiro salvezza contro l'effetto in questione.

Protezione dall'Energia

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la durata, il bersaglio ha resistenza ad un tipo di danno scelto da te: acido, freddo, fuoco, fulmine o tuono.

Protezione dal Veleno

2° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

Neutralizzi il veleno che agisce su di una creatura avvelenata con cui sei in contatto. Se più di un veleno affligge il bersaglio, neutralizzi il veleno che sai essere presente, o ne neutralizzi uno a caso. Per la durata, il bersaglio ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere avvelenato, e ha resistenza al danno da veleno.

Punizione Accecante

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, la tua arma risplende di luce intensa e l'attacco infligge 3d8 danni radianti aggiuntivi al bersaglio. Inoltre, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o restare accecato fino al termine dell'incantesimo.

Una creatura accecata da questo incantesimo effettua un altro tiro salvezza di Costituzione al termine di ciascun suo turno. Se riesce il tiro salvezza, non è più accecata.

Punizione Esiliante

5° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, l'arma crepita di energia e l'attacco infligge 5d10 danni da forza aggiuntivi al bersaglio. Inoltre, se l'attacco riduce il bersaglio a 50 punti ferita o meno, lo esilia. Se il bersaglio è nativo di un diverso piano di esistenza rispetto a quello in cui ti trovi, il bersaglio sparisce, ritornando al suo piano nativo. Se il bersaglio è nativo del piano in cui ti trovi, la creatura svanisce in un semipiano innocuo. Mentre si trova lì, il bersaglio è inabile. Rimarrà lì fino al termine dell'incantesimo, allorché il bersaglio riapparirà nello spazio lasciato o nello spazio non occupato più vicino, qualora quello spazio fosse occupato.

Punizione Incandescente

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, l'arma viene avvolta da una fiammata bianca e l'attacco infligge 1d6 danni da fuoco aggiuntivi al bersaglio e fa sì che il bersaglio prenda fuoco. All'inizio di ciascun suo turno fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, subisce 1d6 danni da fuoco. Se riesce il tiro salvezza, l'incantesimo ha termine. Se il bersaglio o una creatura entro 1,5 metri da lui usano un'azione per estinguere le fiamme, o se qualche altro effetto spegne le fiamme (come nel caso in cui il bersaglio venga immerso in acqua), l'incantesimo ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno iniziale aggiuntivo inflitto dall'attacco aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Punizione Irosa

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, il tuo attacco infligge 1d6 danni psichici aggiuntivi. Inoltre, se il bersaglio è una creatura, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza o restare spaventata da te fino al termine dell'incantesimo. Con un'azione, la creatura può effettuare un tiro salvezza di Saggezza contro la CD del tiro salvezza del tuo incantesimo per tenere i nervi saldi e porre fine all'incantesimo.

Punizione Marchiante

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, l'arma riluce di un bagliore astrale mentre colpisci. L'attacco infligge 2d6 danni radianti aggiuntivi al bersaglio, che diventa visibile qualora sia invisibile ed emette luce fioca in un raggio di 1,5 metri. Inoltre il bersaglio non può diventare invisibile fino al termine dell'incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aggiuntivo aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Punizione Sconvolgente

4° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci con un attacco con arma da mischia nella durata di questo incantesimo, la tua arma perfora sia il corpo che la mente e l'attacco infligge 4d6 danni psichici aggiuntivi al bersaglio. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggiozza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio ha svantaggio ai tiri di attacco e le prove di abilità, e non può effettuare reazioni, fino al termine del suo prossimo turno.

Punizione Tonante

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci con un attacco con arma da mischia nella durata di questo incantesimo, la tua arma risuona di un tuono udibile entro 100 metri da te e l'attacco infligge 2d6 danni da tuono aggiuntivi al bersaglio. Inoltre, se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza o venire spinto 3 metri lontano da te e cadere prono.

Purificare Cibo e Acqua

1° livello, trasmutazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Tutti i cibi e le bevande non magiche in una sfera di 1,5 metri di raggio, centrata in un punto a gittata di tua scelta, vengono purificati e liberati da veleni e malattie.

Raggio di Gelo

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un fascio gelato di luce azzurra colpisce una creatura a gittata. Effettua un attacco di incantesimo a gittata contro il bersaglio. Se colpisci, egli subisce 1d8 danni da freddo, e la sua velocità è ridotta di 3 metri fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

Raggio di Indebolimento

2° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un fascio nero di energia debilitante parte dal tuo dito diretto contro una creatura a gittata. Effettua un attacco con incantesimo a gittata contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio infliggerà la metà dei danni con gli attacchi con arma che usano la Forza fino al termine dell'incantesimo. Al termine di ciascun turno del bersaglio, questi può effettuare un tiro salvezza di Costituzione contro l'incantesimo. Se lo riesce, l'incantesimo ha termine.

Raggio di Malattia

1° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un raggio di putrida energia verdastra saetta verso una creatura a gittata. Effettua un attacco con incantesimo a gittata contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 2d8 danni da veleno e deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio resta avvelenato fino al termine del tuo prossimo turno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Raggio Rovente

2° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Crei tre raggi di fuoco e li proietti verso tre bersagli a gittata. Puoi proiettarli contro lo stesso bersaglio o bersagli diversi.

Effettua un tiro di attacco con incantesimo a gittata per ciascun raggio. Se colpisci, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, crei un raggio aggiuntivo per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Ragnatela

2° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di tela di ragno)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Convochi una spessa massa di tela densa e appiccicosa in un punto a gittata, scelto da te. Per la durata, la ragnatela riempie un cubo di 6 metri di spigolo da quel punto. La ragnatela è terreno difficile e rende quell'aera oscurata leggermente.

Se la tela non è ancorata tra due masse solide (come pareti o alberi) o stesa lungo un pavimento, parete o soffitto, la ragnatela convocata crolla su se stessa, e l'incantesimo termina all'inizio del tuo prossimo turno. Le tele distese su di una superficie piatta hanno una profondità di 1,5 metri.

Ogni creatura che inizia il suo turno nella ragnatela o che vi entra durante il proprio turno deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, la creatura è intralciata finché rimane nella ragnatela o finché non si libera.

Una creatura intralciata dalle ragnatele può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se la riesce, non è più intralciata.

Le ragnatele sono infiammabili. Qualsiasi cubo di 1,5 metri di spigolo di ragnatela che venga esposto al fuoco, brucia in 1 round, infliggendo 2d4 danni da fuoco a qualsiasi creatura che inizi il suo turno in mezzo al fuoco.

Ravvivare

3° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (diamante del valore di 300 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Una creatura morta nell'ultimo minuto e con cui sei in contatto, ritorna in vita con 1 punto ferita. Questo incantesimo non può riportare in vita le persone morte di vecchiaia, né può ripristinare le parti del corpo mancanti.

Regressione Mentale

8° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una manciata di sfere di argilla, cristallo, vetro o minerali)

Durata: Istantanea

Assalti la mente di una creatura a gittata e che puoi vedere, cercando di frammentarne l'intelletto e la personalità. Il bersaglio subisce 4d6 danni psichici e deve effettuare un tiro salvezza di Intelligenza.

Se fallisce il tiro salvezza, i punteggi di Intelligenza e Carisma della creatura scendono a 1. La creatura non può eseguire incantesimi, attivare oggetti magici, comprendere lingue, o comunicare in alcun modo comprensibile. La creatura può, tuttavia, identificare i suoi amici, seguirli e anche proteggerli.

Ogni 30 giorni, la creatura può ripetere il tiro salvezza contro l'incantesimo. Se lo riesce, l'incantesimo ha termine.

L'incantesimo può essere terminato da *ripristino superiore*, *guarire* o *desiderio*.

Reincarnazione

5° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (oli e unguenti rari del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Entri a contatto con un umanoide morto o un frammento di umanoide morto. Purché la creatura non sia morta da più di 10 giorni, l'incantesimo gli forma un nuovo corpo adulto e poi ne richiama l'anima affinché entri nel corpo. Se l'anima del bersaglio non è libera o consenziente a farlo, l'incantesimo fallisce.

La magia modella un nuovo corpo, che probabilmente provocherà un cambio di razza alla creatura. L'Arbitro tira un d100 e consulta la seguente tabella per determinare quale forma assuma la creatura una volta riportata in vita, oppure sarà l'Arbitro a scegliere la forma.

| d100 | Razza |
|-------|----------------------|
| 01-04 | Dragonide* |
| 05-13 | Nano di collina |
| 14-21 | Nano di montagna |
| 22-25 | Elfo oscuro* |
| 26-34 | Elfo alto |
| 35-42 | Elfo dei boschi |
| 43-46 | Gnomo della foresta* |
| 47-52 | Gnomo delle rocce* |
| 53-56 | Mezzelfo* |
| 57-60 | Mezzorco* |
| 61-68 | Mezzuomo piede lesto |
| 69-76 | Mezzuomo tozzo |
| 77-96 | Umano |
| 97-00 | Diabolico* |

* nuova razza descritta nelle *Regole Avanzate del Giocatore*

La creatura reincarnata ricorda la sua vita e le sue esperienze passate. Mantiene le capacità che aveva nella sua forma originale, eccetto il cambiamento della sua razza originale per la nuova e la conseguente modifica dei tratti razziali.

Resistenza

Trucchetto, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un mantello in miniatura)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Esegui l'incantesimo a contatto con una creatura consenziente. Una volta prima del termine dell'incantesimo, il bersaglio può tirare un d4 e sommare il numero ottenuto ad un tiro salvezza a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo aver effettuato il tiro salvezza. Poi l'incantesimo termina.

Respirare Acqua

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione (rituale)

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una cannuccia o una pagliuzza)

Durata: 24 ore

Questo incantesimo consente ad un massimo di dieci creature consenzienti a gittata, e che puoi vedere, di respirare sott'acqua fino al termine dell'incantesimo. Le creature affette mantengono anche il loro normale metodo di respirazione.

Restrizione

5° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: 30 giorni

Imponi un comando magico ad una creatura a gittata che puoi vedere, obbligandolo ad adempiere un determinato compito o vietandole di svolgere un'azione o corso d'attività deciso da te. Se la creatura ti può capire, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare affascinata da te per la durata. Mentre la creatura è affascinata da te, subisce 5d10 danni psichici ogni volta che agisce in maniera direttamente contraria alle tue istruzioni, ma non più di una volta al giorno. Una creatura che non ti può capire ignora gli effetti di questo incantesimo.

Puoi dare qualsiasi comando di tua scelta, tranne un'attività che provocherebbe morte certa. Dovessi tu pronunciare un comando suicida, l'incantesimo avrebbe termine.

Puoi terminare l'incantesimo usando un'azione. Anche *rimuovere maledizione*, *ripristino superiore* o *desiderio* vi pongono termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° o 8° livello, la durata è 1 anno. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 9° livello, l'incantesimo dura finché non viene terminato da uno degli incantesimi sopra menzionati.

Resurrezione

7° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura morta da non più di un secolo, che non è morta di vecchiaia e che non sia non morta. Se la sua anima è libera e consenziente, il bersaglio ritornerà in vita con tutti i suoi punti ferita.

Questo incantesimo neutralizza tutti i veleni e cura le normali malattie che affliggevano la creatura quando è morta. Tuttavia non rimuove malattie magiche, maledizioni e simili; se questi effetti non sono rimossi prima dell'esecuzione dell'incantesimo, affliggeranno il bersaglio al suo ritorno in vita.

Questo incantesimo chiude tutte le ferite mortali e ripristina qualsiasi parte del corpo mancante.

Tornare dalla morte è un'ordalia. Il bersaglio subisce una penalità di -4 a tutti i tiri di attacco, tiri salvezza e prove di abilità. Ogni volta che il bersaglio termina un riposo lungo, la penalità viene ridotta di 1 finché non scompare.

Eseguire questo incantesimo per riportare in vita una creatura che è morta da un anno o più ti sfianca. Fino al termine di un riposo lungo, non potrai più eseguire incantesimi e avrai svantaggio su tutti i tiri di attacco, prove di abilità e tiri salvezza.

Rianimare Morti

5° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una diamante del valore di almeno 500 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Riporti in vita una creatura morta, purché questa non sia morta da più di 10 giorni. Se l'anima della creatura è sia consenziente che libera di riunirsi al corpo, la creatura torna in vita con 1 punto ferita.

Questo incantesimo neutralizza anche qualsiasi veleno e cura le malattie non magiche che affliggevano la creatura al momento della morte. Questo incantesimo, tuttavia, non rimuove le malattie magiche, maledizioni o simili effetti; se questi non vengono rimossi prima dell'esecuzione dell'incantesimo, riprenderanno a manifestarsi quando la creatura torna in vita.

L'incantesimo non può riportare in vita una creatura non morta.

Questo incantesimo richiude tutte le ferite mortali, ma non ripristina le parti del corpo mancanti. Se la creatura è priva di parti del corpo o organi fondamentali per la sopravvivenza – la sua testa, ad esempio – l'incantesimo fallisce automaticamente.

Tornare dalla morte è un'ordalia. Il bersaglio subisce una penalità di -4 a tutti i tiri di attacco, tiri salvezza e prove di abilità. Ogni volta che il bersaglio termina un riposo lungo, la penalità viene ridotta di 1 finché non scompare.

Richiamare Fulmine

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Una nube di tempesta compare nella forma di un cilindro alto 3 metri con un raggio di 18 metri, centrato su di un punto che puoi vedere, 30 metri sopra di te. L'incantesimo fallisce automaticamente se non puoi vedere il punto nell'aria dove apparirà la nube di tempesta (ad esempio, se sei in una stanza che non può accogliere la nube).

Quando esegui l'incantesimo, scegli un punto che puoi vedere entro la gittata. Una saetta di elettricità si abatterà dalla nuvola su quel punto. Ogni creatura entro 1,5 metri da quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 3d10 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Durante ciascun tuo turno fino al termine dell'incantesimo, puoi usare la tua azione per richiamare un altro fulmine in questo modo, prendendo a bersaglio lo stesso punto o uno diverso.

Se quando esegui questo incantesimo ti trovi all'esterno in condizioni di tempesta, l'incantesimo ti fornisce il controllo della tempesta esistente invece di crearne una nuova. Sotto queste condizioni, il danno dell'incantesimo aumenta di 1d10.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

Rifugio Privato

4° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un sottile foglio di piombo, un pezzo di vetro opaco, un batuffolo di cotone o tessuto, e crisolito in polvere)

Durata: 24 ore

Rendi un'area a gittata protetta tramite la magia. L'area è un cubo che può essere piccolo fino a 1,5 metri di spigolo o grande fino a 30 metri di spigolo.

L'incantesimo agisce per la durata o finché non usi un'azione per interromperlo.

Quando esegui l'incantesimo, decidi che tipo di sicurezza questo fornisce, scegliendo una o più delle seguenti proprietà:

- Il suono non può attraversare il perimetro dell'area tutelata.
- Il perimetro dell'area tutelata appare buio e nebbioso, impedendo di vedervi attraverso (anche alla visione al buio).
- Sensori creati da incantesimi di divinazione non possono apparire all'interno dell'area protetta o attraversare la sua barriera perimetrale.
- Le creature nell'area non possono essere bersaglio di incantesimi di divinazione.
- Nulla può teletrasportarsi dentro o fuori dell'area tutelata.
- All'interno dell'area tutelata, il viaggio planare è interdetto.

Eseguire questo incantesimo sullo stesso punto ogni giorno per un anno, rende questo effetto permanente.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, puoi aumentare le dimensioni del cubo di 30 metri per ogni livello dello slot sopra il 4°. Quindi, usando uno slot incantesimo di 5° livello, potresti proteggere un cubo fino a 60 metri di spigolo.

Rigenerare

7° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un rosario e acqua sacra)

Durata: 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura per stimolare la sua abilità di guarigione naturale. Il bersaglio recupera 4d8 + 15 punti ferita. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio recupera 1 punto ferita all'inizio di ciascun suo turno (10 punti ferita al minuto). Le membra recise del corpo del bersaglio (dita, gambe, code e così via), se ne ha, vengono ripristinate in 2 minuti. Se hai la parte recisa e la tiene appoggiata al moncherino, l'incantesimo fa sì che l'arto si ricucia istantaneamente col moncherino.

Rimuovere Maledizione

3° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Tutte le maledizioni che affliggono una creatura o oggetto a contatto con te, terminano. Se l'oggetto è un oggetto magico maledetto, la maledizione resta, ma l'incantesimo infrange la sintonia del proprietario con l'oggetto così che lo possa rimuovere o gettare.

Riparare

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (due calamite)

Durata: Istantanea

Questo incantesimo ripara una singola rottura o spaccatura in un oggetto con cui sei a contatto, come una catenella spezzata, due metà di una chiave rotta, un mantello lacerato, o un otre che perde. Purchè la rottura o la spaccatura non sia più grande di 30 centimetri in qualsiasi dimensione, sei in grado di ripararle, senza lasciare traccia dei danni subiti. Questo incantesimo può riparare fisicamente un oggetto magico o un costruito, ma non è in grado di ripristinare le funzioni magiche di questi oggetti.

Ripristino Inferiore

2° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Puoi porre fine ad una malattia o condizione che affligge una creatura con cui sei a contatto. La condizione può essere accecato, assordato, avvelenato o paralizzato.

Ripristino Superiore

5° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di almeno 100 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Imbevi una creatura a contatto di energia positiva per annullare un effetto debilitante. Puoi ridurre il livello di sfinimento del bersaglio di uno, o terminare uno dei seguenti effetti che affliggono il bersaglio:

- Un effetto che ha affascinato o pietrificato il bersaglio
- Una maledizione, compresa la sintonia di un bersaglio con un oggetto maledetto
- Qualsiasi riduzione di uno dei punteggi di abilità del bersaglio
- Un effetto che riduce i punti ferita massimi del bersaglio

Risata Rivoltante

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (piccole torte e una piuma che viene agitata nell'aria)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una creatura a gittata di tua scelta e che puoi vedere percepisce tutto come tremendamente ilare e divertente, scoppiando in fragorose risate mentre è bersaglio di questo incantesimo. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o cadere prono, restando inabile e incapace di rialzarsi per la durata. Le creature con un punteggio di Intelligenza 4 o meno, ignorano l'effetto. Al termine di ciascun suo turno, e ogni volta che subisce danni, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza di Saggezza. Il bersaglio ha vantaggio al tiro salvezza se questo è stato provocato dai danni. Se lo riesce, l'incantesimo termina.

Riscaldare Metallo

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di ferro e una fiamma)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Scegli un manufatto di metallo, come un'arma di metallo o un'armatura di metallo media o pesante, a gittata e che puoi vedere. Fai sì che l'oggetto risplenda di rosso per il calore. Qualsiasi creatura in contatto fisico con l'oggetto subisce 2d8 danni da fuoco quando esegui questo incantesimo. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus per infliggere di nuovo questo danno nei tuoi turni successivi.

Se una creatura sta impugnando o indossando l'oggetto e subisce danno da esso, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o gettare l'oggetto se ne è in grado. Se non getta l'oggetto, ha svantaggio ai tiri di attacco e le prove di abilità fino all'inizio del suo prossimo turno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Risparmiare i Morenti

Trucchetto, negromazia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una creatura a 0 punti ferita, con cui sei a contatto, diventa stabile. L'incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Risvegliare

5° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 8 ore

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un'agata del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Dopo aver trascorso il tempo di esecuzione a tracciare percorsi magici con una gemma preziosa, entri a contatto con una bestia o pianta Enorme o di taglia inferiore. Il bersaglio non deve avere punteggio di Intelligenza o Intelligenza 3 o meno. Il bersaglio ottiene Intelligenza 10. Il bersaglio ottiene anche l'abilità di parlare una lingua che conosci. Se il bersaglio è una pianta, ottiene l'abilità di muovere i suoi arti, radici, liane, rampicanti e così via, e ottiene sensi simili a quelli di un umano. L'Arbitro sceglierà le statistiche appropriate al tipo di pianta risvegliata, come le statistiche per il cespuglio risvegliato o l'albero risvegliato.

La bestia o pianta risvegliata è affascinata da te per 30 giorni o finché tu o i tuoi compagni non gli arrecherete danno. Quando la condizione affascinato termina, la creatura risvegliata sceglie se rimanerti amichevole, in base a come l'hai trattata mentre era affascinata.

Ritirata Spedita

1° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Questo incantesimo ti permette di muoverti ad un'andatura incredibile. Quando esegui questo incantesimo, e poi con un'azione bonus durante ciascun tuo turno fino al termine dell'incantesimo, puoi effettuare l'azione Scattare.

Saetta della Fattucchiera

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un ramo di un albero che è stato colpito da un fulmine)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un fascio di energia blu crepitante saetta verso una creatura a gittata, formando un arco di luce tra di te e il bersaglio. Effettua un attacco con incantesimo a gittata contro quella creatura. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d12 danni da fulmine, e durante ciascun tuo turno, per la durata, puoi usare la tua azione per infliggere automaticamente 1d12 danni da fulmine al bersaglio. L'incantesimo termina se usi la tua azione per fare qualcos'altro. L'incantesimo termina anche se il bersaglio si trovasse mai fuori della gittata dell'incantesimo o se ha totale copertura da te.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno iniziale aumenta di 1d12 per ogni slot dell'incantesimo sopra il 1°.

Saetta Fulminante

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (linea di 30 metri)

Componenti: V, S, M (un pezzo di pelliccia e una verga d'ambra, cristallo o vetro)

Durata: Istantanea

Esplodi un fulmine che forma una linea lunga 30 metri e larga 1,5 metri che parte da dove ti trovi in una direzione scelta da te.

Ogni creatura sulla linea deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza. La creatura subisce 8d6 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce.

Il fulmine incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

Saetta di Fuoco

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Scagli una scintilla infuocata ad una creatura o oggetto a gittata. Effettua un attacco a gittata da incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni da fuoco. Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo prende fuoco, se non è indossato o trasportato.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d10 quando raggiungi il 5° livello (2d10), 11° livello (3d10) e 17° livello (4d10).

Saetta Guida

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Un lampo di luce viaggia verso una creatura a gittata, scelta da te. Effettua un attacco a gittata da incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 4d6 danni radianti, e il prossimo tiro di attacco effettuato contro di lui prima del termine del tuo prossimo turno ha vantaggio, grazie alla mistica luce fioca che continuerà a brillare intorno al bersaglio fino ad allora.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Saltare

1° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (la zampa posteriore di una cavalletta)

Durata: 1 minuto

La distanza di salto della creatura con cui sei in contatto al momento dell'esecuzione è triplicata fino al termine dell'incantesimo.

Santuario

1° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un piccolo specchio d'argento)

Durata: 1 minuto

Tutela una creatura a gittata dagli attacchi. Fino al termine dell'incantesimo, qualsiasi creatura che prenda a bersaglio la creatura tutelata con un attacco o incantesimo dannoso deve prima effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, l'attaccante deve scegliere un nuovo bersaglio o perdere l'attacco o l'incantesimo. Questo incantesimo non protegge la creatura tutelata dagli effetti ad area, come lo scoppio di una palla di fuoco.

Se la creatura tutelata effettua un attacco o esegue un incantesimo che agisce su creature nemiche, l'incantesimo termina.

Scagliare Maledizione

3° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una creatura con cui sei a contatto deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare maledetta per la durata dell'incantesimo. Quando esegui questo incantesimo, scegli la natura della maledizione tra le seguenti opzioni:

- Scegli un punteggio di abilità. Mentre è maledetto, il bersaglio ha svantaggio alle prove di abilità e i tiri salvezza basati su quel punteggio di abilità.
- Mentre è maledetto, il bersaglio ha svantaggio sui tiri di attacco contro di te.
- Mentre è maledetto, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza all'inizio di ciascun suo turno. Se lo fallisce, spreca l'azione di quel suo turno senza fare nulla.
- Mentre il bersaglio è maledetto, i tuoi attacchi e incantesimi infliggono 1d8 danni necrotici aggiuntivi contro di lui.

L'incantesimo *rimuovere maledizione* termina questo effetto. A discrezione dell'Arbitro, puoi scegliere una maledizione dall'effetto diverso, ma non dovrebbe essere comunque più potente di quelle descritte qui sopra. L'Arbitro detiene il giudizio finale sull'effetto di una maledizione.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello, la durata diventa concentrazione, massimo 10 minuti. Se usi uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, la durata diventa 8 ore. Se usi uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, la durata diventa 24 ore. Se usi uno slot incantesimo di 9° livello, la durata diventa permanente finché non dissolta. Utilizzare uno slot incantesimo di 5° livello o più alto fornisce una durata che non richiede concentrazione.

Scalare come Ragno

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una goccia di bitume e un ragno)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura ottiene l'abilità di spostarsi verso l'alto, il basso e lungo superfici verticali o stando a testa in giù sul soffitto, tenendo le mani libere. Il bersaglio ottiene anche velocità di scalata pari alla sua velocità di passeggio.

Scherno Maligno

Trucchetto, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Scateni una serie di insulti avvolti da una subdola malia contro una creatura a gittata e che puoi vedere. Se il bersaglio ti può udire (sebbene non è necessario che ti comprenda), deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o subire 1d4 danni psichici e avere svantaggio al prossimo tiro di attacco che effettuerà prima del termine del suo prossimo turno.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d4 quando raggiungi il 5° livello (2d4), 11° livello (3d4) e 17° livello (4d4).

Schizzo Acido

Trucchetto, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Scagli una bolla di acido. Scegli una creatura a gittata o due creature a gittata che siano entro 1,5 metri l'una dall'altra. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o subire 1d6 danni da acido.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d6 quando raggiungi il 5° livello (2d6), 11° livello (3d6) e 17° livello (4d6).

Sciame di Meteore

9° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 1,5 chilometri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Sfere incandescenti di fuoco si schiantano a terra in quattro punti differenti a gittata che puoi vedere. Ogni creatura, in una sfera di 2 metri di raggio centrata sul punto scelto da te, deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. La sfera si propaga intorno agli angoli. Una creatura subisce 20d6 danni da fuoco e 20d6 danni contundenti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce. Una creatura nell'area di più di uno scoppio infuocato ne subisce gli effetti solo una volta.

L'incantesimo danneggia gli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati.

Scritta Illusoria

1° livello, illusione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: S, M (un inchiostro a base di piombo del valore di almeno 10 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 10 giorni

Scrivi su di una pergamena, un pezzo di carta o qualche altro materiale adatto a scrivere e lo infondi di una potente illusione che permane per la durata. Per te e qualsiasi creatura da te indicata all'esecuzione dell'incantesimo, la scritta appare normale, con la tua grafia, e trasmette qualsiasi significato volevi comunicare quando hai vergato il testo. Per tutti gli altri, la scritta appare come se fosse redatta in una scrittura ignota o magica, che risulta incomprensibile. In alternativa, puoi far sì che la scritta sembri un messaggio totalmente diverso, in una grafia e lingua differente, sebbene debba essere una lingua a te conosciuta.

In caso l'incantesimo venisse dissolto, sia la scritta originale che l'illusione svaniscono.

Una creatura con vera vista può leggere il messaggio nascosto.

Scrutare

5° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un focus del valore di almeno 1.000 mo, come una sfera di cristallo, un specchio d'argento o una fonte ricolma di acqua sacra)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Puoi vedere e udire una particolare creatura a tua scelta che si trovi sul tuo stesso piano di esistenza. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza, modificato da quanto bene conosci il bersaglio e la tua connessione fisica ad esso. Se il bersaglio sa che stai eseguendo l'incantesimo, può fallire volontariamente il tiro salvezza, in caso desiderasse essere osservato da te.

| Conoscenza | Modificatore al Tiro Salvezza |
|---------------------------------------------|-------------------------------|
| Di seconda mano (ne hai sentito parlare) | +5 |
| Di prima mano (hai incontrato il bersaglio) | +0 |
| Familiare (conosci bene il bersaglio) | -5 |

| Connessione | Modificatore al Tiro Salvezza |
|--------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| Descrizione o immagine | -2 |
| Proprietà o indumento | -4 |
| Parte del corpo, ciocca di capelli, pezzo d'unghia, o simile | -10 |

Se riesce il tiro salvezza, il bersaglio ignora gli effetti dell'incantesimo, e non potrai usare di nuovo questo incantesimo contro di lui prima che siano passate 24 ore.

Se il tiro salvezza è fallito, l'incantesimo crea un sensore invisibile entro 3 metri dal bersaglio. Tramite il sensore puoi udire e vedere come se fossi sul posto. Il sensore si muove assieme al bersaglio, rimanendo entro 3 metri da lui per la durata. Una creatura che può vedere oggetti invisibili vede il sensore come una sfera luminosa delle dimensioni all'incirca di un pugno. Invece di prendere a bersaglio una creatura, puoi scegliere come bersaglio dell'incantesimo un luogo che hai già visto in passato. Quando scegli questa opzione, il sensore compare in quel luogo ma non si muove.

Scudo

1° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 reazione, che effettui quando sei colpito da un attacco o bersagliato dall'incantesimo *proiettile magico*

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Compare una barriera di forza magica invisibile a proteggerti. Fino all'inizio del tuo prossimo turno hai un bonus di +5 alla CA, compreso l'attacco innescente, e non subisci danni da *proiettile magico*.

Scudo della Fede

1° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una piccola pergamena con su scritto un frammento di testo sacro)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Compare un campo scintillante che circonda una creatura a gittata, scelta da te, conferendole un bonus di +2 alla CA per la durata.

Scudo di Fuoco

4° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un po' di fosforo o una lucciola)

Durata: 10 minuti

Fiamme sottili e vaporose avvolgono il tuo corpo per la durata, emettendo luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. Puoi terminare l'incantesimo in anticipo, usando un'azione per interromperlo.

Le fiamme ti forniscono uno scudo caldo o uno scudo freddo, a tua scelta. Lo scudo caldo ti conferisce resistenza al danno da freddo, mentre lo scudo freddo ti fornisce resistenza al danno da caldo.

Inoltre, ogni qualvolta una creatura entro 1,5 metri da te ti colpisce con un attacco da mischia, lo scudo erutta fiamme. L'attaccante subisce 2d8 danni da fuoco da uno scudo caldo, o 2d8 danni da freddo da uno scudo freddo.

Segugio Fedele

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un minuscolo fischiello d'argento, e un pezzo d'osso, e un filo)

Durata: 8 ore

Puoi convocare un cane da guardia fantasma in uno spazio non occupato a gittata, e che puoi vedere, dove rimarrà per la durata, finché non viene congelato con un'azione, o finché non si allontanerà più di 30 metri da te.

Il segugio è invisibile a tutte le creature eccetto che a te e non può essere danneggiato. Quando una creatura di taglia Piccola o maggiore si avvicina entro 9 metri da esso senza aver prima pronunciato la parola d'ordine da te specificata quando hai eseguito l'incantesimo, il segugio inizia ad abbaiare a grande volume. Il segugio vede le creature invisibili e può vedere nel Piano Etereo. Esso ignora le illusioni.

All'inizio di ciascun tuo turno, il segugio tenta di mordere una creatura entro 1,5 metri da esso e che ti sia ostile. Il bonus di attacco del segugio è uguale al tuo modificatore di abilità da incantatore + il tuo bonus di competenza. Se colpisce, infligge 4d8 danni perforanti.

Semipiano

8° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: S

Durata: 1 ora

Crei una porta d'ombra su di una superficie piana a gittata e che puoi vedere. La porta è grande abbastanza da permettere il passaggio senza problemi ad una creatura Media. Quando viene aperta, la porta conduce ad un semipiano che appare come una stanza vuota di 9 metri in ciascuna dimensione, fatta di legno e pietra. Quando l'incantesimo termina, la porta scompare, e qualsiasi creatura o oggetto all'interno del semipiano rimane intrappolato lì, mentre la porta scompare anche dall'altro lato.

Ogni volta che esegui questo incantesimo, crei un nuovo semipiano, oppure permetti alla porta d'ombra di connettersi ad un semipiano creato da una precedente esecuzione dell'incantesimo. Inoltre, se conosci la natura e i contenuti di un semipiano creato dall'esecuzione di questo incantesimo da parte di un'altra creatura, puoi far sì che la porta d'ombra si colleghi invece a quel semipiano.

Senso della Bestia

2° livello, divinazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Entri a contatto con una bestia consenziente. Per la durata dell'incantesimo, puoi usare la tua azione per vedere tramite gli occhi della bestia, e udire ciò che essa può udire, e continuare a farlo finché non usi un'azione per tornare ai tuoi normali sensi.

Mentre percepisci il mondo tramite i sensi della bestia, ottieni i benefici di qualsiasi senso speciale posseduto da quella creatura, sebbene tu sia accecato e assordato nel rispetto dei tuoi dintorni.

Sequestro

7° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una polvere composta da polvere di diamante, smeraldo, rubino e zaffiro del valore di almeno 50.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto

Tramite questo incantesimo, una creatura consenziente o un oggetto può essere nascosto, impossibile da individuare per la durata. Eseguendo questo incantesimo ed entrando contatto con un bersaglio, questo diventa invisibile e non può essere preso a bersaglio dagli incantesimi di divinazione né percepito da sensori di scrutamento creati da incantesimi di divinazione.

Se il bersaglio è una creatura, cade in uno stato di animazione sospesa. Per lui il tempo cessa di scorrere, e non invecchia.

Puoi predisporre una condizione per cui l'incantesimo termini anticipatamente. La condizione può essere qualsiasi cosa tu voglia, ma deve avvenire o essere visibile entro 1,5 chilometri dal bersaglio. Esempi includono "dopo 1.000 anni" o "quando il tarrasque si risveglia". Questo incantesimo termina anche qualora il bersaglio subisca danni.

Serratura Arcana

2° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (polvere d'oro del valore di almeno 25 mo, che viene consumata dall'incantesimo)

Durata: Fino a che dissolto

Esegui l'incantesimo a contatto di una porta, finestra, portale, forziere o altro ingresso chiuso, e questo diventa chiuso a chiave per la durata. Tu e le creature che hai indicato, quando hai eseguito questo incantesimo, potete aprire l'oggetto normalmente. Puoi anche predisporre una parola d'ordine che, quando pronunciata entro 1,5 metri dall'oggetto, sopprime l'incantesimo per 1 minuto. Altrimenti l'apertura è invalicabile fino a che non viene distrutta o l'incantesimo è dissolto o soppresso. Eseguire *bussare* sull'oggetto sopprime *serratura arcana* per 10 minuti. Mentre è soggetto a questo incantesimo, l'oggetto è più difficile da distruggere o aprire a forza; la CD per romperlo o scassinare una serratura su di esso aumenta di 10.

Servitore Inosservato

1° livello, convocazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di corda e un pezzo di legno)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo crea una forza invisibile, senza cervello e informe, che svolge dei semplici compiti al tuo comando, fino al termine dell'incantesimo. Il servitore si forma in uno spazio sul terreno non occupato, entro la gittata. Ha CA 10, 1 punto ferita, Forza 2 e non può attaccare. Se scende a 0 punti ferita, l'incantesimo ha termine.

Come azione bonus, durante ciascun tuo turno, puoi comandare mentalmente il servitore di muoversi fino a 4,5 metri e interagire con un oggetto. Il servitore può svolgere dei semplici compiti alla stregua di un servitore umano, come raccogliere cose, pulire, riparare, piegare abiti, accendere fuochi, servire il cibo e versare il vino. Una volta impartito il comando, il servitore svolgerà il compito al meglio della sua abilità finché non l'avrà completato, e poi aspetterà il tuo prossimo comando. Se comandi al servitore di svolgere un compito che lo farà muovere a più di 18 metri da te, l'incantesimo termina.

Sfera Congelante

6° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (una piccola sfera di cristallo)

Durata: Istantanea

Un globo gelido di energia fredda parte dalla punta delle tue dita verso un punto di tua scelta a gittata, dove esplose in una sfera di 18 metri di raggio. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, una creatura subisce 10d6 danni da freddo. Se lo riesce, subisce la metà di questi danni.

Se il globo colpisce un corpo d'acqua o un liquido composto principalmente d'acqua (escluse però le creature a base d'acqua), congela il liquido fino ad una profondità di 15 centimetri in un'area quadrata di 9 metri di lato. Il ghiaccio dura 1 minuto. Le creature che stavano nuotando sulla superficie dell'acqua congelata restano intrappolate nel ghiaccio. Una creatura intrappolata può usare un'azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, al fine di liberarsi. Se lo desideri, dopo aver completato l'incantesimo, puoi trattenerti dallo sparare il globo. Un piccolo globo, circa delle dimensioni di una pietra da fionda, freddo al contatto, appare nella tua mano. In qualsiasi momento, tu, o una creatura a cui hai dato il globo, potete lanciare il globo (fino ad una gittata di 12 metri). Questo si frantumerà all'impatto, con lo stesso effetto della normale esecuzione dell'incantesimo. Puoi anche poggiare il globo a terra senza che si frantumi. Dopo 1 minuto, se il globo non è già stato frantumato, esploderà.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

Sfera Fiammeggiante

2° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un po' di sego, un pizzico di zolfo, e una manciata di ferro in polvere)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Per la durata, compare una sfera di 1,5 metri di diametro in uno spazio a gittata, scelto da te. Qualsiasi creatura che termini il suo turno entro 1,5 metri dalla sfera deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. La creatura subisce 2d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce. Con un'azione bonus, puoi spostare la sfera di 9 metri. Se fai schiantare la sfera contro una creatura, la creatura deve effettuare un tiro salvezza contro il danno della sfera, e la sfera smetterà di muoversi per quel turno.

Quando muovi la sfera, la puoi spostare oltre barriere alte fino a 1,5 metri, e farle saltare spazi larghi fino a 3 metri. La sfera incendia gli oggetti infiammabili non indossati o trasportati, e irradia una luce intensa in un raggio di 6 metri e una luce fioca per ulteriori 6 metri.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Sfera Resiliente

4° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo semisferico di cristallo trasparente e un pezzo semisferico corrispondente di gomma arabica)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una sfera di energia luminosa avvolge una creatura o oggetto di taglia Grande o inferiore a gittata. Una creatura non consenziente deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, la creatura è avvolta dall'incantesimo per la durata.

Nulla – né oggetti fisici, né energia, né altri effetti di incantesimi – può attraversare questa barriera, in entrata o uscita, sebbene una creatura all'interno della sfera possa respirare senza problemi. La sfera è immune a tutti i danni, e una creatura al suo interno non può essere danneggiata da attacchi o effetti originanti dall'esterno, né una creatura all'interno della sfera può danneggiare nulla che si trovi all'esterno.

La sfera è priva di peso e grande giusto a sufficienza per contenere la creatura o l'oggetto al suo interno. Una creatura avvolta può usare la sua azione per spingere contro le pareti della sfera e quindi farla rotolare fino alla metà della velocità della creatura. Allo stesso modo, il globo può essere raccolto e mosso da altre creature.

Un incantesimo *disintegrare* che prenda a bersaglio il globo lo distrugge senza danneggiare nulla al suo interno.

Sfocatura

2° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Il tuo corpo diventa sfocato, indistinto e tremolante a chiunque ti veda. Per la durata, tutte le creature hanno svantaggio sui tiri di attacco contro di te. Gli attaccanti che non si affidano alla vista sono immuni a questo effetto, ad esempio se hanno vista cieca o sono in grado di distinguere le illusioni, come per *vera vista*.

Sguardo Pungente

6° livello, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Per la durata dell'incantesimo, i tuoi occhi si tramutano in un vuoto nero infuso di terribile potere. Una creatura a tua scelta entro 18 metri da te e che puoi vedere, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o, per la durata, subire uno dei seguenti effetti di tua scelta. Durante ciascun tuo turno, fino al termine dell'incantesimo, puoi usare la tua azione per prendere a bersaglio un'altra creatura, ma non puoi prendere di nuovo a bersaglio una creatura che sia riuscita in un tiro salvezza contro questa esecuzione di *sguardo pungente*.

Addormentato. Il bersaglio cade svenuto. Si risveglia qualora subisca qualsiasi ammontare di danno o se un'altra creatura usa la sua azione per scuoterlo dal sonno.

Ammalato. Il bersaglio ha svantaggio sui tiri di attacco e le prove di abilità. Al termine di ciascun suo turno, può effettuare un altro tiro salvezza di Saggezza. Se lo succede, l'effetto ha termine.

Impanicato. Il bersaglio è spaventato da te. Durante ciascun suo turno, la creatura spaventata deve effettuare l'azione Scattare e muoversi lontano da te tramite il tragitto più breve e sicuro possibile, a meno che non abbia spazio per muoversi. Se il bersaglio si muove in un luogo lontano almeno 18 metri da te, dove non ti possa vedere, questo effetto ha termine.

Silenzio

2° livello, illusione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Per la durata, nessun suono può essere creato all'interno o attraversare una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata, scelto da te. Qualsiasi creatura o oggetto che si trovi completamente all'interno della sfera è immune al danno da tuono, e le creature che sono completamente al suo interno sono assordate. È impossibile eseguire un incantesimo che comprende una componente verbale mentre si è al suo interno.

Simbolo

7° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (mercurio, fosforo e diamante e opale in polvere con un valore totale di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto o attivato

Quando esegui questo incantesimo, inscrivi un glifo dannoso su di una superficie (come una sezione di pavimento, muro o un tavolo) o all'interno di un oggetto che può essere chiuso per nascondere il glifo (come un libro, una pergamena o un forziere). Se scegli una superficie, il glifo può coprire un'area di superficie non maggiore di 3 metri di diametro. Se scegli un oggetto, quell'oggetto deve restare al suo posto; se l'oggetto viene spostato più di 3 metri dal punto in cui è stato eseguito l'incantesimo, il glifo è spezzato, e l'incantesimo termina senza essere stato attivato.

Il glifo è quasi invisibile e può essere trovato con una prova di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi.

Decidi tu cosa attivi il glifo al momento dell'esecuzione dell'incantesimo.

Per i glifi iscritti su di una superficie, l'attivazione tipica comprende entrare in contatto o stare sopra il glifo, rimuovere un altro oggetto che copra il glifo, avvicinarsi ad una certa distanza dal glifo, o manipolare l'oggetto su cui è iscritto il glifo.

Per i glifi iscritti su di un oggetto, l'attivazione tipica comprende aprire l'oggetto, avvicinarsi ad una certa distanza dall'oggetto, o vedere o leggere il glifo. Puoi definire meglio l'attivazione così che l'incantesimo si attivi solo in determinate circostanze o secondo certe peculiarità fisiche (come l'altezza o il peso) o specie di creatura (ad esempio, la tutela potrebbe agire contro le megere o i mutaforma). Puoi anche predisporre condizioni per evitare che il glifo venga attivato, come la pronuncia di una parola d'ordine.

Quando inscrivi il glifo scegli una delle opzioni seguenti come suo effetto. Una volta attivato, il glifo riluce, riempiendo una sfera di 18 metri di raggio di luce fioca per 10 minuti, dopo i quali l'incantesimo termina. Ogni creatura nella sfera quando il glifo si attiva diventa bersaglio del suo effetto, così come una creatura che entri per la prima volta nella sfera durante un turno o termine lì il suo turno.

Demenza. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Intelligenza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio diventa demente per 1 minuto. Una creatura demente non può effettuare azioni, non comprende quello che gli altri le dicono, non può leggere, e parla solo farfugliando. L'Arbitro ne controlla i movimenti, che risultano erratici.

Discordia. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo fallisce, il bersaglio inizia a bisticciare e discutere con un'altra creatura per 1 minuto. In questo periodo, è incapace di effettuare qualsiasi comunicazione significativa e ha svantaggio ai tiri di attacco e le prove di abilità.

Dolore. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo fallisce, il bersaglio diventa inabile a causa del dolore lacerante.

Morte. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione, subendo 10d10 danni necrotici se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Paura. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza e, se lo fallisce, restare spaventato per 1 minuto. Mentre è spaventato, il bersaglio getta qualsiasi cosa stesse tenendo e deve muoversi almeno 9 metri lontano dal glifo durante ciascuno suo turno, se in grado.

Sfiducia. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è sopraffatto dalla disperazione per 1 minuto. Durante questo periodo, non può attaccare o prendere a bersaglio nessuna creatura con abilità, incantesimi o altri effetti magici nocivi.

Sonno. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza, e cadere svenuto per 10 minuti se lo fallisce. Una creatura si risveglia se subisce danni o se qualcuno usa un'azione per risvegliarla.

Stordimento. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza, e restare stordito per 1 minuto se lo fallisce.

Simulacro

7° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 12 ore

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (neve o ghiaccio in quantità per creare una copia a dimensioni reali della creatura duplicata; un po' di capelli, unghie o altro pezzo del corpo di quella creatura da piazzare in mezzo alla neve o al ghiaccio; e un rubino in polvere del valore di 1.500 mo, sparso sopra il duplicato e consumato dall'incantesimo)

Durata: Fino a che dissolto

Modelli un duplicato illusorio di una bestia o umanoide che resti a gittata per l'intero tempo di esecuzione dell'incantesimo. Il duplicato è una creatura, in parte reale e formata di ghiaccio o neve, che può effettuare azioni e venir influenzata come una normale creatura. Sembra essere identica all'originale, ma ha la metà dei punti ferita massimi di quella creatura e si presenta priva di equipaggiamento. Altrimenti, l'illusione usa tutte le statistiche della creatura che duplica.

Il simulacro è amichevole verso di te e le creature da te indicate. Obbedisce ai comandi da te pronunciati, muovendosi e agendo in accordo ai tuoi desideri e agendo durante il tuo turno in combattimento. Il simulacro è privo dell'abilità di apprendere o diventare più potente, e quindi non accresce mai di livello o nelle abilità, né può recuperare gli slot incantesimi spesi. Se il simulacro è danneggiato, puoi ripararlo in un laboratorio alchemico, usando erbe rare e minerali del valore di 100 mo per punto ferita recuperato. Il simulacro permane finché non scende a 0 punti ferita, a quel punto si ritrasforma in neve e si scioglie all'istante. Se esegui di nuovo questo incantesimo, qualsiasi duplicato attualmente attivo da te create con questo incantesimo viene immediatamente distrutto.

Sognare

5° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Speciale

Componenti: V, S, M (una manciata di sabbia, una punta di inchiostro, e una penna per scrivere presa da un volatile addormentato)

Durata: 8 ore

Questo incantesimo modella i sogni di una creatura. Scegli una creatura a te nota come bersaglio dell'incantesimo. Il bersaglio deve trovarsi sul tuo stesso piano di esistenza. Le creature che non dormono, come gli elfi, non possono essere raggiunte da questo incantesimo. Tu, o una creatura consenziente con cui sei a contatto, entri in uno stato di trance, agendo da messaggero. Mentre è in trance, il messaggero è consapevole di ciò che lo circonda, ma non può effettuare azioni o muoversi.

Per la durata dell'incantesimo, se il bersaglio è addormentato, il messaggero appare nei sogni del bersaglio e può conversare con lui finché questi rimane addormentato. Il messaggero può anche modellare l'ambiente del sogno, creando terreni, oggetti e altre immagini. Il messaggero può emergere dalla trance in qualsiasi momento, terminando anticipatamente l'effetto dell'incantesimo. Al risveglio, il bersaglio ricorda perfettamente il suo sogno. Se il bersaglio è sveglio quando esegui l'incantesimo, il messaggero ne viene a conoscenza e può porre fine alla trance (e all'incantesimo) o aspettare che il bersaglio si addormenti. A quel punto il messaggero potrà comparire nei sogni del bersaglio.

Puoi fare apparire il messaggero al bersaglio con un aspetto mostruoso e terrificante. Se lo fai, il messaggero può consegnare un messaggio di al massimo dieci parole e poi il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, gli echi della spaventosa mostruosità generano un incubo per la durata del sonno del bersaglio che gli impedisce di ottenere qualsiasi beneficio da quel riposo. Inoltre, quando il bersaglio si sveglia, subisce 3d6 danni psichici.

Se possiedi una ciocca di capelli, delle unghie tagliate, o simile porzione del corpo del bersaglio, egli effettuerà il suo tiro salvezza con svantaggio.

Sonno

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di sabbia, petali di rosa o un grillo)

Durata: 1 minuto

Questo incantesimo pone le creature in un torpore magico. Tira 5d8; il totale è il numero di punti ferita di creature su cui l'incantesimo può agire. Le creature, entro 6 metri dal punto a gittata scelto da te, sono influenzate in ordine ascendente di punti ferita (ignorando le creature svenute).

A partire dalla creatura con il numero più basso di punti ferita attuali, ogni creatura influenzata da questo incantesimo sviene fino al termine dell'incantesimo, chi dorme subisce danni, o qualcuno usa un'azione per scuotere o prendere a schiaffi l'addormentato. Sottrarre i punti ferita di ciascuna creatura dal totale prima di considerare la creatura con il valore di punti ferita più basso successiva. I punti ferita di una creatura devono essere uguali o inferiori al totale rimanente perché l'effetto agisca su di essa.

Non morti e creature che non possono essere affascinate non sono influenzate da questo incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, tira 2d8 aggiuntivi per ogni slot incantesimo sopra il 1°.

Sostenere

2° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una sottile striscia di tessuto bianco)

Durata: 8 ore

Il tuo incantesimo aumenta la robustezza e risolutezza dei tuoi alleati. Scegli fino a tre creature a gittata. Per la durata, i punti ferita massimi e i punti ferita attuali di ciascun bersaglio aumentano di 5.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, i punti ferita del bersaglio aumentano di ulteriori 5 punti per ogni slot incantesimo sopra il 2°.

Spada Arcana

7° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una spada di platino in miniatura con l'impugnatura e il pomello di rame e zinco, del valore di 250 mo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Per la durata, crei a gittata un piano di forza a forma di spada fluttuante.

Quando la spada appare, effettui un attacco di incantesimo in mischia contro un bersaglio scelto da te entro 1,5 metri dalla spada. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d10 danni da forza. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus ogni tuo turno per muovere la spada di 6 metri in un punto che puoi vedere e ripetere questo attacco contro lo stesso bersaglio o uno differente.

Spiriti Guardiani

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 4,5 metri)

Componenti: V, S, M (un simbolo sacro)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Richiami degli spiriti che ti proteggano. Per la durata, essi fluttueranno intorno a te ad una distanza di 4,5 metri. Se sei buono o neutrale, la forma spettrale sarà angelica o fatata (a tua scelta). Se sei malvagio, avranno un aspetto immondo.

Quando esegui questo incantesimo, puoi designare un qualsiasi numero di creature che ne siano immuni. La velocità di una creatura affetta viene dimezzata all'interno dell'area, e quando una creatura entra nell'area per la prima volta durante un turno o inizia il suo turno lì, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza subisce 3d8 danni radianti (se sei buono o neutrale) o 3d8 danni necrotici (se sei malvagio), o la metà di questo danno se lo riesce.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

Spostamento di Piano

7° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una verga di metallo biforcuta del valore di almeno 250 mo, sintonizzata verso uno specifico piano di esistenza)

Durata: Istantanea

Tu e un massimo di altre otto creature consenzienti, che si stringono le mani per formare un circolo, venite trasportati su di un diverso piano di esistenza. Puoi specificare una destinazione bersaglio in termini generici, e riapparirai all'interno o in prossimità di quella destinazione, a discrezione dell'Arbitro.

In alternativa, se conosci la sequenza di sigilli di un circolo di teletrasporto verso un altro piano di esistenza, l'incantesimo può condurti a quel circolo. Se il circolo di teletrasporto è troppo piccolo per contenere tutte le creature che trasporti con te, esse riappariranno nello spazio non occupato più vicino possibile al circolo. Puoi usare questo incantesimo per bandire una creatura non consenziente in un altro piano. Scegli una creatura a portata ed effettua un attacco con incantesimo da mischia contro di essa. Se colpisci, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, viene trasportata in un luogo casuale sul piano di esistenza da te specificato. Una creatura così trasportata dovrà trovare per proprio conto il modo di tornare sul tuo attuale piano di esistenza.

Sprazzo di Sole

8° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (fuoco e un pezzo di pietra di sole)

Durata: Istantanea

Un'intensa luce solare illumina un raggio di 18 metri centrato su di un punto a gittata, scelto da te. Tutte le creature all'interno della luce devono effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, una creatura subisce 12d6 danni radianti e resta accecata per 1 minuto. Se riesce, subisce la metà dei danni e non resta accecata dall'incantesimo. Non morti e melme hanno svantaggio a questo tiro salvezza. Una creatura accecata da questo incantesimo effettua un altro tiro salvezza di Costituzione alla fine di ciascun suo turno. Se riesce il tiro salvezza, non è più accecata. Nella sua area, questo incantesimo dissolve qualsiasi oscurità generata da un incantesimo.

Spruzzo Colorato

1° livello, illusione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (cono di 4,5 metri)

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere o sabbia che sia colorata di rosso, giallo e blu)

Durata: 1 round

Dalla tua mano si sprigiona una raffica di luci colorate e abbaglianti. Tira 6d10; il totale è l'ammontare di punti ferita di creature su cui questo incantesimo agisce. Le creature, in un cono di 4,5 metri che origina da te, sono affette in ordine ascendente dei loro attuali punti ferita (ignorando le creature svenute e le creature che non possono vedere).

A partire dalla creatura che ha il minor numero di punti ferita attuali, ciascuna creatura afflitta da questo incantesimo resta accecata fino al termine dell'incantesimo. Sottrarre i punti ferita di ciascuna creatura dal totale prima di passare alla creatura col totale più basso di punti ferita successiva. I punti ferita di una creatura devono essere uguali o minori del totale rimanente perché l'incantesimo agisca su di essa.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, tira 2d10 aggiuntivi per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Spruzzo Prismatico

7° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale (cono di 18 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Otto raggi di luce multicolore partono dalla tua mano. Ogni raggio è di un diverso colore e ha un potere e uno scopo diverso. Ogni creatura in un cono di 18 metri deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Per ogni bersaglio, tirare un d8 per determinare quale sia il colore del raggio che lo ha colpito.

- 1. Rosso.** Il bersaglio subisce 10d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
- 2. Arancio.** Il bersaglio subisce 10d6 danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
- 3. Giallo.** Il bersaglio subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
- 4. Verde.** Il bersaglio subisce 10d6 danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
- 5. Blu.** Il bersaglio subisce 10d6 danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
- 6. Indaco.** Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è intralciato. Deve poi effettuare un tiro salvezza di Costituzione all'inizio di ciascun suo turno. Se riesce il tiro salvezza tre volte, l'incantesimo termina. Se fallisce il tiro salvezza tre volte, viene permanentemente trasformato in pietra e diventa vittima della condizione pietrificato. I successi e i fallimenti non devono essere consecutivi; tieni traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ha ottenuti tre dello stesso tipo.
- 7. Violetto.** Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è accecato. Deve poi effettuare un tiro salvezza di Saggezza all'inizio del tuo prossimo turno. Se riesce il tiro salvezza, la cecità termina. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura viene trasportata su di un altro piano di esistenza a scelta dell'Arbitro e non è più accecata (di solito, una creatura che non è sul suo piano natio, viene esiliata verso di esso, mentre le altre creature sono di solito gettate nei piani Astrale o Etereo).
- 8. Speciale.** Il bersaglio è colpito da due raggi. Tira altre due volte, ritirando gli 8.

Spruzzo Velenoso

Trucchetto, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Stendi la mano verso una creatura a gittata che puoi vedere e proietti una nube di gas velenoso dal tuo palmo. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o subire 1d12 danni da veleno. Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d12 quando raggiungi il 5° livello (2d12), 11° livello (3d12) e 17° livello (4d12).

Stretta Folgorante

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Dalle tue mani saettano lampi che infliggono una scossa ad una creatura con cui provi ad entrare a contatto. Effettua un attacco in mischia da incantesimo contro il bersaglio. Hai vantaggio sul tiro di attacco se il bersaglio sta indossando un'armatura fatta di metallo. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da fulmine, e non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo prossimo turno.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

Suggerione

2° livello, ammaliamento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, M (la lingua di un serpente e un pezzo di favo o un goccio di olio dolce)

Durata: Concentrazione, massimo 8 ore

Suggerisci un corso di attività (limitato ad una frase o due) e influenzi magicamente una creatura a gittata che puoi vedere e udire e ti possa capire, scelta da te. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto. La suggestione deve essere pronunciata in modo che il corso d'azione suoni ragionevole. Chiedere ad una creatura di pugnarsi, gettarsi su di una lancia, darsi fuoco, o fare qualche altro atto palesemente dannoso nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo.

Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, esso segue il corso d'azione da te descritto al meglio delle sue abilità. Il corso d'azione suggerito può proseguire per l'intera durata. Se l'attività suggerita può essere completata in un tempo più breve, l'incantesimo ha termine quando il soggetto termina di fare ciò che gli è stato chiesto. Puoi anche specificare condizioni che attiveranno un'attività speciale per la durata. Ad esempio, potresti suggerire ad un cavaliere di cedere il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontri. Se la condizione non viene soddisfatta prima del termine dell'incantesimo, l'attività non verrà svolta. Se tu o uno qualsiasi dei tuoi compagni danneggia il bersaglio, l'incantesimo ha termine.

Suggestione di Massa

6° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (la lingua di un serpente e un pezzo di fava o un goccio di olio dolce)

Durata: 24 ore

Suggerisci un corso di attività (limitato ad una frase o due) e influenzi magicamente fino a dodici creature a gittata che puoi vedere e udire e ti possano capire, scelte da te. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto. La suggestione deve essere pronunciata in modo che il corso d'azione suoni ragionevole. Chiedere ad una creatura di pugnarsi, gettarsi su di una lancia, darsi fuoco, o fare qualche altro atto palesemente dannoso nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, esso segue il corso d'azione da te descritto al meglio delle sue abilità. Il corso d'azione suggerito può proseguire per l'intera durata. Se l'attività suggerita può essere completata in un tempo più breve, l'incantesimo ha termine quando il soggetto termina di fare ciò che gli è stato chiesto. Puoi anche specificare condizioni che attiveranno un'attività speciale per la durata. Ad esempio, potresti suggerire ad un gruppo di soldati di cedere tutti i loro soldi al primo mendicante che incontrino. Se la condizione non viene soddisfatta prima del termine dell'incantesimo, l'attività non verrà svolta. Se tu o uno qualsiasi dei tuoi compagni danneggia una creatura affetta da questo incantesimo, per quella creatura l'incantesimo ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, la durata è 10 giorni. Quando usi uno slot incantesimo di 9° livello, la durata è un anno e un giorno.

Sussurri Stonati

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Sussurri una melodia stonata che può essere udita solo da una creatura di tua scelta a gittata, provocandole un dolore atroce. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, subisce 3d6 danni psichici e deve immediatamente usare la sua reazione, se disponibile, per muoversi per tutta la velocità di cui dispone il più lontano possibile da te. La creatura non si muove attraverso terreno palesemente pericoloso, come fiamme o pozzi. Se riesce il tiro salvezza, il bersaglio subisce la metà dei danni e non deve muoversi per allontanarsi. Una creatura assordata riesce automaticamente il tiro salvezza.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Taumaturgia

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Massimo 1 minuto

Manifesti a gittata un trucco minore, un segno di potere soprannaturale. Crei a gittata uno dei seguenti effetti magici:

- La tua voce risuona tre volte più forte del normale per 1 minuto.
- Fai sì che le fiamme tremolino, si intensifichino, affievoliscano o cambino colore per 1 minuto.
- Provochi innocui tremori sul terreno per 1 minuto.
- Crei un rumore istantaneo, come un rombo di tuono, il verso di un corvo, o un sussurro inquietante, che origina da un punto a gittata scelto da te.
- Fai sì che una porta o una finestra non chiusa a chiave si spalanchi o si chiuda di colpo.
- Modifichi l'aspetto dei tuoi occhi per 1 minuto.

Se esegui questo incantesimo più volte, puoi tenere attivi fino a tre effetti da un minuto alla volta, e puoi interrompere questi effetti con un'azione.

Telecinesi

5° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Ottieni l'abilità di muovere o manipolare creature o oggetti tramite il pensiero. Quando esegui questo incantesimo, e come tua azione durante ciascun round, puoi esercitare la tua volontà su di una creatura o oggetto a gittata che puoi vedere, provocando l'effetto appropriato tra quelli seguenti. Puoi agire round dopo round sempre sullo stesso bersaglio, o sceglierne uno nuovo ogni volta. Se cambi bersaglio, il bersaglio precedente non è più afflitto dall'incantesimo.

Creatura. Puoi tentare di muovere una creatura di taglia Enorme o più piccola. Effettua una prova di abilità usando la tua abilità da incantatore contesa da una prova di Forza della creatura. Se vinci la contesa, muovi la creatura di 9 metri in qualsiasi direzione, compreso verso l'alto, ma senza eccedere la gittata dell'incantesimo. Fino al termine del tuo prossimo turno, la creatura è intralciata dalla tua presa telecinetica. Una creatura sollevata in alta, resta sospesa a mezz'aria. Nei round successivi, puoi usare la tua azione per tentare di mantenere la tua presa telecinetica sulla creatura ripetendo la contesa.

Oggetto. Puoi tentare di muovere un oggetto che pesa fino a 500 chili. Se l'oggetto non è indossato o trasportato, lo sposti automaticamente di 9 metri in qualsiasi direzione, ma senza superare la gittata dell'incantesimo.

Se l'oggetto è indossato o trasportato da una creatura, devi effettuare una prova di abilità con la tua abilità da incantatore contesa dalla prova di Forza della creatura. Se riesci, trascini via l'oggetto da quella creatura e lo muovi di 9 metri in una qualsiasi direzione, senza però superare la gittata dell'incantesimo.

Puoi esercitare un controllo preciso sugli oggetti tramite la tua presa telecinetica, riuscendo così a manipolare un attrezzo semplice, aprire una porta o un contenitore, inserire o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, o versare del materiale in una fiala.

Telepatia

8° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Illimitata

Componenti: V, S, M (una coppia di anelli d'argento)

Durata: 24 ore

Crei un collegamento telepatico tra di te e una creatura consenziente con la quale sei familiare. La creatura può trovarsi in qualsiasi punto del tuo stesso piano di esistenza. L'incantesimo ha termine se tu e il bersaglio non vi trovate più sullo stesso piano di esistenza.

Fino al termine dell'incantesimo, tu e il bersaglio potete condividere istantaneamente parole, immagini, suoni e altre messaggi sensoriali l'uno con l'altro tramite questo collegamento, e il bersaglio ti riconosce come la creatura con cui sta comunicando. L'incantesimo permette ad una creatura con punteggio di Intelligenza di almeno 1 di comprendere il significato delle tue parole e la portata di qualsiasi messaggio sensoriale gli invii.

Teletrasporto

7° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Questo incantesimo teletrasporta istantaneamente te e altre otto creature consenzienti (oppure un singolo oggetto) a gittata che puoi vedere, scelte da te, in una destinazione di tua scelta. Se il bersaglio è un oggetto, deve poter entrare in un cubo di 3 metri di spigolo, e non può essere tenuto o trasportato da una creatura non consenziente.

La destinazione che scegli ti deve essere nota, e deve essere sullo stesso piano di esistenza in cui ti trovi. La tua familiarità con la destinazione determina se vi riesci ad arrivare. L'Arbitro tira il d100 e consulta la tabella.

| Familiarità | Errore | Area Simile | Fuori Bersaglio | Sul Bersaglio |
|--------------------|--------|-------------|-----------------|---------------|
| Circolo permanente | - | - | - | 01-100 |
| Oggetto associato | - | - | - | 01-100 |
| Molto familiare | 01-05 | 06-13 | 14-24 | 25-100 |
| Visto casualmente | 01-33 | 34-43 | 44-53 | 54-100 |
| Visto una volta | 01-43 | 44-53 | 54-73 | 74-100 |
| Descrizione | 01-43 | 44-53 | 54-73 | 74-100 |
| Falsa destinazione | 01-50 | 51-100 | - | - |

Familiarità. "Circolo permanente" indica un circolo di teletrasporto permanente di cui conosci la sequenza dei sigilli. "Oggetto associato" indica che possiedi un oggetto preso negli ultimi sei mesi dalla destinazione desiderata, come il libro della biblioteca di un mago, biancheria della suite reale, o un pezzo di marmo della tomba segreta di un lich.

"Molto familiare" è un luogo in cui sei stato molto spesso, un posto che hai studiato attentamente, o un posto che puoi vedere quando esegui l'incantesimo.

"Visto casualmente" è un posto che hai visto più di una volta ma con cui non sei molto familiare. "Visto una volta" è un posto che hai visto una volta sola, magari tramite la magia. "Descrizione" è un luogo la cui posizione e aspetto conosci solo tramite la descrizione di qualcun altro, magari una mappa.

"Falsa destinazione" è un posto che non esiste. Magari hai cercato di scrutare il nascondiglio di un nemico ma hai invece visto un'illusione, oppure stai cercando di teletrasportarti in un posto familiare che non esiste più.

Sul Bersaglio. Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) apparite dove desideri.

Fuori Bersaglio. Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) apparite ad una distanza casuale dalla destinazione in una direzione casuale. La distanza fuori bersaglio è 1d10 x 1d10 per cento della distanza viaggiata. Ad esempio, se hai provato a viaggiare per 180 chilometri, atterri fuori bersaglio e tiri 5 e 3 su due d10, allora saresti fuori bersaglio del 15%, ovvero 27 chilometri. L'Arbitro determina la direzione fuori bersaglio casualmente, tirando un d8 e indicando l'1 come nord, il 2 come nordest, il 3 come est e così via seguendo le direzioni della bussola. Se ti stai teletrasportando in una città costiera e finisci 27 chilometri al largo in mare, potresti essere nei guai!

Area Simile. Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) finite in un'area diversa che è visualmente o tematicamente simile all'area bersaglio. Ad esempio, se sei diretto al tuo laboratorio personale, potresti finire nel laboratorio di un altro mago o in un negozio di oggetti alchemici che possiede molti degli attrezzi e strumenti del tuo laboratorio. In genere, compari nel luogo simile più vicino, ma dato che l'incantesimo non ha limiti di gittata, potresti finire praticamente dovunque sullo stesso piano.

Errore. L'imprevedibile magia dell'incantesimo provoca un viaggio difficile. Ogni creatura teletrasportata (o l'oggetto bersaglio) subisce 3d10 danni da forza, e l'Arbitro ritira sulla tabella per vedere dove finiscano (possono capitare più errori, che infliggono danni ogni volta).

Tempesta di Fuoco

7° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una tempesta composta di fiamme ruggenti compare in un punto a gittata, scelto da te. L'area della tempesta consiste di un massimo di dieci cubi di 3 metri di spigolo, che puoi disporre come preferisci. Ogni cubo deve avere almeno una faccia adiacente a quella di un altro cubo. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce subisce 7d10 danni da fuoco, o la metà di questo danno se lo riesce. Il fuoco danneggia gli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati. Se lo desideri, la vita vegetale nell'area resta illesa dagli effetti di questo incantesimo.

Tempesta di Ghiaccio

4° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere e alcune gocce d'acqua)

Durata: Istantanea

Una grandinata di ghiaccio si abbatte a terra in un cilindro di 6 metri di raggio e 12 metri di altezza centrato su di un punto a gittata. Ogni creatura nel cilindro deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. La creatura subisce 2d8 danni contundenti e 4d6 danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà se lo riesce.

La grandine trasforma l'area di effetto della tempesta in terreno difficile fino al termine del tuo prossimo turno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, il danno contundente aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 4°.

Tempesta di Nevischio

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere e qualche goccia d'acqua)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Fino al termine dell'incantesimo, pioggia gelida e nevischio si abbattono in un cilindro alto 6 metri e del raggio di 12 metri centrato in un punto da te scelto a gittata. L'area è oscurata pesantemente, mentre le fiamme esposte vengono spente.

Il terreno nell'area è coperto di ghiaccio scivoloso, rendendolo terreno difficile. Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un turno o inizia il suo turno lì, deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, cade prona. Se una creatura nell'area dell'incantesimo si sta concentrando, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo o perdere la concentrazione.

Tempesta di Vendetta

9° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Vista

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Si forma una ribollente nube di tempesta, centrata in un punto che puoi vedere e che si propaga in un raggio di 110 metri. L'area è illuminata da fulmini, vi riecheggiano tuoni e venti forti la spazzano. Quando la nube compare, ogni creatura sotto di essa (ovvero non più di 1.500 metri sotto la nube) deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce 2d6 danni da tuono e resta assordata per 5 minuti.

Ogni round in cui mantieni la concentrazione su questo incantesimo, la tempesta, durante il tuo turno, produce ulteriori effetti.

Round 2. Pioggia acida cade dalla nube. Ogni creatura e oggetto sotto la nube subisce 1d6 danni da acido.

Round 3. Richiami sei saette fulminanti dalla nube per colpire sei creature o oggetti di tua scelta, che si trovino sotto la nube. Una specifica creatura o oggetto non può essere colpita da più di una saetta. Una creatura colpita deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. La creatura subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Round 4. La nube produce una fitta grandinata. Ogni creatura sotto la nube subisce 2d6 danni contundenti.

Round 5-10. Folate di vento e pioggia gelida si abbattono sull'area sotto la nube. L'area diventa terreno difficile ed è oscurata pesantemente. Ogni creatura nell'area subisce 1d6 danni da freddo. Nell'area diventa impossibile effettuare attacchi con armi a gittata. Il vento e la pioggia sono considerati una distrazione grave ai fini del mantenere la concentrazione sugli incantesimi. Infine, folate di forte vento (che va dai 30 ai 75 chilometri all'ora) disperdono automaticamente nebbia, foschia e simili fenomeni nell'area, che siano naturali o magici.

Tentacoli Neri

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di tentacolo di una piovra gigante o di un calamaro gigante)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Viscidi tentacoli d'ebano riempiono un quadrato di 6 metri di lato sul terreno, a gittata e che puoi vedere. Per la durata, questi tentacoli trasformano l'area in terreno difficile.

Quando una creatura entra nell'area affetta per la prima volta in un turno o comincia qui il suo turno, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o subire 3d6 danni contundenti e rimanere intralciata dai tentacoli fino al termine dell'incantesimo. Una creatura che inizia il suo turno nell'area ed è già intralciata dai tentacoli, subisce 3d6 danni contundenti.

Una creatura intralciata dai tentacoli può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza o Destrezza (a sua scelta) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se la riesce, si libera.

Terremoto

8° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 150 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di terriccio, un pezzo di pietra e un grumo di argilla)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Provochi un disturbo sismico in un punto sul terreno a gittata che puoi vedere. Per la durata, un intenso tremore scuote il terreno in un cerchio di 30 metri di raggio centrato su quel punto e scuote le creature e le strutture in quell'area che sono a contatto del terreno. Il terreno nell'area diventa terreno difficile. Ogni creatura a terra che si sta concentrando deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo fallisce, la sua concentrazione è infranta.

Quando esegui questo incantesimo e alla fine di ogni turno che hai speso a concentrarti su di esso, ogni creatura nell'area che si trovi a terra deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, la creatura cade prona.

Questo incantesimo ha effetti aggiuntivi a seconda del tipo di terreno nell'area, a discrezione dell'Arbitro.

Fenditure. All'inizio del turno successivo a quello in cui hai eseguito l'incantesimo si aprono delle fenditure per tutta l'area dell'incantesimo. Un totale di 1d6 fenditure si aprono in punti scelti dall'Arbitro. Ognuna di esse è profonda 1d10 x 3 metri, larga 3 metri e si estende da un lato dell'area dell'incantesimo all'altro. Una creatura che si trova sul punto in cui si apre una fenditura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o cadervi dentro. Una creatura che riesca il tiro salvezza si sposta sul bordo della fenditura, nel momento in cui questa si apre.

Una fenditura che si apre sotto una struttura la fa crollare immediatamente (vedi sotto).

Strutture. Il tremore infligge 50 danni contundenti a qualsiasi struttura in contatto col terreno nell'area quando esegui l'incantesimo e alla fine di ciascuno dei tuoi turni fino al termine dell'incantesimo. Se una struttura scende a 0 punti ferita, crolla e potrebbe danneggiare le creature vicine. Una creatura distante dalla struttura metà della altezza o meno della struttura, deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, la creatura subisce 5d6 danni contundenti, cade prona ed è sommersa dalle macerie. Dovrà poi impiegare un'azione riuscendo una prova di Forza (Atletica) CD 20 per liberarsi. L'Arbitro può modificare verso l'alto o il basso la CD, a seconda della natura delle macerie. Se riesce il tiro salvezza, la creatura subisce solo la metà dei danni e non cade né resta sepolta.

Terreno Allucinatorio

4° livello, *illusione*

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 90 metri

Componenti: V, S, M (una pietra, un rametto e un pezzo di pianta verde)

Durata: 24 ore

Fai sì che un pezzo di terreno naturale a gittata, in un cubo di 45 metri di spigolo, appaia, risuoni e odori come qualche altro tipo di terreno naturale. Di conseguenza, campi aperti o una strada possono essere trasformati in un acquitrino, colline, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno difficile o invalicabile. Un laghetto può essere trasformato in una radura erbosa, un precipizio in una lieve pendenza, un burrone cosparso di rocce in una strada ampia e liscia. Le strutture edificate, l'equipaggiamento e le creature all'interno dell'area non mutano d'aspetto.

Le peculiarità tattili del terreno sono immutate, così che le creature che entrano nell'area è probabile che svelino l'illusione. Se al contatto la differenza non è ovvia, una creatura che esamina con cautela l'illusione può tentare una prova di Intelligenza (Investigazione) contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi per dubitare di essa. Una creatura che riconosca l'illusione per quello che è, la percepisce come una vaga immagine sovrapposta al terreno.

Tocco Gelido

Trucchetto, negromanzia

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Crei una scheletrica mano spettrale nello spazio di una creatura a gittata. Effettua un attacco con incantesimo a gittata contro la creatura, per aggredirla con il gelo della morte. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni necrotici, e non può recuperare punti ferita fino all'inizio del tuo prossimo turno. Fino ad allora, la mano resterà serrata sul bersaglio.

Se colpisci un bersaglio non morto, esso avrà anche svantaggio ai tiri di attacco contro di te fino alla fine del suo prossimo turno.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

Tocco Vampirico

3° livello, *negromanzia*

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Il contatto con la tua mano avvolta dall'ombra può risucchiare la forza vitale altrui per curare le tue ferite. Effettua un attacco con incantesimo da mischia contro una creatura a portata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d6 danni necrotici, e tu recuperi un numero di punti ferita pari alla metà del danno necrotico che hai inflitto. Fino al termine dell'incantesimo, puoi effettuare ogni turno di nuovo questo attacco come tua azione.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

Trama Ipnotica

3° livello, *illusione*

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: S, M (un bastoncino luminoso di incenso o una fiala di cristallo piena di materiale fosforescente)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Crei a gittata una trama contorta di colori che si muove nell'aria all'interno di un cubo di 9 metri di spigolo. La trama appare per un momento e poi svanisce. Ogni creatura nell'area che veda la trama deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, una creatura rimane affascinata per la durata. Mentre è affascinata da questo incantesimo, la creatura è inabile e ha velocità 0.

L'incantesimo termina per la creatura afflitta, qualora subisca danni o se qualcuno usa un'azione per scuoterla dal suo stato confusionale.

Trasporto Via Piante

6° livello, *convocazione*

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Questo incantesimo crea un legame magico tra una pianta inanimata di taglia Grande o maggiore a gittata e un'altra pianta, a qualsiasi distanza, sullo stesso piano di esistenza. Devi aver visto o essere entrato in contatto almeno una volta con la pianta di destinazione. Per la durata, qualsiasi creatura può entrare nella pianta bersaglio e uscire dalla pianta di destinazione usando 1,5 metri di movimento.

Trovare Destriero

2° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 10 minuti

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Convochi uno spirito che assume la forma di una cavalcatura insolitamente intelligente, forte e leale, stabilendo un legame duraturo con esso. Apparendo in uno spazio a gittata, non occupato, il destriero assume la forma di tua scelta, come quella di un cavallo da guerra, un pony, un cammello, un alce o un mastino (l'Arbitro potrebbe darti la possibilità di convocare come destrieri anche altri tipi di animali). Il destriero ha le statistiche della forma scelta, sebbene sia di tipo celestiale, fatato o immondo (a tua scelta) invece del suo normale tipo. Inoltre, se il tuo destriero ha Intelligenza 5 o meno, la sua Intelligenza diventa 6, e ottiene l'abilità di comprendere una lingua a tua scelta tra quelle che sei in grado di parlare.

Il tuo destriero serve da cavalcatura, sia in combattimento che fuori da esso, e possiedi un legame istintivo con esso, che vi permette di combattere come fosse un unico insieme. Mentre sei in groppa alla tua cavalcatura, puoi far sì che qualsiasi incantesimo che esegui e che prenda a bersaglio solo te prenda a bersaglio anche il tuo destriero.

Quando il destriero scende a 0 punti ferita, scompare, non lasciandosi dietro alcuna forma fisica. Puoi congedare il destriero in qualsiasi momento con un'azione, facendolo sparire. In entrambi i casi, eseguire di nuovo questo incantesimo convoca lo stesso destriero, ripristinato al massimo dei suoi punti ferita.

Mentre il tuo destriero si trova entro 1,5 chilometri da te, puoi comunicare telepaticamente con esso.

Non puoi avere più di un destriero legato da questo incantesimo alla volta. Con un'azione, puoi liberare il destriero da questo legame in qualsiasi momento, facendolo sparire.

Trovare Famiglio

1° livello, convocazione (rituale)

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S, M (10 mo di carbone, incenso e erbe che devono essere consumate dal fuoco in un braciere d'ottone)

Durata: Istantanea

Ottieni il servizio di un famiglio, uno spirito che assume una forma animale di tua scelta: cavallo marino, corvo, donnola, falco, gatto, granchio, gufo, lucertola, pesce (frizzo), piovra, pipistrello, ragno, rana (rospo), ratto o serpente velenoso. Apparendo in uno spazio a gittata, non occupato, il famiglio ha le statistiche della forma scelta, sebbene sia di tipo celestiale, fatato o immondo (a tua scelta) invece di una bestia.

Il tuo famiglio agisce in maniera indipendente da te, ma ubbidisce sempre ai tuoi comandi. In combattimento, tira la propria iniziativa e agisce durante il proprio turno. Un famiglio non può attaccare, ma può svolgere le altre azioni come di norma.

Quando il famiglio scende a 0 punti ferita, scompare, non lasciandosi dietro alcuna forma fisica. Riappare quando esegui di nuovo questo incantesimo.

Mentre il tuo famiglio si trova entro 30 metri da te, puoi comunicare telepaticamente con esso. Inoltre, con un'azione puoi vedere attraverso gli occhi del famiglio e ascoltare quello che sente fino all'inizio del tuo prossimo turno, ottenendo i benefici di qualsiasi senso speciale di cui il famiglio sia in possesso. Durante questo periodo, sei cieco e sordo per quel che concerne i tuoi sensi.

Con un'azione, puoi congedare temporaneamente il famiglio. Questo scompare in una dimensione tascabile dove aspetta di essere richiamato. In alternativa, lo puoi congedare per sempre. Con un'azione, mentre è temporaneamente congedato, lo puoi far riapparire in uno spazio non occupato entro 9 metri da te.

Non puoi avere più di un famiglio alla volta. Se esegui questo incantesimo mentre hai già un famiglio, fai adottare a quello che hai già una nuova forma. Scegli una delle forme dalla lista precedente. Il tuo famiglio si trasforma nella creatura prescelta.

Infine, quando esegui un incantesimo con gittata contatto, il tuo famiglio può trasmettere l'incantesimo come se l'avesse eseguito lui. Il famiglio deve trovarsi entro 30 metri da te, e deve usare la propria reazione per trasmettere l'incantesimo nel momento in cui lo esegui. Se l'incantesimo richiede un tiro di attacco, per questo tiro usi il tuo modificatore di attacco.

Trovare Trappole

2° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Avverti la presenza di qualsiasi trappola a gittata che sia nella tua linea di visuale. Una trappola, ai fini di questo incantesimo, comprende qualsiasi cosa che sia in grado di infliggere un effetto improvviso o inaspettato che tu possa considerare dannoso o indesiderabile, e che è stato espressamente inteso come tale dal suo creatore. Di conseguenza, l'incantesimo percepirebbe un'area sotto l'incantesimo *allarme*, un *glifo di tutela*, o una botola meccanica, ma non rivelerebbe una debolezza naturale del pavimento, un soffitto instabile o una buca nascosta.

L'incantesimo si limita a rivelare la presenza delle trappole. Non apprendi la posizione delle trappole, ma apprendi la natura generica del pericolo posto dalle trappole che hai percepito.

Trovare la Via

6° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (degli attrezzi da divinazione - dei bastoncini d'avorio, ossa, carte, denti o rune incise - del valore di almeno 100 mo e un oggetto dal luogo che desideri trovare)

Durata: Concentrazione, massimo 1 giorno

Questo incantesimo ti permette di trovare la rotta fisica più breve e diretta verso uno specifico luogo fisso con cui hai familiarità ed è sullo stesso piano di esistenza. Se indichi una destinazione su di un altro piano di esistenza, una destinazione che si muove (come una fortezza mobile) o una destinazione non specifica (come "la tana di un drago verde"), l'incantesimo fallisce.

Per la durata, finché sei nello stesso piano di esistenza della destinazione, saprai quanto è distante e in che direzione si trovi. Mentre sei in viaggio verso di essa, ogni volta che ti si presenterà la possibilità di scegliere tra percorsi diversi, determinerai automaticamente qual è la via più breve e la rotta più diretta (ma non necessariamente la più sicura) per raggiungere la destinazione.

Trucco della Corda

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (estratto di grano in polvere e un laccio di pergamena)

Durata: 1 ora

Entri a contatto con un pezzo di corda lungo fino a 18 metri. Un'estremità della corda si leva nell'aria finché la corda non pende perpendicolare al terreno.

All'estremità opposta della corda, un'entrata invisibile si apre su di uno spazio extradimensionale che resta fino al termine dell'incantesimo.

Lo spazio extradimensionale può essere raggiunto arrampicandosi fino alla cima della corda. Lo spazio può contenere fino a otto creature di taglia Media o inferiore. La corda può essere trascinata nello spazio, facendola sparire dalla vista di chi è fuori di esso. Attacchi e incantesimi non possono attraversare l'ingresso in entrata o uscita dallo spazio extradimensionale, ma chi si trova al suo interno può vedere fuori come se vedessero attraverso una finestra di 1 x 1,5 metri centrata sulla corda.

Qualsiasi cosa si trovi nello spazio extradimensionale ne cade fuori al termine dell'incantesimo.

Tsunami

8° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto

Gittata: Vista

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 6 round

Un muro d'acqua compare in un punto a gittata di tua scelta. Puoi creare un muro lungo fino a 90 metri, alto 90 metri e spesso 15 metri. Il muro persiste per la durata.

Quando il muro appare, ogni creatura all'interno della sua area deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se fallisce il tiro salvezza, una creatura subisce 6d10 danni contundenti, e la metà di questi danni se lo riesce. All'inizio di ciascun tuo turno dopo la comparsa del muro, il muro, assieme a qualsiasi creatura dentro di esso, si muove di 15 metri lontano da te. Qualsiasi creatura di taglia Enorme o inferiore all'interno del muro, o nel cui spazio entri il muro quando si muove, deve riuscire un tiro salvezza di Forza o subire 5d10 danni contundenti. Una creatura può subire questo danno solo una volta per round. Alla fine del turno, l'altezza del muro si riduce di 15 metri, e il danno che le creature subiscono dall'incantesimo nei round successivi diminuisce di 1d10. Quando il muro raggiunge i 0 metri di altezza, l'incantesimo termina. Una creatura catturata dal muro, può muoversi nuotando. A causa della potenza dell'onda, tuttavia, la creatura deve riuscire una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo per riuscire a muoversi. Se fallisce la prova, non può muoversi. Una creatura che si muova fuori dell'area del muro, cade a terra.

Tutela dalle Lame

Trucchetto, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Stendi la tua mano e tracci un sigillo di tutela nell'aria. Fino al termine del tuo prossimo turno, hai resistenza contro i danni contundenti, perforanti e taglienti inflitti dagli attacchi con armi.

Tutela dalla Morte

4° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 8 ore

Esegui l'incantesimo a contatto con una creatura. Conferisci al bersaglio protezione dalla morte. La prima volta che il bersaglio dovesse scendere a 0 punti ferita in seguito al danno subito, il bersaglio scende invece a 1 punto ferita e l'incantesimo ha fine. Se l'incantesimo è ancora attivo quando il bersaglio è vittima di un effetto che lo ucciderebbe all'istante senza infliggere danni, quell'effetto viene invece negato sul bersaglio e l'incantesimo ha fine.

Vedere Invisibilità

2° livello, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (un pizzico di talco e una manciata di polvere d'argento)

Durata: 1 ora

Per la durata, vedi le creature e gli oggetti invisibili come se fossero visibili, e inoltre puoi vedere nel Piano Etereo. Le creature e gli oggetti eteri ti appaiono spettrali e trasparenti.

Velocità

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una grattata di radice di liquirizia)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Scegli una creatura consenziente a gittata che puoi vedere. Fino al termine dell'incantesimo, la velocità del bersaglio è raddoppiata, ottiene un bonus di +2 alla CA, ha vantaggio ai tiri salvezza di Destrezza, e ottiene un'azione aggiuntiva durante ciascun suo turno. Quest'azione può essere impiegata solo per effettuare le azioni Attaccare (un solo attacco con un'arma), Disimpegnarsi, Nascondersi, Scattare o Usare un Oggetto.

Quando l'incantesimo termina, il bersaglio non può muoversi o effettuare azioni fino al suo prossimo turno, mentre è pervaso da un'improvvisa sonnolenza.

Venerare

5° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 24 ore

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (erbe, oli e incensi del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Fino a che dissolto

Infondi l'area circostante ad un punto con cui sei in contatto di potere sacro (o blasfemo). L'area può avere un raggio massimo di 18 metri, e l'incantesimo fallisce se include un'area già sotto l'effetto di un incantesimo *venerare*. L'area soggetta all'incantesimo genera i seguenti effetti.

Per prima cosa, celestiali, elementali, fatati, immondi e non morti non possono entrare nell'area, né una simile creatura può affascinare, spaventare o possederne altre al suo interno. Qualsiasi creatura affascinata, spaventata o posseduta da una creatura simile non è più affascinata, spaventata o posseduta dal momento in cui entra in quest'area. Puoi escludere uno o più tipi di queste creature da questo effetto.

Seconda cosa, puoi vincolare un effetto ulteriore all'area. Scegli l'effetto dalla lista seguente, o scegline uno presentatoti dall'Arbitro. Alcuni di questi effetti si applicano alle creature nell'area; puoi decidere se gli effetti si applichino a tutte le creature, le creature che seguono una specifica divinità o capo, o le creature di un tipo specifico, come orchi o troll. Quando una creatura soggetta all'incantesimo entra in quest'area per la prima volta durante un turno o inizia il suo turno qui, deve effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se lo riesce, la creatura ignora l'effetto aggiuntivo finché non lascia l'area.

Coraggio. Le creature affette non possono essere spaventate mentre restano in quest'area.

Eterno Riposo. I corpi morti seppelliti nell'area non possono essere trasformati in non morti.

Interferenza Extradimensionale. Le creature affette non possono muoversi o viaggiare usando il teletrasporto o altri mezzi extradimensionali o interplanetari.

Lingue. Le creature affette possono comunicare con qualsiasi altra creatura nell'area, anche se non condividono una lingua comune.

Luce Diurna. Luce intensa riempie l'area. L'oscurità magica creata da incantesimi di livello più basso dello slot usato per eseguire questo incantesimo non possono estinguere la luce.

Oscurità. L'oscurità riempie l'area. La luce normale, e anche la luce magica creata da incantesimi di livello più basso dello slot usato per eseguire questo incantesimo, non possono illuminare l'area.

Paura. Le creature affette sono spaventate mentre restano in quest'area.

Protezione dall'Energia. Le creature affette ricevono resistenza ad un tipo di danno a tua scelta – ad eccezione dei danni contundenti, perforanti o taglienti -, finché restano nell'area.

Silenzio. Nessun suono può emanare dall'interno dell'area, e nessun suono può entrarvi.

Vulnerabilità all'Energia. Le creature affette ricevono vulnerabilità ad un tipo di danno a tua scelta – ad eccezione dei danni contundenti, perforanti o taglienti -, finché restano nell'area.

Vera Polimorfia

9° livello, *trasmutazione*

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un goccio di mercurio, un mucchietto di gomma arabica, e uno sbuffo di fumo)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Scegli una creatura o oggetto non magico a gittata che puoi vedere. L'incantesimo non ha effetto su di un bersaglio con 0 punti ferita. Trasformi la creatura in una creatura diversa, la creatura in un oggetto, o l'oggetto in una creatura (l'oggetto non deve essere indossato né trasportato da un'altra creatura). La trasformazione permane per la durata o finché il bersaglio non scende a 0 punti ferita o muore. Se ti concentri su questo incantesimo per l'intera durata, la trasformazione diventa permanente.

I mutaforma ignorano questo incantesimo. Una creatura non consenziente può effettuare un tiro salvezza di Saggezza e, se lo riesce, ignora l'effetto di questo incantesimo.

Creatura in Creatura. Se trasformi una creatura in un'altra specie di creatura, la nuova forma può essere quella di qualsiasi specie tu voglia, e il cui grado di sfida sia pari o inferiore a quello del bersaglio (o del suo livello, se il bersaglio non ha un grado di sfida). Le statistiche di gioco del bersaglio, compresi i punteggi delle abilità mentali, vengono rimpiazzate dalle statistiche della nuova forma. Egli mantiene però il suo allineamento e personalità.

Il bersaglio assume i punti ferita della sua nuova forma. Quando ritorna alla sua forma normale, la creatura ritorna al numero di punti ferita che aveva prima di trasformarsi. Se però si ritrasforma perché ridotto a 0 punti ferita, qualsiasi danno in eccesso si ripercuote sulla sua normale forma. Purchè il danno in eccesso non riduca la forma normale della creatura a 0 punti ferita, ella non cade svenuta.

La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può dialogare, eseguire incantesimi, o effettuare qualsiasi altra azione che richieda mani o di parlare, a meno che la nuova forma non sia capace di svolgere queste azioni.

L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. La creatura non può attivare, usare, impugnare o beneficiare in alcun modo del suo equipaggiamento.

Oggetto in Creatura. Puoi trasformare un oggetto in un qualsiasi tipo di creatura, purchè la taglia della creatura non sia maggiore della taglia dell'oggetto e il grado di sfida della creatura sia 9 o meno. La creatura è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Essa agisce durante i tuoi turni. Decidi tu quali azioni essa compirà e come si muove. L'Arbitro possiede le statistiche della creatura e risolverà tutte le sue azioni e i suoi movimenti.

Se l'incantesimo diventa permanente, perdi il controllo della creatura. A seconda di come l'hai trattata, potrebbe restare amichevole nei tuoi confronti.

Creatura in Oggetto. Se trasformi una creatura in un oggetto, essa si trasforma assieme a qualsiasi cosa stia indossando o trasportando. Le statistiche della creatura diventano quelle dell'oggetto, e, dopo che l'incantesimo termina e la creatura ritorna alla sua forma normale, questa non ha più ricordi del tempo trascorso in forma di oggetto.

Vera Resurrezione

9° livello, *trasmutazione*

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un po' di acqua sacra e diamanti del valore di 25.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura morta da non più di 200 anni e che sia morta per qualsiasi motivo ma non di vecchiaia. Se la sua anima è libera e consenziente, la creatura ritornerà in vita con tutti i suoi punti ferita.

Questo incantesimo chiude tutte le ferite, neutralizza qualsiasi veleno, cura tutte le malattie e rimuove qualsiasi maledizione che affliggeva la creatura quando è morta. L'incantesimo rimpiazza gli organi e gli arti danneggiati.

L'incantesimo può fornire anche un nuovo corpo se l'originale non esiste più, in qual caso devi pronunciare il nome della creatura. La creatura riapparirà poi in uno spazio non occupato di tua scelta, entro 3 metri da te.

Vera Vista

6° livello, *divinazione*

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un unguento per gli occhi che costa 25 mo; fatto di funghi in polvere, zafferano e grasso; viene consumato dall'incantesimo)

Durata: 1 ora

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Il bersaglio riceve l'abilità di vedere le cose come sono realmente. Per la durata, la creatura ha la vera vista, nota porte segrete nascoste dalla magia, e può vedere nel Piano Etereo, fino ad una gittata di 36 metri.

Vero Colpo Mirato

Trucchetto, divinazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: S

Durata: Concentrazione, massimo 1 round

Allunghi la mano e punti il dito verso un bersaglio a gittata. La tua magia ti conferisce una breve comprensione delle difese del bersaglio. Durante il tuo prossimo turno, purchè questo incantesimo non sia terminato, ottieni vantaggio al primo tiro di attacco contro quel bersaglio.

Vincolo Planare

5° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 ora

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un gioiello del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: 24 ore

Con questo incantesimo, cerchi di vincolare un celestiale, elementale, fatato o immondo al tuo servizio. La creatura deve restare nella gittata per l'intera esecuzione dell'incantesimo. (Di solito, la creatura viene prima convocata al centro di un *circolo magico* invertito per tenerla intrappolata mentre questo incantesimo viene eseguito). Al completamento dell'esecuzione, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se fallisce il tiro salvezza, è vincolato al tuo servizio per la durata. Se la creatura è stata convocata o creata da un altro incantesimo, la durata di quell'incantesimo viene estesa per corrispondere alla durata di questo incantesimo. Una creatura vincolata deve eseguire le tue istruzioni al meglio delle sue abilità. Potresti comandare la creatura di accompagnarti nel corso di un'avventura, di proteggere un luogo o di consegnare un messaggio. La creatura obbedisce le tue istruzioni alla lettera, ma se ti è ostile, cercherà di distorcere le tue parole ai suoi fini. Se la creatura adempie completamente alle tue istruzioni prima del termine dell'incantesimo, ritornerà da te per comunicarti l'avvenuto qualora vi troviate sullo stesso piano di esistenza. Se vi trovate su piani di esistenza diversi, ritornerà nel luogo dove l'hai vincolata e rimarrà lì fino al termine dell'incantesimo.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot di livello più alto, la durata aumenta a 10 giorni per uno slot di 6° livello, a 30 giorni per uno slot di 7° livello, a 180 giorni per uno slot di 8° livello e ad un anno e un giorno per uno slot di 9° livello.

Visione al Buio

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (o un pizzico di carota o di agata secca)

Durata: 8 ore

Una creatura consenziente con cui sei in contatto ottiene l'abilità di vedere al buio. Per la durata, quella creatura ha visione al buio fino ad una gittata di 18 metri.

Viticcio Stritolante

4° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Convochi un viticcio che spunta dal terreno in uno spazio non occupato che puoi vedere di tua scelta, entro la gittata. Quando esegui questo incantesimo, puoi dirigere il viticcio perché scatti verso una creatura entro 9 metri e che tu puoi vedere. Quella creatura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o venir trascinato 6 metri verso il viticcio.

Fino al termine dell'incantesimo, con un'azione bonus durante ciascuno tuo turno, puoi dirigere il viticcio perché si scagli contro la stessa creatura o verso un'altra.

Volare

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una piuma dell'ala di qualsiasi volatile)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Esegui l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la durata, il bersaglio ottiene velocità di volo 18 metri. Quando l'incantesimo ha fine, qualora sia ancora in aria, il bersaglio cade, a meno che non riesca a frenare la discesa.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, puoi prendere a bersaglio un'ulteriore creatura per ogni livello dello slot sopra il 3°.

Vuoto Mentale

8° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 24 ore

Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente con cui sei in contatto durante l'esecuzione è immune al danno psichico, qualsiasi effetto che ne percepirebbe le emozioni o leggerebbe i pensieri, incantesimi di divinazione e la condizione affascinato. L'incantesimo nega anche gli incantesimi *desiderio* e altri incantesimi o effetti di simili potenza impiegati per influenzare la mente del bersaglio o per ottenere informazioni su di esso.

Zona di Verità

2° livello, ammaliamiento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Crei una zona magica che protegge contro i raggiri in una sfera di 4,5 metri di raggio centrata su di un punto a gittata di tua scelta. Fino al termine dell'incantesimo, una creatura che entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un turno, o inizia il suo turno al suo interno, deve effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può pronunciare bugie deliberatamente mentre è nel raggio. Sei a conoscenza se una creatura ha riuscito o fallito il tiro salvezza.

Una creatura affetta è consapevole dell'incantesimo e può quindi evitare di rispondere a domande a cui risponderebbe normalmente con una bugia. Questa creatura può dare risposte elusive purchè rimanga entro i confini della verità.

ELENCO INCANTESIMI PER NOME

| Nome Incantesimo | Lvl | Lvl+ | Scuola | Tempo di Esecuzione | Gittata | Componenti | Durata |
|----------------------------|-----|------|---------------|---------------------|-----------|------------|---------------------|
| Affascinare Persona | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s | 1 ora |
| Allarme | 1 | | abiurazione | 1 minuto (rituale) | 9 metri | v, s, m | 8 ore |
| Alleato Planare | 6 | | convocazione | 10 minuti | 18 metri | v, s | istantanea |
| Alterazione Personale | 2 | | trasmutazione | 1 azione | personale | v, s | conc, 1 ora |
| Amici | - | | ammaliamento | 1 azione | personale | s, m | conc, 1 minuto |
| Amicizia con gli Animali | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 24 ore |
| Anatema | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Animare Morti | 3 | sì | negromanzia | 1 minuto | 3 metri | v, s, m | istantanea |
| Animare Oggetti | 5 | sì | trasmutazione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Anti Individuazione | 3 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | 8 ore |
| Antipatia/Simpatia | 8 | | ammaliamento | 1 ora | 18 metri | v, s, m | 10 giorni |
| Apparire | 5 | | illusione | 1 azione | 9 metri | v, s | 8 ore |
| Apprendere Leggende | 5 | | divinazione | 10 minuti | personale | v, s, m* | istantanea |
| Arma Elementale | 3 | sì | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 ora |
| Arma Magica | 2 | sì | trasmutazione | 1 azione bonus | contatto | v, s | conc, 1 ora |
| Arma Spirituale | 2 | sì | evocazione | 1 azione bonus | 18 metri | v, s | 1 minuto |
| Armatura del Magio | 1 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m | 8 ore |
| Armatura Ultraterrena | 1 | sì | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m | 1 ora |
| Arte Druidica | - | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s | istantanea |
| Assassino Fantasmagorico | 4 | sì | illusione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Attrarre | 2 | | ammaliamento | 1 azione | personale | v, s | 1 minuto |
| Augurio | 2 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | personale | v, s, m* | istantanea |
| Aura di Purezza | 4 | | abiurazione | 1 azione | personale | v | conc, 10 minuti |
| Aura di Vita | 4 | | abiurazione | 1 azione | personale | v | conc, 10 minuti |
| Aura di Vitalità | 3 | | evocazione | 1 azione | personale | v | conc, 1 minuto |
| Aura Magica Illusoria | 2 | | illusione | 1 azione | contatto | v, s, m | 24 ore |
| Aura Sacra | 8 | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m* | conc, 1 minuto |
| Avvizzare | 4 | sì | negromanzia | 1 azione | personale | v | conc, 1 minuto |
| Bacche Gustose | 1 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | istantanea |
| Banchetto degli Eroi | 6 | | convocazione | 10 minuti | 9 metri | v, s, m* | istantanea |
| Barriera di Lame | 6 | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Bastone | - | | trasmutazione | 1 azione bonus | contatto | v, s, m | 1 minuto |
| Benedire | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Bizzarria | 9 | | illusione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Bloccare Mostro | 5 | sì | ammaliamento | 1 azione | 27 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Bloccare Persona | 2 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Bocca Magica | 2 | | illusione | 1 minuto (rituale) | 9 metri | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Braccia Ultraterrene | 1 | sì | convocazione | 1 azione | personale | v, s | istantanea |
| Bussare | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v | istantanea |
| Cadere come Piuma | 1 | | trasmutazione | 1 reazione | 18 metri | v, m | 1 minuto |
| Calmare Emozioni | 2 | | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Camminare sull'Acqua | 3 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 1 ora |
| Camminare nel Vento | 6 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 8 ore |
| Camminata Arborea | 5 | | convocazione | 1 azione | personale | v, s | conc, 1 minuto |
| Campo Anti-Magia | 8 | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 ora |
| Camuffarsi | 1 | | illusione | 1 azione | personale | v, s | 1 ora |
| Capanna Arcana | 3 | | evocazione | 1 minuto (rituale) | personale | v, s, m | 8 ore |
| Carne in Pietra | 6 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Cecità/Sordità | 2 | sì | negromanzia | 1 azione | 9 metri | v | 1 minuto |
| Chiamata Arcana Istantanea | 6 | | convocazione | 1 minuto (rituale) | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Chiaroveggenza | 3 | | divinazione | 10 minuti | 1,5 km | v, s, m* | conc, 10 minuti |
| Circolo di Morte | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m* | istantanea |
| Circolo di Potere | 5 | | abiurazione | 1 azione | personale | v | conc, 10 minuti |
| Circolo di Teletrasporto | 5 | | convocazione | 1 minuto | 3 metri | v, m* | 1 round |
| Circolo Magico | 3 | sì | abiurazione | 1 minuto | 3 metri | v, s, m* | 1 ora |
| Clone | 8 | | negromanzia | 1 ora | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Colpo di Fiamma | 5 | sì | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | istantanea |
| Colpo Intrappolante | 1 | sì | convocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Comandare | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v | 1 round |
| Comprendere Lingue | 1 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale | v, s, m | 1 ora |
| Compulsione | 4 | | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Comunione | 5 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | personale | v, s, m | 1 minuto |
| Comunione con la Natura | 5 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | personale | v, s | istantanea |
| Confusione | 4 | sì | ammaliamento | 1 azione | 27 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Cono di Freddo | 5 | sì | evocazione | 1 azione | personale | v, s, m | istantanea |
| Contagio | 5 | | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s | 7 giorni |
| Contattare Altro Piano | 5 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | personale | v | 1 minuto |
| Contingenza | 6 | | evocazione | 10 minuti | personale | v, s, m* | 10 giorni |
| Controincantesimo | 3 | sì | abiurazione | 1 reazione | 18 metri | s | istantanea |
| Controllare Acqua | 4 | | trasmutazione | 1 azione | 90 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Controllare Clima | 8 | | trasmutazione | 10 minuti | personale | v, s, m | conc, 8 ore |
| Convocare Animali | 3 | sì | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 ora |

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Elenco Incantesimi

| | | | | | | | |
|-------------------------------|---|----|---------------|--------------------|-----------|----------|---------------------|
| Convocare Celestiale | 7 | sì | convocazione | 1 minuto | 27 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Convocare Creature dei Boschi | 4 | sì | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Convocare Elementale | 5 | sì | convocazione | 1 minuto | 27 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Convocare Elementali Minori | 4 | sì | convocazione | 1 minuto | 27 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Convocare Fatato | 6 | sì | convocazione | 1 minuto | 27 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Convocare Fuoco di Fila | 3 | | convocazione | 1 azione | personale | v, s, m | istantanea |
| Convocare Raffica | 5 | | convocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | istantanea |
| Cordone di Frece | 2 | sì | trasmutazione | 1 azione | 1,5 metri | v, s, m | 8 ore |
| Corona di Pazzia | 2 | | ammaliamento | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Creare Cibo e Acqua | 3 | | convocazione | 1 azione | 9 metri | v, s | istantanea |
| Creare Non Morti | 6 | sì | negromanzia | 1 azione | 3 metri | v, s, m* | istantanea |
| Creare o Distruggere Acqua | 1 | sì | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | istantanea |
| Creazione | 5 | sì | illusione | 1 minuto | 9 metri | v, s, m | speciale |
| Crescita di Pianta | 3 | | trasmutazione | 1 azione o 8 ore | 45 metri | v, s | istantanea |
| Crescita di Spuntoni | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Curare Ferite | 1 | sì | evocazione | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Curare Ferite di Massa | 5 | sì | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Danza Irresistibile | 8 | | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v | conc, 1 minuto |
| Desiderio | 9 | | convocazione | 1 azione | personale | v | istantanea |
| Destriero Fantasma | 3 | | illusione | 1 minuto (rituale) | 9 metri | v, s | 1 ora |
| Disco Fluttuante | 1 | | convocazione | 1 azione (rituale) | 9 metri | v, s, m | 1 ora |
| Disintegrare | 6 | sì | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | istantanea |
| Dissolvere Bene e Male | 5 | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Dissolvere Magia | 3 | sì | abiurazione | 1 azione | 36 metri | v, s | istantanea |
| Dito della Morte | 7 | | negromanzia | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Divinazione | 4 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale | v, s, m* | istantanea |
| Dolce Riposo | 2 | | negromanzia | 1 azione (rituale) | contatto | v, s, m | 10 giorni |
| Dominare Bestia | 4 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Dominare Mostro | 8 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Dominare Persona | 5 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Duello Obbligato | 1 | | ammaliamento | 1 azione bonus | 9 metri | v | conc, 1 minuto |
| Eroismo | 1 | | ammaliamento | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 minuto |
| Esilio | 4 | sì | abiurazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Esplosione Arcana | - | | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | istantanea |
| Eterealtà | 7 | sì | trasmutazione | 1 azione | personale | v, s | 8 ore |
| Fabbricare | 4 | | trasmutazione | 10 minuti | 36 metri | v, s | istantanea |
| Fame Ultraterrena | 3 | | convocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Faretra Rapida | 5 | | trasmutazione | 1 azione bonus | contatto | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Faro di Speranza | 3 | | abiurazione | 1 azione | 9 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Fascio di Luna | 2 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Fascio di Sole | 6 | | evocazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Fattura | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione bonus | 27 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Favore Divino | 1 | | evocazione | 1 azione bonus | personale | v, s | conc, 1 minuto |
| Fermare il Tempo | 9 | | trasmutazione | 1 azione | personale | v | istantanea |
| Fiamma Consacrata | - | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Fiamma Perpetua | 2 | | evocazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Fingere Morte | 3 | | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s, m | 1 ora |
| Folata di Vento | 2 | | evocazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Fondersi con la Pietra | 3 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s | 8 ore |
| Forma Gassosa | 3 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 1 ora |
| Forme Animali | 8 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s | conc, 24 ore |
| Forza Fantasmagorica | 2 | | illusione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Forziere Segreto | 4 | | convocazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Frantumare | 2 | sì | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | istantanea |
| Freccia Acida | 2 | sì | evocazione | 1 azione | 27 metri | v, s, m | istantanea |
| Freccia Fulminante | 3 | sì | trasmutazione | 1 azione bonus | personale | v, s | conc, 1 minuto |
| Frustra Spinata | - | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | istantanea |
| Fulmini a Catena | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | istantanea |
| Fuoco delle Fate | 1 | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v | conc, 1 minuto |
| Fuorviare | 5 | | illusione | 1 azione | personale | s | conc, 1 ora |
| Gabbia di Forza | 7 | | evocazione | 1 azione | 30 metri | v, s, m* | 1 ora |
| Giarra Magica | 6 | | negromanzia | 1 minuto | personale | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Gioco di Prestigio | - | | trasmutazione | 1 azione | 3 metri | v, s | 1 ora |
| Glifo di Tutela | 3 | sì | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Globo di Invulnerabilità | 6 | sì | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Grampasso | 1 | sì | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | 1 ora |
| Grandinata di Spine | 1 | sì | convocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Grasso | 1 | | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | 1 minuto |
| Guardia e Tutela | 6 | | abiurazione | 10 minuti | contatto | v, s, m* | 24 ore |
| Guardiano della Fede | 4 | | convocazione | 1 azione | 9 metri | v | 8 ore |
| Guarire | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Guarire di Massa | 9 | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Guida | - | | divinazione | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 minuto |
| Guscio Anti Vita | 5 | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s | conc, 1 ora |

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Elenco Incantesimi

| | | | | | | |
|---------------------------------------|---|----|---------------|--------------------|--------------------|---------------------|
| Identificare | 1 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | contatto v, s, m* | istantanea |
| Illusione Minore | - | | illusione | 1 azione | 9 metri s, m | 1 minuto |
| Illusione Programmata | 6 | | illusione | 1 azione | 36 metri v, s, m* | fino a che dissolto |
| Immagine Maggiore | 3 | sì | illusione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 10 minuti |
| Immagine Silente | 1 | | illusione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 10 minuti |
| Immagine Speculare | 2 | | illusione | 1 azione | personale v, s | 1 minuto |
| Impigliare | 1 | | convocazione | 1 azione | 27 metri v, s | conc, 1 minuto |
| Individuare Bene e Male | 1 | | divinazione | 1 azione | personale v, s | conc, 10 minuti |
| Individuare Magia | 1 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale v, s | conc, 10 minuti |
| Individuare Malattie e Veleni | 1 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale v, s, m | conc, 10 minuti |
| Individuare Pensieri | 2 | | divinazione | 1 azione | personale v, s, m | conc, 1 minuto |
| Infliggere Ferite | 1 | sì | negromanzia | 1 azione | contatto v, s | istantanea |
| Ingrandire/Rimpicciolire | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Insetto Gigante | 4 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri v, s | conc, 10 minuti |
| Intermittenza | 3 | | trasmutazione | 1 azione | personale v, s | 1 minuto |
| Intimorire Diabolico | 1 | sì | evocazione | 1 reazione | 18 metri v, s | istantanea |
| Invertire Gravità | 7 | | trasmutazione | 1 azione | 30 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Inviare | 3 | | evocazione | 1 azione | illimitata v, s, m | 1 round |
| Invisibilità | 2 | sì | illusione | 1 azione | contatto v, s, m | conc, 1 ora |
| Invisibilità Superiore | 4 | | illusione | 1 azione | contatto v, s | conc, 1 minuto |
| Labirinto | 8 | | convocazione | 1 azione | 18 metri v, s | conc, 10 minuti |
| Lama di Fiamme | 2 | sì | evocazione | 1 azione bonus | personale v, s, m | conc, 10 minuti |
| Legame di Tutela | 2 | | abiurazione | 1 azione | contatto v, s, m* | 1 ora |
| Legame Telepatico | 5 | | divinazione | 1 azione (rituale) | 9 metri v, s, m | 1 ora |
| Lentezza | 3 | | trasmutazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Levitare | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri v, s, m | conc, 10 minuti |
| Libertà di Movimento | 4 | | abiurazione | 1 azione | contatto v, s, m | 1 ora |
| Lingue | 3 | | divinazione | 1 azione | contatto v, m | 1 ora |
| Localizzare Animali o Piante | 2 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale v, s, m | istantanea |
| Localizzare Creatura | 4 | | divinazione | 1 azione | personale v, s, m | conc, 1 ora |
| Localizzare Oggetto | 2 | | divinazione | 1 azione | personale v, s, m | conc, 10 minuti |
| Loquacità | 8 | | trasmutazione | 1 azione | personale v | 1 ora |
| Luce | - | | evocazione | 1 azione | contatto v, m | 1 ora |
| Luce Diurna | 3 | | evocazione | 1 azione | 18 metri v, s | 1 ora |
| Luci Danzanti | - | | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Magnifica Dimora | 7 | | convocazione | 1 minuto | 90 metri v, s, m* | 24 ore |
| Mani Brucianti | 1 | sì | evocazione | 1 azione | personale v, s | istantanea |
| Mano Arcana | 5 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Mano del Magio | - | | convocazione | 1 azione | 9 metri v, s | 1 minuto |
| Mantello del Crociato | 3 | | evocazione | 1 azione | personale v | conc, 1 minuto |
| Marchio del Cacciatore | 1 | sì | divinazione | 1 azione bonus | 27 metri v | conc, 1 ora |
| Messaggero Animale | 2 | sì | ammaliamento | 1 azione (rituale) | 9 metri v, s, m | 24 ore |
| Messaggio | - | | trasmutazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | 1 round |
| Miraggio Arcano | 7 | | illusione | 10 minuti | vista v, s | 10 giorni |
| Modellare Pietra | 4 | | trasmutazione | 1 azione | contatto v, s, m | istantanea |
| Modificare Memoria | 5 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri v, s | conc, 1 minuto |
| Muovere Terra | 6 | | trasmutazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 2 ore |
| Muro di Forza | 5 | | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 10 minuti |
| Muro di Fuoco | 4 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Muro di Ghiaccio | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 10 minuti |
| Muro di Pietra | 5 | | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 10 minuti |
| Muro di Spine | 6 | sì | convocazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 10 minuti |
| Muro di Vento | 3 | | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Muro Prismatico | 9 | | abiurazione | 1 azione | 18 metri v, s | 10 minuti |
| Mutare Forma | 9 | | trasmutazione | 1 azione | personale v, s, m* | conc, 1 ora |
| Nube Assassina | 5 | sì | convocazione | 1 azione | 36 metri v, s | conc, 10 minuti |
| Nube Incendiaria | 8 | | convocazione | 1 azione | 45 metri v, s | conc, 1 minuto |
| Nube di Nebbia | 1 | sì | convocazione | 1 azione | 36 metri v, s | conc, 1 ora |
| Nube di Pugnali | 2 | sì | convocazione | 1 azione | 18 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Nube Puzzolente | 3 | | convocazione | 1 azione | 27 metri v, s, m | conc, 1 ora |
| Nuocere | 6 | | negromanzia | 1 azione | 18 metri v, s | istantanea |
| Occhio Arcano | 4 | | divinazione | 1 azione | 9 metri v, s, m | conc, 1 ora |
| Onda di Tuono | 1 | sì | evocazione | 1 azione | personale v, s | istantanea |
| Onda Distruttiva | 5 | | evocazione | 1 azione | personale v | istantanea |
| Orbe Cromatico | 1 | sì | evocazione | 1 azione | 27 metri v, s, m* | istantanea |
| Oscurità | 2 | | evocazione | 1 azione | 18 metri v, s, m | conc, 10 minuti |
| Palla di Fuoco | 3 | sì | evocazione | 1 azione | 45 metri v, s, m | istantanea |
| Palla di Fuoco a Esplosione Ritardata | 7 | sì | evocazione | 1 azione | 45 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Parlare con gli Animali | 1 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale v, s | 10 minuti |
| Parlare con i Morti | 3 | | negromanzia | 1 azione | 3 metri v, s, m | 10 minuti |
| Parlare con le Piante | 3 | | trasmutazione | 1 azione | personale v, s | 10 minuti |
| Parola del Potere Guarire | 9 | | evocazione | 1 azione | contatto v, s | istantanea |
| Parola del Potere Stordire | 8 | | ammaliamento | 1 azione bonus | 18 metri v | istantanea |
| Parola del Potere Uccidere | 9 | | ammaliamento | 1 azione bonus | 18 metri v | istantanea |

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Elenco Incantesimi

| | | | | | | | |
|--------------------------------|---|----|---------------|---------------------|-----------|----------|---------------------|
| Parola di Richiamo | 6 | | convocazione | 1 azione | 1,5 metri | v | istantanea |
| Parola Divina | 7 | | evocazione | 1 azione bonus | 9 metri | v | istantanea |
| Parola Guaritrice | 1 | sì | evocazione | 1 azione bonus | 18 metri | v | istantanea |
| Parola Guaritrice di Massa | 3 | sì | evocazione | 1 azione bonus | 18 metri | v | istantanea |
| Parvenza di Vita | 1 | sì | negromanzia | 1 azione | personale | v, s, m | 1 ora |
| Passamuro | 5 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 1 ora |
| Passare Senza Tracce | 2 | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 ora |
| Passo nella Foscia | 2 | | convocazione | 1 azione bonus | personale | v | istantanea |
| Paura | 3 | | illusione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Pelle di Corteccia | 2 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 1 ora |
| Pelle di Pietra | 4 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | conc, 1 ora |
| Piaga degli Insetti | 5 | sì | convocazione | 1 azione | 90 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Polimorfia | 4 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Porta Dimensionale | 4 | | convocazione | 1 azione | 150 metri | v | istantanea |
| Portale | 9 | | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m* | conc, 1 minuto |
| Portale Arcano | 6 | | convocazione | 1 azione | 150 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Potenziare Abilità | 2 | sì | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 1 ora |
| Pregghiera di Guarigione | 2 | sì | evocazione | 10 minuti | 9 metri | v | istantanea |
| Preveggenza | 9 | | divinazione | 1 minuto | contatto | v, s, m | 8 ore |
| Prigionia | 9 | | abiurazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Produrre Fiamma | - | | convocazione | 1 azione | personale | v, s | 10 minuti |
| Proibizione | 6 | | abiurazione | 10 minuti (rituale) | contatto | v, s, m* | 1 giorno |
| Proiettare Immagine | 7 | | illusione | 1 azione | 750 km | v, s, m* | conc, 1 giorno |
| Proiettile Magico | 1 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | istantanea |
| Proiezione Astrale | 9 | | negromanzia | 1 azione | 3 metri | v, s, m* | speciale |
| Protezione dal Bene e dal Male | 1 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Protezione dal Veleno | 2 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s | 1 ora |
| Protezione dall'Energia | 3 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 ora |
| Punizione Acecante | 3 | | evocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Punizione Esiliante | 5 | | abiurazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Punizione Incandescente | 1 | sì | evocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Punizione Irosa | 1 | | evocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Punizione Marchiante | 2 | sì | evocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Punizione Sconvolgente | 4 | | evocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Punizione Tonante | 1 | | evocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Purificare Cibo e Acqua | 1 | | trasmutazione | 1 azione (rituale) | 3 metri | v, s | istantanea |
| Raggio di Gelo | - | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Raggio di Indebolimento | 2 | | negromanzia | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Raggio di Malattia | 1 | sì | negromanzia | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Raggio Rovente | 2 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | istantanea |
| Ragnatela | 2 | | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Ravvivare | 3 | | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Regressione Mentale | 8 | | ammaliamento | 1 azione | 45 metri | v, s, m | istantanea |
| Reincarnazione | 5 | | trasmutazione | 1 ora | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Resistenza | - | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Respirare Acqua | 3 | | trasmutazione | 1 azione (rituale) | 9 metri | v, s, m | 24 ore |
| Restrizione | 5 | sì | ammaliamento | 1 minuto | 18 metri | v | 30 giorni |
| Resurrezione | 7 | | negromanzia | 1 ora | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Rianimare Morti | 5 | | negromanzia | 1 ora | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Richiamare Fulmine | 3 | sì | convocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Rifugio Privato | 4 | sì | abiurazione | 10 minuti | 36 metri | v, s, m | 24 ore |
| Rigenerare | 7 | | trasmutazione | 1 ora | contatto | v, s, m | 1 round |
| Rimuovere Maledizione | 3 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Riparare | - | | trasmutazione | 1 minuto | contatto | v, s, m | istantanea |
| Ripristino Inferiore | 2 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Ripristino Superiore | 5 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Risata Rivoltante | 1 | | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Riscaldare Metallo | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Risparmiare i Morenti | - | | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Risvegliare | 5 | | trasmutazione | 8 ore | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Ritirata Spedita | 1 | | trasmutazione | 1 azione bonus | personale | v, s | conc, 10 minuti |
| Saetta della Fattucchiera | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Saetta di Fuoco | - | | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | istantanea |
| Saetta Fulminante | 3 | sì | evocazione | 1 azione | personale | v, s, m | istantanea |
| Saetta Guida | 1 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | 1 round |
| Saltare | 1 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m | 1 minuto |
| Santuario | 1 | | abiurazione | 1 azione bonus | 9 metri | v, s, m | 1 minuto |
| Scagliare Maledizione | 3 | sì | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 minuto |
| Scalare come Ragno | 2 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 1 ora |
| Schermo Maligno | - | | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v | istantanea |
| Schizzo Acido | - | | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Sciame di Meteore | 9 | | evocazione | 1 azione | 1,5 km | v, s | istantanea |
| Scritta Illusoria | 1 | | illusione | 1 minuto (rituale) | contatto | s, m* | 10 giorni |
| Scrutare | 5 | sì | divinazione | 10 minuti | personale | v, s, m* | conc, 10 minuti |

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Elenco Incantesimi

| | | | | | | |
|-----------------------|---|----|---------------|--------------------|---------------------|---------------------|
| Scudo | 1 | | abiurazione | 1 reazione | personale v, s | 1 round |
| Scudo della Fede | 1 | | abiurazione | 1 azione bonus | 18 metri v, s, m | conc, 10 minuti |
| Scudo di Fuoco | 4 | | evocazione | 1 azione | personale v, s, m | 10 minuti |
| Segugio Fedele | 4 | | convocazione | 1 azione | 9 metri v, s, m | 8 ore |
| Sempiano | 8 | | convocazione | 1 azione | 18 metri s | 1 ora |
| Senso della Bestia | 2 | | divinazione | 1 azione (rituale) | contatto s | conc, 1 ora |
| Sequestro | 7 | | trasmutazione | 1 azione | contatto v, s, m* | fino a che dissolto |
| Serratura Arcana | 2 | | abiurazione | 1 azione | contatto v, s, m* | fino a che dissolto |
| Servitore Inosservato | 1 | | convocazione | 1 azione (rituale) | 18 metri v, s, m | 1 ora |
| Sfera Congelante | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 90 metri v, s, m | istantanea |
| Sfera Fiammeggiante | 2 | sì | convocazione | 1 azione | 18 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Sfera Resiliente | 4 | | evocazione | 1 azione | 90 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Sfocatura | 2 | | illusione | 1 azione | personale v | conc, 1 minuto |
| Sguardo Pungente | 6 | | negromanzia | 1 azione | personale v, s | conc, 1 minuto |
| Silenzio | 2 | | illusione | 1 azione (rituale) | 36 metri v, s | conc, 10 minuti |
| Simbolo | 7 | | abiurazione | 1 azione | contatto v, s, m* | fino a che dissolto |
| Simulacro | 7 | | illusione | 12 ore | contatto v, s, m* | fino a che dissolto |
| Sognare | 5 | | illusione | 1 azione | speciale v, s, m | 8 ore |
| Sonno | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 27 metri v, s, m | 1 minuto |
| Sostenere | 2 | sì | abiurazione | 1 azione | 9 metri v, s, m | 8 ore |
| Spada Arcana | 7 | | evocazione | 1 azione | 18 metri v, s, m* | conc, 1 minuto |
| Spiriti Guardiani | 3 | sì | convocazione | 1 azione | personale v, s, m | conc, 10 minuti |
| Spostamento di Piano | 7 | | convocazione | 1 azione | contatto v, s, m* | istantanea |
| Sprazzo di Sole | 8 | | evocazione | 1 azione | 45 metri v, s, m | istantanea |
| Spruzzo Colorato | 1 | sì | illusione | 1 azione | personale v, s, m | 1 round |
| Spruzzo Prismatico | 7 | | evocazione | 1 azione | personale v, s | istantanea |
| Spruzzo Velenoso | - | | convocazione | 1 azione | 3 metri v, s | istantanea |
| Stretta Folgorante | - | | evocazione | 1 azione | contatto v, s | istantanea |
| Suggestione | 2 | | ammaliamento | 1 azione | 9 metri v, m | conc, 8 ore |
| Suggestione di Massa | 6 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri v, m | 24 ore |
| Sussurri Stonati | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri v | istantanea |
| Taumaturgia | - | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri v | 1 minuto |
| Telecinesi | 5 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri v, s | conc, 10 minuti |
| Telepatia | 8 | | evocazione | 1 azione | illimitata v, s, m* | 24 ore |
| Teletrasporto | 7 | | convocazione | 1 azione | 3 metri v | istantanea |
| Tempesta di Fuoco | 7 | | evocazione | 1 azione | 45 metri v, s | istantanea |
| Tempesta di Ghiaccio | 4 | sì | evocazione | 1 azione | 90 metri v, s, m | istantanea |
| Tempesta di Nevischio | 3 | | convocazione | 1 azione | 45 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Tempesta di Vendetta | 9 | | convocazione | 1 azione | vista v, s | conc, 1 minuto |
| Tentacoli Neri | 4 | | convocazione | 1 azione | 27 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Terremoto | 8 | | evocazione | 1 azione | 150 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Terreno Allucinatorio | 4 | | illusione | 10 minuti | 90 metri v, s, m | 24 ore |
| Tocco Gelido | - | | negromanzia | 1 azione | 36 metri v, s | 1 round |
| Tocco Vampirico | 3 | sì | negromanzia | 1 azione | personale v, s | conc, 1 minuto |
| Trama Ipnotica | 3 | | illusione | 1 azione | 36 metri s, m | conc, 1 minuto |
| Trasporto Via Piante | 6 | | convocazione | 1 azione | 3 metri v, s | 1 round |
| Trovare Destriero | 2 | | convocazione | 10 minuti | 9 metri v, s | istantanea |
| Trovare Famiglio | 1 | | convocazione | 1 ora (rituale) | 3 metri v, s, m* | istantanea |
| Trovare la Via | 6 | | divinazione | 1 azione | 36 metri v, s | istantanea |
| Trovare Trappole | 2 | | divinazione | 1 azione | 36 metri v, s | istantanea |
| Trucco della Corda | 2 | | trasmutazione | 1 minuto | contatto v, s, m | 1 ora |
| Tsunami | 8 | | convocazione | 1 minuto | vista v, s | conc, 6 round |
| Tutela dalla Morte | 4 | | abiurazione | 1 azione | contatto v, s | 8 ore |
| Tutela dalle Lame | - | | abiurazione | 1 azione | personale v, s | 1 round |
| Vedere Invisibilità | 2 | | divinazione | 1 azione | personale v, s, m | 1 ora |
| Velocità | 3 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Venerare | 5 | | evocazione | 24 ore | contatto v, s, m* | fino a che dissolto |
| Vera Polimorfia | 9 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri v, s, m | conc, 1 ora |
| Vera Resurrezione | 9 | | trasmutazione | 1 ora | contatto v, s, m* | istantanea |
| Vera Vista | 6 | | divinazione | 1 azione | contatto v, s, m* | 1 ora |
| Vero Colpo Mirato | - | | divinazione | 1 azione | 9 metri s | conc, 1 round |
| Vincolo Planare | 5 | sì | abiurazione | 1 ora | 18 metri v, s, m* | 24 ore |
| Visione al Buio | 2 | | trasmutazione | 1 azione | contatto v, s, m | 8 ore |
| Viticcio Stritolante | 4 | | convocazione | 1 azione bonus | 9 metri v, s | conc, 1 minuto |
| Volare | 3 | sì | trasmutazione | 1 azione | contatto v, s, m | conc, 10 minuti |
| Vuoto Mentale | 8 | | abiurazione | 1 azione | contatto v, s | 24 ore |
| Zona di Verità | 2 | | ammaliamento | 1 azione | 18 metri v, s | 10 minuti |

NOTE

Lvl = Livello; Lvl+ = l'incantesimo lo si può eseguire utilizzando uno slot di livello più alto?

m* = componente materiale costoso

conc = concentrazione

ELENCO INCANTESIMI PER LIVELLO

| Nome Incantesimo | Lvl | Lvl+ | Scuola | Tempo di Esecuzione | Gittata | Componenti | Durata |
|--------------------------------|-----|------|---------------|---------------------|-----------|------------|-----------------|
| Amici | - | | ammaliamento | 1 azione | personale | s, m | conc, 1 minuto |
| Arte Druidica | - | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s | istantanea |
| Bastone | - | | trasmutazione | 1 azione bonus | contatto | v, s, m | 1 minuto |
| Esplosione Arcana | - | | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | istantanea |
| Fiamma Consacrata | - | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Frustra Spinata | - | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | istantanea |
| Gioco di Prestigio | - | | trasmutazione | 1 azione | 3 metri | v, s | 1 ora |
| Guida | - | | divinazione | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 minuto |
| Illusione Minore | - | | illusione | 1 azione | 9 metri | s, m | 1 minuto |
| Luce | - | | evocazione | 1 azione | contatto | v, m | 1 ora |
| Luci Danzanti | - | | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Mano del Magio | - | | convocazione | 1 azione | 9 metri | v, s | 1 minuto |
| Messaggio | - | | trasmutazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | 1 round |
| Produrre Fiamma | - | | convocazione | 1 azione | personale | v, s | 10 minuti |
| Raggio di Gelo | - | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Resistenza | - | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Riparare | - | | trasmutazione | 1 minuto | contatto | v, s, m | istantanea |
| Risparmiare i Morenti | - | | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Saetta di Fuoco | - | | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | istantanea |
| Schermo Maligno | - | | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v | istantanea |
| Schizzo Acido | - | | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Spruzzo Velenoso | - | | convocazione | 1 azione | 3 metri | v, s | istantanea |
| Stretta Folgorante | - | | evocazione | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Taumaturgia | - | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v | 1 minuto |
| Tocco Gelido | - | | negromanzia | 1 azione | 36 metri | v, s | 1 round |
| Tutela dalle Lame | - | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s | 1 round |
| Vero Colpo Mirato | - | | divinazione | 1 azione | 9 metri | s | conc, 1 round |
| Affascinare Persona | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s | 1 ora |
| Allarme | 1 | | abiurazione | 1 minuto (rituale) | 9 metri | v, s, m | 8 ore |
| Amicizia con gli Animali | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 24 ore |
| Anatema | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Armatura del Magio | 1 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m | 8 ore |
| Armatura Ultraterrena | 1 | sì | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m | 1 ora |
| Bacche Gustose | 1 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | istantanea |
| Benedire | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Braccia Ultraterrene | 1 | sì | convocazione | 1 azione | personale | v, s | istantanea |
| Cadere come Piuma | 1 | | trasmutazione | 1 reazione | 18 metri | v, m | 1 minuto |
| Camuffarsi | 1 | | illusione | 1 azione | personale | v, s | 1 ora |
| Colpo Intrappolante | 1 | sì | convocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Comandare | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v | 1 round |
| Comprendere Lingue | 1 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale | v, s, m | 1 ora |
| Creare o Distruggere Acqua | 1 | sì | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | istantanea |
| Curare Ferite | 1 | sì | evocazione | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Disco Fluttuante | 1 | | convocazione | 1 azione (rituale) | 9 metri | v, s, m | 1 ora |
| Duello Obbligato | 1 | | ammaliamento | 1 azione bonus | 9 metri | v | conc, 1 minuto |
| Eroismo | 1 | | ammaliamento | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 minuto |
| Fattura | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione bonus | 27 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Favore Divino | 1 | | evocazione | 1 azione bonus | personale | v, s | conc, 1 minuto |
| Fuoco delle Fate | 1 | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v | conc, 1 minuto |
| Grampasso | 1 | sì | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | 1 ora |
| Grandinata di Spine | 1 | sì | convocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Grasso | 1 | | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | 1 minuto |
| Identificare | 1 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Immagine Silente | 1 | | illusione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Impigliare | 1 | | convocazione | 1 azione | 27 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Individuare Bene e Male | 1 | | divinazione | 1 azione | personale | v, s | conc, 10 minuti |
| Individuare Magia | 1 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale | v, s | conc, 10 minuti |
| Individuare Malattie e Veleni | 1 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Infliggere Ferite | 1 | sì | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Intimorire Diabolico | 1 | sì | evocazione | 1 reazione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Mani Brucianti | 1 | sì | evocazione | 1 azione | personale | v, s | istantanea |
| Marchio del Cacciatore | 1 | sì | divinazione | 1 azione bonus | 27 metri | v | conc, 1 ora |
| Nube di Nebbia | 1 | sì | convocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Onda di Tuono | 1 | sì | evocazione | 1 azione | personale | v, s | istantanea |
| Orbe Cromatico | 1 | sì | evocazione | 1 azione | 27 metri | v, s, m* | istantanea |
| Parlare con gli Animali | 1 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale | v, s | 10 minuti |
| Parola Guaritrice | 1 | sì | evocazione | 1 azione bonus | 18 metri | v | istantanea |
| Parvenza di Vita | 1 | sì | negromanzia | 1 azione | personale | v, s, m | 1 ora |
| Proiettile Magico | 1 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | istantanea |
| Protezione dal Bene e dal Male | 1 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Punizione Incandescente | 1 | sì | evocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Punizione Irosa | 1 | | evocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Elenco Incantesimi

| | | | | | | |
|------------------------------|---|----|---------------|--------------------|--------------------|---------------------|
| Punizione Tonante | 1 | | evocazione | 1 azione bonus | personale v | conc, 1 minuto |
| Purificare Cibo e Acqua | 1 | | trasmutazione | 1 azione (rituale) | 3 metri v, s | istantanea |
| Raggio di Malattia | 1 | sì | negromanzia | 1 azione | 18 metri v, s | istantanea |
| Risata Rivoltante | 1 | | ammaliamento | 1 azione | 9 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Ritirata Spedita | 1 | | trasmutazione | 1 azione bonus | personale v, s | conc, 10 minuti |
| Saetta della Fattucchiera | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Saetta Guida | 1 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s | 1 round |
| Saltare | 1 | | abiurazione | 1 azione | contatto v, s, m | 1 minuto |
| Santuario | 1 | | abiurazione | 1 azione bonus | 9 metri v, s, m | 1 minuto |
| Scritta Illusoria | 1 | | illusione | 1 minuto (rituale) | contatto s, m* | 10 giorni |
| Scudo | 1 | | abiurazione | 1 reazione | personale v, s | 1 round |
| Scudo della Fede | 1 | | abiurazione | 1 azione bonus | 18 metri v, s, m | conc, 10 minuti |
| Servitore Inosservato | 1 | | convocazione | 1 azione (rituale) | 18 metri v, s, m | 1 ora |
| Sonno | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 27 metri v, s, m | 1 minuto |
| Spruzzo Colorato | 1 | sì | illusione | 1 azione | personale v, s, m | 1 round |
| Sussurri Stonati | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri v | istantanea |
| Trovare Famiglio | 1 | | convocazione | 1 ora (rituale) | 3 metri v, s, m* | istantanea |
| Alterazione Personale | 2 | | trasmutazione | 1 azione | personale v, s | conc, 1 ora |
| Arma Magica | 2 | sì | trasmutazione | 1 azione bonus | contatto v, s | conc, 1 ora |
| Arma Spirituale | 2 | sì | evocazione | 1 azione bonus | 18 metri v, s | 1 minuto |
| Attrarre | 2 | | ammaliamento | 1 azione | personale v, s | 1 minuto |
| Augurio | 2 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | personale v, s, m* | istantanea |
| Aura Magica Illusoria | 2 | | illusione | 1 azione | contatto v, s, m | 24 ore |
| Bloccare Persona | 2 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Bocca Magica | 2 | | illusione | 1 minuto (rituale) | 9 metri v, s, m* | fino a che dissolto |
| Bussare | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri v | istantanea |
| Calmare Emozioni | 2 | | ammaliamento | 1 azione | 18 metri v, s | conc, 1 minuto |
| Cecità/Sordità | 2 | sì | negromanzia | 1 azione | 9 metri v | 1 minuto |
| Cordone di Frece | 2 | sì | trasmutazione | 1 azione | 1,5 metri v, s, m | 8 ore |
| Corona di Pazzia | 2 | | ammaliamento | 1 azione | 36 metri v, s | conc, 1 minuto |
| Crescita di Spuntoni | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 45 metri v, s, m | conc, 10 minuti |
| Dolce Riposo | 2 | | negromanzia | 1 azione (rituale) | contatto v, s, m | 10 giorni |
| Fascio di Luna | 2 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Fiamma Perpetua | 2 | | evocazione | 1 azione | contatto v, s, m* | fino a che dissolto |
| Folata di Vento | 2 | | evocazione | 1 azione | personale v, s, m | conc, 1 minuto |
| Forza Fantasmagorica | 2 | | illusione | 1 azione | 18 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Frantumare | 2 | sì | evocazione | 1 azione | 18 metri v, s, m | istantanea |
| Freccia Acida | 2 | sì | evocazione | 1 azione | 27 metri v, s, m | istantanea |
| Immagine Speculare | 2 | | illusione | 1 azione | personale v, s | 1 minuto |
| Individuare Pensieri | 2 | | divinazione | 1 azione | personale v, s, m | conc, 1 minuto |
| Ingrandire/Rimpicciolire | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Invisibilità | 2 | sì | illusione | 1 azione | contatto v, s, m | conc, 1 ora |
| Lama di Fiamme | 2 | sì | evocazione | 1 azione bonus | personale v, s, m | conc, 10 minuti |
| Legame di Tutela | 2 | | abiurazione | 1 azione | contatto v, s, m* | 1 ora |
| Levitare | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri v, s, m | conc, 10 minuti |
| Localizzare Animali o Piante | 2 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale v, s, m | istantanea |
| Localizzare Oggetto | 2 | | divinazione | 1 azione | personale v, s, m | conc, 10 minuti |
| Messaggero Animale | 2 | sì | ammaliamento | 1 azione (rituale) | 9 metri v, s, m | 24 ore |
| Nube di Pugnali | 2 | sì | convocazione | 1 azione | 18 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Oscurità | 2 | | evocazione | 1 azione | 18 metri v, s, m | conc, 10 minuti |
| Passare Senza Tracce | 2 | | abiurazione | 1 azione | personale v, s, m | conc, 1 ora |
| Passo nella Foschia | 2 | | convocazione | 1 azione bonus | personale v | istantanea |
| Pelle di Corteccia | 2 | | trasmutazione | 1 azione | contatto v, s, m | conc, 1 ora |
| Potenziare Abilità | 2 | sì | trasmutazione | 1 azione | contatto v, s, m | conc, 1 ora |
| Pregheira di Guarigione | 2 | sì | evocazione | 10 minuti | 9 metri v | istantanea |
| Protezione dal Veleno | 2 | | abiurazione | 1 azione | contatto v, s | 1 ora |
| Punizione Marchiante | 2 | sì | evocazione | 1 azione bonus | personale v | conc, 1 minuto |
| Raggio di Indebolimento | 2 | | negromanzia | 1 azione | 18 metri v, s | conc, 1 minuto |
| Raggio Rovente | 2 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s | istantanea |
| Ragnatela | 2 | | convocazione | 1 azione | 18 metri v, s, m | conc, 1 ora |
| Ripristino Inferiore | 2 | | abiurazione | 1 azione | contatto v, s | istantanea |
| Riscaldare Metallo | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Scalare come Ragno | 2 | | trasmutazione | 1 azione | contatto v, s, m | conc, 1 ora |
| Senso della Bestia | 2 | | divinazione | 1 azione (rituale) | contatto s | conc, 1 ora |
| Serratura Arcana | 2 | | abiurazione | 1 azione | contatto v, s, m* | fino a che dissolto |
| Sfera Fiammeggiante | 2 | sì | convocazione | 1 azione | 18 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Sfocatura | 2 | | illusione | 1 azione | personale v | conc, 1 minuto |
| Silenzio | 2 | | illusione | 1 azione (rituale) | 36 metri v, s | conc, 10 minuti |
| Sostenere | 2 | sì | abiurazione | 1 azione | 9 metri v, s, m | 8 ore |
| Suggestione | 2 | | ammaliamento | 1 azione | 9 metri v, m | conc, 8 ore |
| Trovare Destriero | 2 | | convocazione | 10 minuti | 9 metri v, s | istantanea |
| Trovare Trappole | 2 | | divinazione | 1 azione | 36 metri v, s | istantanea |
| Trucco della Corda | 2 | | trasmutazione | 1 minuto | contatto v, s, m | 1 ora |
| Vedere Invisibilità | 2 | | divinazione | 1 azione | personale v, s, m | 1 ora |

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Elenco Incantesimi

| | | | | | | | |
|-------------------------------|---|----|---------------|--------------------|------------|----------|---------------------|
| Visione al Buio | 2 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | 8 ore |
| Zona di Verità | 2 | | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s | 10 minuti |
| Animare Morti | 3 | sì | negromanzia | 1 minuto | 3 metri | v, s, m | istantanea |
| Anti Individuazione | 3 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | 8 ore |
| Arma Elementale | 3 | sì | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 ora |
| Aura di Vitalità | 3 | | evocazione | 1 azione | personale | v | conc, 1 minuto |
| Camminare sull'Acqua | 3 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 1 ora |
| Camminare nel Vento | 6 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 8 ore |
| Capanna Arcana | 3 | | evocazione | 1 minuto (rituale) | personale | v, s, m | 8 ore |
| Chiaroveggenza | 3 | | divinazione | 10 minuti | 1,5 km | v, s, m* | conc, 10 minuti |
| Circolo Magico | 3 | sì | abiurazione | 1 minuto | 3 metri | v, s, m* | 1 ora |
| Controincantesimo | 3 | sì | abiurazione | 1 reazione | 18 metri | s | istantanea |
| Convocare Animali | 3 | sì | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Convocare Fuoco di Fila | 3 | | convocazione | 1 azione | personale | v, s, m | istantanea |
| Creare Cibo e Acqua | 3 | | convocazione | 1 azione | 9 metri | v, s | istantanea |
| Crescita di Piante | 3 | | trasmutazione | 1 azione o 8 ore | 45 metri | v, s | istantanea |
| Destriero Fantasma | 3 | | illusione | 1 minuto (rituale) | 9 metri | v, s | 1 ora |
| Dissolvere Magia | 3 | sì | abiurazione | 1 azione | 36 metri | v, s | istantanea |
| Fame Ultraterrena | 3 | | convocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Faro di Speranza | 3 | | abiurazione | 1 azione | 9 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Fingere Morte | 3 | | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s, m | 1 ora |
| Fondersi con la Pietra | 3 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s | 8 ore |
| Forma Gassosa | 3 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 1 ora |
| Freccia Fulminante | 3 | sì | trasmutazione | 1 azione bonus | personale | v, s | conc, 1 minuto |
| Glifo di Tutela | 3 | sì | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Immagine Maggiore | 3 | sì | illusione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Intermittenza | 3 | | trasmutazione | 1 azione | personale | v, s | 1 minuto |
| Inviare | 3 | | evocazione | 1 azione | illimitata | v, s, m | 1 round |
| Lentezza | 3 | | trasmutazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Lingue | 3 | | divinazione | 1 azione | contatto | v, m | 1 ora |
| Luce Diurna | 3 | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | 1 ora |
| Mantello del Crociato | 3 | | evocazione | 1 azione | personale | v | conc, 1 minuto |
| Muro di Vento | 3 | | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Nube Puzzolente | 3 | | convocazione | 1 azione | 27 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Palla di Fuoco | 3 | sì | evocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | istantanea |
| Parlare con i Morti | 3 | | negromanzia | 1 azione | 3 metri | v, s, m | 10 minuti |
| Parlare con le Piante | 3 | | trasmutazione | 1 azione | personale | v, s | 10 minuti |
| Parola Guaritrice di Massa | 3 | sì | evocazione | 1 azione bonus | 18 metri | v | istantanea |
| Paura | 3 | | illusione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Protezione dall'Energia | 3 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 ora |
| Punizione Accecante | 3 | | evocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Ravvivare | 3 | | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Respirare Acqua | 3 | | trasmutazione | 1 azione (rituale) | 9 metri | v, s, m | 24 ore |
| Richiamare Fulmine | 3 | sì | convocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Rimuovere Maledizione | 3 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Saetta Fulminante | 3 | sì | evocazione | 1 azione | personale | v, s, m | istantanea |
| Scagliare Maledizione | 3 | sì | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 minuto |
| Spiriti Guardiani | 3 | sì | convocazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Tempesta di Nevischio | 3 | | convocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Tocco Vampirico | 3 | sì | negromanzia | 1 azione | personale | v, s | conc, 1 minuto |
| Trama Ipnocica | 3 | | illusione | 1 azione | 36 metri | s, m | conc, 1 minuto |
| Velocità | 3 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Volare | 3 | sì | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Assassino Fantasmagorico | 4 | sì | illusione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Aura di Purezza | 4 | | abiurazione | 1 azione | personale | v | conc, 10 minuti |
| Aura di Vita | 4 | | abiurazione | 1 azione | personale | v | conc, 10 minuti |
| Avvizzare | 4 | sì | negromanzia | 1 azione | personale | v | conc, 1 minuto |
| Compulsione | 4 | | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Confusione | 4 | sì | ammaliamento | 1 azione | 27 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Controllare Acqua | 4 | | trasmutazione | 1 azione | 90 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Convocare Creature dei Boschi | 4 | sì | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Convocare Elementali Minori | 4 | sì | convocazione | 1 minuto | 27 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Divinazione | 4 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale | v, s, m* | istantanea |
| Dominare Bestia | 4 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Esilio | 4 | sì | abiurazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Fabbricare | 4 | | trasmutazione | 10 minuti | 36 metri | v, s | istantanea |
| Forziere Segreto | 4 | | convocazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Guardiano della Fede | 4 | | convocazione | 1 azione | 9 metri | v | 8 ore |
| Insetto Gigante | 4 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Invisibilità Superiore | 4 | | illusione | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 minuto |
| Libertà di Movimento | 4 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m | 1 ora |
| Localizzare Creatura | 4 | | divinazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 ora |
| Modellare Pietra | 4 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | istantanea |
| Muro di Fuoco | 4 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Elenco Incantesimi

| | | | | | | | |
|----------------------------|---|----|---------------|--------------------|-----------|----------|---------------------|
| Occhio Arcano | 4 | | divinazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Pelle di Pietra | 4 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | conc, 1 ora |
| Polimorfia | 4 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Porta Dimensionale | 4 | | convocazione | 1 azione | 150 metri | v | istantanea |
| Punizione Sconvolgente | 4 | | evocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Rifugio Privato | 4 | sì | abiurazione | 10 minuti | 36 metri | v, s, m | 24 ore |
| Scudo di Fuoco | 4 | | evocazione | 1 azione | personale | v, s, m | 10 minuti |
| Segugio Fedele | 4 | | convocazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 8 ore |
| Sfera Resiliente | 4 | | evocazione | 1 azione | 90 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Tempesta di Ghiaccio | 4 | sì | evocazione | 1 azione | 90 metri | v, s, m | istantanea |
| Tentacoli Neri | 4 | | convocazione | 1 azione | 27 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Terreno Allucinatorio | 4 | | illusione | 10 minuti | 90 metri | v, s, m | 24 ore |
| Tutela dalla Morte | 4 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s | 8 ore |
| Viticcio Stritolante | 4 | | convocazione | 1 azione bonus | 9 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Animare Oggetti | 5 | sì | trasmutazione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Apparire | 5 | | illusione | 1 azione | 9 metri | v, s | 8 ore |
| Apprendere Leggende | 5 | | divinazione | 10 minuti | personale | v, s, m* | istantanea |
| Bloccare Mostro | 5 | sì | ammaliamento | 1 azione | 27 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Camminata Arborea | 5 | | convocazione | 1 azione | personale | v, s | conc, 1 minuto |
| Circolo di Potere | 5 | | abiurazione | 1 azione | personale | v | conc, 10 minuti |
| Circolo di Teletrasporto | 5 | | convocazione | 1 minuto | 3 metri | v, m* | 1 round |
| Colpo di Fiamma | 5 | sì | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | istantanea |
| Comunione | 5 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | personale | v, s, m | 1 minuto |
| Comunione con la Natura | 5 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | personale | v, s | istantanea |
| Cono di Freddo | 5 | sì | evocazione | 1 azione | personale | v, s, m | istantanea |
| Contagio | 5 | | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s | 7 giorni |
| Contattare Altro Piano | 5 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | personale | v | 1 minuto |
| Convocare Elementale | 5 | sì | convocazione | 1 minuto | 27 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Convocare Raffica | 5 | | convocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | istantanea |
| Creazione | 5 | sì | illusione | 1 minuto | 9 metri | v, s, m | speciale |
| Curare Ferite di Massa | 5 | sì | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Dissolvere Bene e Male | 5 | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Dominare Persona | 5 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Faretra Rapida | 5 | | trasmutazione | 1 azione bonus | contatto | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Fuorviare | 5 | | illusione | 1 azione | personale | s | conc, 1 ora |
| Guscio Anti Vita | 5 | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s | conc, 1 ora |
| Legame Telepatico | 5 | | divinazione | 1 azione (rituale) | 9 metri | v, s, m | 1 ora |
| Mano Arcana | 5 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Modificare Memoria | 5 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Muro di Forza | 5 | | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Muro di Pietra | 5 | | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Nube Assassina | 5 | sì | convocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Onda Distruttiva | 5 | | evocazione | 1 azione | personale | v | istantanea |
| Passamuro | 5 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 1 ora |
| Piaga degli Insetti | 5 | sì | convocazione | 1 azione | 90 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Punizione Esiliante | 5 | | abiurazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Reincarnazione | 5 | | trasmutazione | 1 ora | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Restrizione | 5 | sì | ammaliamento | 1 minuto | 18 metri | v | 30 giorni |
| Rianimare Morti | 5 | | negromanzia | 1 ora | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Ripristino Superiore | 5 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Risvegliare | 5 | | trasmutazione | 8 ore | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Scrutare | 5 | | divinazione | 10 minuti | personale | v, s, m* | conc, 10 minuti |
| Sognare | 5 | | illusione | 1 azione | speciale | v, s, m | 8 ore |
| Telecinesi | 5 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Venerare | 5 | | evocazione | 24 ore | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Vincolo Planare | 5 | sì | abiurazione | 1 ora | 18 metri | v, s, m* | 24 ore |
| Alleato Planare | 6 | | convocazione | 10 minuti | 18 metri | v, s | istantanea |
| Banchetto degli Eroi | 6 | | convocazione | 10 minuti | 9 metri | v, s, m* | istantanea |
| Barriera di Lama | 6 | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Camminare nel Vento | 6 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 8 ore |
| Carne in Pietra | 6 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Chiamata Arcana Istantanea | 6 | | convocazione | 1 minuto (rituale) | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Circolo di Morte | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m* | istantanea |
| Contingenza | 6 | | evocazione | 10 minuti | personale | v, s, m* | 10 giorni |
| Convocare Fatato | 6 | sì | convocazione | 1 minuto | 27 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Creare Non Morti | 6 | sì | negromanzia | 1 azione | 3 metri | v, s, m* | istantanea |
| Disintegrare | 6 | sì | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | istantanea |
| Fascio di Sole | 6 | | evocazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Fulmini a Catena | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | istantanea |
| Giarra Magica | 6 | | negromanzia | 1 minuto | personale | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Globo di Invulnerabilità | 6 | sì | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Guardia e Tutela | 6 | | abiurazione | 10 minuti | contatto | v, s, m* | 24 ore |
| Guarire | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Illusione Programmata | 6 | | illusione | 1 azione | 36 metri | v, s, m* | fino a che dissolto |

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Elenco Incantesimi

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|----|---------------|---------------------|------------|----------|---------------------|
| Muovere Terra | 6 | | trasmutazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 2 ore |
| Muro di Ghiaccio | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Muro di Spine | 6 | sì | convocazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Nuocere | 6 | | negromanzia | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Parola di Richiamo | 6 | | convocazione | 1 azione | 1,5 metri | v | istantanea |
| Portale Arcano | 6 | | convocazione | 1 azione | 150 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Proibizione | 6 | | abiurazione | 10 minuti (rituale) | contatto | v, s, m* | 1 giorno |
| Sfera Congelante | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 90 metri | v, s, m | istantanea |
| Sguardo Pungente | 6 | | negromanzia | 1 azione | personale | v, s | conc, 1 minuto |
| Suggestione di Massa | 6 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, m | 24 ore |
| Trasporto Via Pianta | 6 | | convocazione | 1 azione | 3 metri | v, s | 1 round |
| Trovare la Via | 6 | | divinazione | 1 azione | 36 metri | v, s | istantanea |
| Vera Vista | 6 | | divinazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | 1 ora |
| Convocare Celestiale | 7 | sì | convocazione | 1 minuto | 27 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Dito della Morte | 7 | | negromanzia | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Eterealtà | 7 | sì | trasmutazione | 1 azione | personale | v, s | 8 ore |
| Gabbia di Forza | 7 | | evocazione | 1 azione | 30 metri | v, s, m* | 1 ora |
| Invertire Gravità | 7 | | trasmutazione | 1 azione | 30 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Magnifica Dimora | 7 | | convocazione | 1 minuto | 90 metri | v, s, m* | 24 ore |
| Miraggio Arcano | 7 | | illusione | 10 minuti | vista | v, s | 10 giorni |
| Palla di Fuoco a Esplosione Ritardata | 7 | sì | evocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Parola Divina | 7 | | evocazione | 1 azione bonus | 9 metri | v | istantanea |
| Proiettare Immagine | 7 | | illusione | 1 azione | 750 km | v, s, m* | conc, 1 giorno |
| Resurrezione | 7 | | negromanzia | 1 ora | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Rigenerare | 7 | | trasmutazione | 1 ora | contatto | v, s, m | 1 round |
| Sequestro | 7 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Simbolo | 7 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Simulacro | 7 | | illusione | 12 ore | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Spada Arcana | 7 | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m* | conc, 1 minuto |
| Spostamento di Piano | 7 | | convocazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Spruzzo Prismatico | 7 | | evocazione | 1 azione | personale | v, s | istantanea |
| Teletrasporto | 7 | | convocazione | 1 azione | 3 metri | v | istantanea |
| Tempesta di Fuoco | 7 | | evocazione | 1 azione | 45 metri | v, s | istantanea |
| Antipatia/Simpatia | 8 | | ammaliamento | 1 ora | 18 metri | v, s, m | 10 giorni |
| Aura Sacra | 8 | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m* | conc, 1 minuto |
| Campo Anti-Magia | 8 | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 ora |
| Clone | 8 | | negromanzia | 1 ora | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Controllare Clima | 8 | | trasmutazione | 10 minuti | personale | v, s, m | conc, 8 ore |
| Danza Irresistibile | 8 | | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v | conc, 1 minuto |
| Dominare Mostro | 8 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Forme Animali | 8 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s | conc, 24 ore |
| Labirinto | 8 | | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Loquacità | 8 | | trasmutazione | 1 azione | personale | v | 1 ora |
| Nube Incendiaria | 8 | | convocazione | 1 azione | 45 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Parola del Potere Stordire | 8 | | ammaliamento | 1 azione bonus | 18 metri | v | istantanea |
| Regressione Mentale | 8 | | ammaliamento | 1 azione | 45 metri | v, s, m | istantanea |
| Sempipiano | 8 | | convocazione | 1 azione | 18 metri | s | 1 ora |
| Sprazzo di Sole | 8 | | evocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | istantanea |
| Telepatia | 8 | | evocazione | 1 azione | illimitata | v, s, m* | 24 ore |
| Terremoto | 8 | | evocazione | 1 azione | 150 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Tsunami | 8 | | convocazione | 1 minuto | vista | v, s | conc, 6 round |
| Vuoto Mentale | 8 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s | 24 ore |
| Bizzarria | 9 | | illusione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Desiderio | 9 | | convocazione | 1 azione | personale | v | istantanea |
| Fermare il Tempo | 9 | | trasmutazione | 1 azione | personale | v | istantanea |
| Guarire di Massa | 9 | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Muro Prismatico | 9 | | abiurazione | 1 azione | 18 metri | v, s | 10 minuti |
| Mutare Forma | 9 | | trasmutazione | 1 azione | personale | v, s, m* | conc, 1 ora |
| Parola del Potere Guarire | 9 | | evocazione | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Parola del Potere Uccidere | 9 | | ammaliamento | 1 azione bonus | 18 metri | v | istantanea |
| Portale | 9 | | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m* | conc, 1 minuto |
| Preveggenza | 9 | | divinazione | 1 minuto | contatto | v, s, m | 8 ore |
| Prigione | 9 | | abiurazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Proiezione Astrale | 9 | | negromanzia | 1 azione | 3 metri | v, s, m* | speciale |
| Sciame di Meteore | 9 | | evocazione | 1 azione | 1,5 km | v, s | istantanea |
| Tempesta di Vendetta | 9 | | convocazione | 1 azione | vista | v, s | conc, 1 minuto |
| Vera Polimorfia | 9 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Vera Resurrezione | 9 | | trasmutazione | 1 ora | contatto | v, s, m* | istantanea |

NOTE

Lvl = Livello; Lvl+ = l'incantesimo lo si può eseguire utilizzando uno slot di livello più alto?

m* = componente materiale costoso

conc = concentrazione

ELENCO INCANTESIMI PER SCUOLA

| Nome Incantesimo | Lvl | Lvl+ | Scuola | Tempo di Esecuzione | Gittata | Componenti | Durata |
|--------------------------------|-----|------|--------------|---------------------|-----------|------------|---------------------|
| Resistenza | - | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Tutela dalle Lame | - | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s | 1 round |
| Allarme | 1 | | abiurazione | 1 minuto (rituale) | 9 metri | v, s, m | 8 ore |
| Armatura del Magio | 1 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m | 8 ore |
| Armatura Ultraterrena | 1 | sì | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m | 1 ora |
| Protezione dal Bene e dal Male | 1 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Saltare | 1 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m | 1 minuto |
| Santuario | 1 | | abiurazione | 1 azione bonus | 9 metri | v, s, m | 1 minuto |
| Scudo | 1 | | abiurazione | 1 reazione | personale | v, s | 1 round |
| Scudo della Fede | 1 | | abiurazione | 1 azione bonus | 18 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Legame di Tutela | 2 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | 1 ora |
| Passare Senza Tracce | 2 | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 ora |
| Protezione dal Veleno | 2 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s | 1 ora |
| Ripristino Inferiore | 2 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Serratura Arcana | 2 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Sostenere | 2 | sì | abiurazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 8 ore |
| Anti Individuazione | 3 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | 8 ore |
| Circolo Magico | 3 | sì | abiurazione | 1 minuto | 3 metri | v, s, m* | 1 ora |
| Controincantesimo | 3 | sì | abiurazione | 1 reazione | 18 metri | s | istantanea |
| Dissolvere Magia | 3 | sì | abiurazione | 1 azione | 36 metri | v, s | istantanea |
| Faro di Speranza | 3 | | abiurazione | 1 azione | 9 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Glifo di Tutela | 3 | sì | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Protezione dall'Energia | 3 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 ora |
| Rimuovere Maledizione | 3 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Aura di Purezza | 4 | | abiurazione | 1 azione | personale | v | conc, 10 minuti |
| Aura di Vita | 4 | | abiurazione | 1 azione | personale | v | conc, 10 minuti |
| Esilio | 4 | sì | abiurazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Libertà di Movimento | 4 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m | 1 ora |
| Pelle di Pietra | 4 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | conc, 1 ora |
| Rifugio Privato | 4 | sì | abiurazione | 10 minuti | 36 metri | v, s, m | 24 ore |
| Tutela dalla Morte | 4 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s | 8 ore |
| Circolo di Potere | 5 | | abiurazione | 1 azione | personale | v | conc, 10 minuti |
| Dissolvere Bene e Male | 5 | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Guscio Anti Vita | 5 | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s | conc, 1 ora |
| Punizione Esiliante | 5 | | abiurazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Ripristino Superiore | 5 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Vincolo Planare | 5 | sì | abiurazione | 1 ora | 18 metri | v, s, m* | 24 ore |
| Globo di Invulnerabilità | 6 | sì | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Guardia e Tutela | 6 | | abiurazione | 10 minuti | contatto | v, s, m* | 24 ore |
| Proibizione | 6 | | abiurazione | 10 minuti (rituale) | contatto | v, s, m* | 1 giorno |
| Simbolo | 7 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Aura Sacra | 8 | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m* | conc, 1 minuto |
| Campo Anti-Magia | 8 | | abiurazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 ora |
| Vuoto Mentale | 8 | | abiurazione | 1 azione | contatto | v, s | 24 ore |
| Muro Prismatico | 9 | | abiurazione | 1 azione | 18 metri | v, s | 10 minuti |
| Prigione | 9 | | abiurazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Amici | - | | ammaliamento | 1 azione | personale | s, m | conc, 1 minuto |
| Schermo Maligno | - | | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v | istantanea |
| Affascinare Persona | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s | 1 ora |
| Amicizia con gli Animali | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 24 ore |
| Anatema | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Benedire | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Comandare | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v | 1 round |
| Duello Obbligato | 1 | | ammaliamento | 1 azione bonus | 9 metri | v | conc, 1 minuto |
| Eroismo | 1 | | ammaliamento | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 minuto |
| Fattura | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione bonus | 27 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Risata Rivoltante | 1 | | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Saetta della Fattucchiera | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Sonno | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 27 metri | v, s, m | 1 minuto |
| Sussurri Stonati | 1 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v | istantanea |
| Attrarre | 2 | | ammaliamento | 1 azione | personale | v, s | 1 minuto |
| Bloccare Persona | 2 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Calmare Emozioni | 2 | | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Corona di Pazzia | 2 | | ammaliamento | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Messaggero Animale | 2 | sì | ammaliamento | 1 azione (rituale) | 9 metri | v, s, m | 24 ore |
| Suggestione | 2 | | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, m | conc, 8 ore |
| Zona di Verità | 2 | | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s | 10 minuti |
| Compulsione | 4 | | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Confusione | 4 | sì | ammaliamento | 1 azione | 27 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Dominare Bestia | 4 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Bloccare Mostro | 5 | sì | ammaliamento | 1 azione | 27 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Dominare Persona | 5 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 minuto |

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Elenco Incantesimi

| | | | | | | | |
|-------------------------------|---|----|--------------|--------------------|-----------|----------|---------------------|
| Modificare Memoria | 5 | sì | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Restrizione | 5 | sì | ammaliamento | 1 minuto | 18 metri | v | 30 giorni |
| Suggestione di Massa | 6 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, m | 24 ore |
| Antipatia/Simpatia | 8 | | ammaliamento | 1 ora | 18 metri | v, s, m | 10 giorni |
| Danza Irresistibile | 8 | | ammaliamento | 1 azione | 9 metri | v | conc, 1 minuto |
| Dominare Mostro | 8 | sì | ammaliamento | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Parola del Potere Stordire | 8 | | ammaliamento | 1 azione bonus | 18 metri | v | istantanea |
| Regressione Mentale | 8 | | ammaliamento | 1 azione | 45 metri | v, s, m | istantanea |
| Parola del Potere Uccidere | 9 | | ammaliamento | 1 azione bonus | 18 metri | v | istantanea |
| Mano del Magio | - | | convocazione | 1 azione | 9 metri | v, s | 1 minuto |
| Produrre Fiamma | - | | convocazione | 1 azione | personale | v, s | 10 minuti |
| Schizzo Acido | - | | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Spruzzo Velenoso | - | | convocazione | 1 azione | 3 metri | v, s | istantanea |
| Braccia Ultraterrene | 1 | sì | convocazione | 1 azione | personale | v, s | istantanea |
| Colpo Intrappolante | 1 | sì | convocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Disco Fluttuante | 1 | | convocazione | 1 azione (rituale) | 9 metri | v, s, m | 1 ora |
| Grandinata di Spine | 1 | sì | convocazione | 1 azione bonus | personale | v | conc, 1 minuto |
| Grasso | 1 | | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | 1 minuto |
| Impigliare | 1 | | convocazione | 1 azione | 27 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Nube di Nebbia | 1 | sì | convocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Servitore Inosservato | 1 | | convocazione | 1 azione (rituale) | 18 metri | v, s, m | 1 ora |
| Trovare Famiglio | 1 | | convocazione | 1 ora (rituale) | 3 metri | v, s, m* | istantanea |
| Nube di Pugnali | 2 | sì | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Passo nella Foscchia | 2 | | convocazione | 1 azione bonus | personale | v | istantanea |
| Ragnatela | 2 | | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Sfera Fiammeggiante | 2 | sì | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Trovare Destriero | 2 | | convocazione | 10 minuti | 9 metri | v, s | istantanea |
| Convocare Animali | 3 | sì | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Convocare Fuoco di Fila | 3 | | convocazione | 1 azione | personale | v, s, m | istantanea |
| Creare Cibo e Acqua | 3 | | convocazione | 1 azione | 9 metri | v, s | istantanea |
| Fame Ultraterrena | 3 | | convocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Nube Puzzolente | 3 | | convocazione | 1 azione | 27 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Richiamare Fulmine | 3 | sì | convocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Spiriti Guardiani | 3 | sì | convocazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Tempesta di Nevischio | 3 | | convocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Convocare Creature dei Boschi | 4 | sì | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Convocare Elementali Minori | 4 | sì | convocazione | 1 minuto | 27 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Forziere Segreto | 4 | | convocazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Guardiano della Fede | 4 | | convocazione | 1 azione | 9 metri | v | 8 ore |
| Porta Dimensionale | 4 | | convocazione | 1 azione | 150 metri | v | istantanea |
| Segugio Fedele | 4 | | convocazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 8 ore |
| Tentacoli Neri | 4 | | convocazione | 1 azione | 27 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Viticcio Stritolante | 4 | | convocazione | 1 azione bonus | 9 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Camminata Arborea | 5 | | convocazione | 1 azione | personale | v, s | conc, 1 minuto |
| Circolo di Teletrasporto | 5 | | convocazione | 1 minuto | 3 metri | v, m* | 1 round |
| Convocare Elementale | 5 | sì | convocazione | 1 minuto | 27 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Convocare Raffica | 5 | | convocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | istantanea |
| Nube Assassina | 5 | sì | convocazione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Piaga degli Insetti | 5 | sì | convocazione | 1 azione | 90 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Alleato Planare | 6 | | convocazione | 10 minuti | 18 metri | v, s | istantanea |
| Banchetto degli Eroi | 6 | | convocazione | 10 minuti | 9 metri | v, s, m* | istantanea |
| Chiamata Arcana Istantanea | 6 | | convocazione | 1 minuto (rituale) | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Convocare Fatato | 6 | sì | convocazione | 1 minuto | 27 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Muro di Spine | 6 | sì | convocazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Parola di Richiamo | 6 | | convocazione | 1 azione | 1,5 metri | v | istantanea |
| Portale Arcano | 6 | | convocazione | 1 azione | 150 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Trasporto Via Pianta | 6 | | convocazione | 1 azione | 3 metri | v, s | 1 round |
| Convocare Celestiale | 7 | sì | convocazione | 1 minuto | 27 metri | v, s | conc, 1 ora |
| Magnifica Dimora | 7 | | convocazione | 1 minuto | 90 metri | v, s, m* | 24 ore |
| Spostamento di Piano | 7 | | convocazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Teletrasporto | 7 | | convocazione | 1 azione | 3 metri | v | istantanea |
| Labirinto | 8 | | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Nube Incendiaria | 8 | | convocazione | 1 azione | 45 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Semipiano | 8 | | convocazione | 1 azione | 18 metri | s | 1 ora |
| Tsunami | 8 | | convocazione | 1 minuto | vista | v, s | conc, 6 round |
| Desiderio | 9 | | convocazione | 1 azione | personale | v | istantanea |
| Portale | 9 | | convocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m* | conc, 1 minuto |
| Tempesta di Vendetta | 9 | | convocazione | 1 azione | vista | v, s | conc, 1 minuto |
| Guida | - | | divinazione | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 minuto |
| Vero Colpo Mirato | - | | divinazione | 1 azione | 9 metri | s | conc, 1 round |
| Comprendere Lingue | 1 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale | v, s, m | 1 ora |
| Identificare | 1 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Individuare Bene e Male | 1 | | divinazione | 1 azione | personale | v, s | conc, 10 minuti |
| Individuare Magia | 1 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale | v, s | conc, 10 minuti |

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Elenco Incantesimi

| | | | | | | |
|-------------------------------|---|----|-------------|--------------------|--------------------|---------------------|
| Individuare Malattie e Veleni | 1 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale v, s, m | conc, 10 minuti |
| Marchio del Cacciatore | 1 | sì | divinazione | 1 azione bonus | 27 metri v | conc, 1 ora |
| Parlare con gli Animali | 1 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale v, s | 10 minuti |
| Augurio | 2 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | personale v, s, m* | istantanea |
| Individuare Pensieri | 2 | | divinazione | 1 azione | personale v, s, m | conc, 1 minuto |
| Localizzare Animali o Piante | 2 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale v, s, m | istantanea |
| Localizzare Oggetto | 2 | | divinazione | 1 azione | personale v, s, m | conc, 10 minuti |
| Senso della Bestia | 2 | | divinazione | 1 azione (rituale) | contatto s | conc, 1 ora |
| Trovare Trappole | 2 | | divinazione | 1 azione | 36 metri v, s | istantanea |
| Vedere Invisibilità | 2 | | divinazione | 1 azione | personale v, s, m | 1 ora |
| Chiaroveggenza | 3 | | divinazione | 10 minuti | 1,5 km v, s, m* | conc, 10 minuti |
| Lingue | 3 | | divinazione | 1 azione | contatto v, m | 1 ora |
| Divinazione | 4 | | divinazione | 1 azione (rituale) | personale v, s, m* | istantanea |
| Localizzare Creatura | 4 | | divinazione | 1 azione | personale v, s, m | conc, 1 ora |
| Occhio Arcano | 4 | | divinazione | 1 azione | 9 metri v, s, m | conc, 1 ora |
| Apprendere Leggende | 5 | | divinazione | 10 minuti | personale v, s, m* | istantanea |
| Comunione | 5 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | personale v, s, m | 1 minuto |
| Comunione con la Natura | 5 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | personale v, s | istantanea |
| Contattare Altro Piano | 5 | | divinazione | 1 minuto (rituale) | personale v | 1 minuto |
| Legame Telepatico | 5 | | divinazione | 1 azione (rituale) | 9 metri v, s, m | 1 ora |
| Scrutare | 5 | | divinazione | 10 minuti | personale v, s, m* | conc, 10 minuti |
| Trovare la Via | 6 | | divinazione | 1 azione | 36 metri v, s | istantanea |
| Vera Vista | 6 | | divinazione | 1 azione | contatto v, s, m* | 1 ora |
| Prevegenza | 9 | | divinazione | 1 minuto | contatto v, s, m | 8 ore |
| Esplosione Arcana | - | | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s | istantanea |
| Fiamma Consacrata | - | | evocazione | 1 azione | 18 metri v, s | istantanea |
| Luce | - | | evocazione | 1 azione | contatto v, m | 1 ora |
| Luci Danzanti | - | | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Raggio di Gelo | - | | evocazione | 1 azione | 18 metri v, s | istantanea |
| Saetta di Fuoco | - | | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s | istantanea |
| Stretta Folgorante | - | | evocazione | 1 azione | contatto v, s | istantanea |
| Curare Ferite | 1 | sì | evocazione | 1 azione | contatto v, s | istantanea |
| Favore Divino | 1 | | evocazione | 1 azione bonus | personale v, s | conc, 1 minuto |
| Fuoco delle Fate | 1 | | evocazione | 1 azione | 18 metri v | conc, 1 minuto |
| Intimorire Diabolico | 1 | sì | evocazione | 1 reazione | 18 metri v, s | istantanea |
| Mani Brucianti | 1 | sì | evocazione | 1 azione | personale v, s | istantanea |
| Onda di Tuono | 1 | sì | evocazione | 1 azione | personale v, s | istantanea |
| Orbe Cromatico | 1 | sì | evocazione | 1 azione | 27 metri v, s, m* | istantanea |
| Parola Guaritrice | 1 | sì | evocazione | 1 azione bonus | 18 metri v | istantanea |
| Proiettile Magico | 1 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s | istantanea |
| Punizione Incandescente | 1 | sì | evocazione | 1 azione bonus | personale v | conc, 1 minuto |
| Punizione Irosa | 1 | | evocazione | 1 azione bonus | personale v | conc, 1 minuto |
| Punizione Tonante | 1 | | evocazione | 1 azione bonus | personale v | conc, 1 minuto |
| Saetta Guida | 1 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s | 1 round |
| Arma Spirituale | 2 | sì | evocazione | 1 azione bonus | 18 metri v, s | 1 minuto |
| Fascio di Luna | 2 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Fiamma Perpetua | 2 | | evocazione | 1 azione | contatto v, s, m* | fino a che dissolto |
| Folata di Vento | 2 | | evocazione | 1 azione | personale v, s, m | conc, 1 minuto |
| Frantumare | 2 | sì | evocazione | 1 azione | 18 metri v, s, m | istantanea |
| Freccia Acida | 2 | sì | evocazione | 1 azione | 27 metri v, s, m | istantanea |
| Lama di Fiamme | 2 | sì | evocazione | 1 azione bonus | personale v, s, m | conc, 10 minuti |
| Oscurità | 2 | | evocazione | 1 azione | 18 metri v, s, m | conc, 10 minuti |
| Pregiera di Guarigione | 2 | sì | evocazione | 10 minuti | 9 metri v | istantanea |
| Punizione Marchiante | 2 | sì | evocazione | 1 azione bonus | personale v | conc, 1 minuto |
| Raggio Rovente | 2 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s | istantanea |
| Aura di Vitalità | 3 | | evocazione | 1 azione | personale v | conc, 1 minuto |
| Capanna Arcana | 3 | | evocazione | 1 minuto (rituale) | personale v, s, m | 8 ore |
| Inviare | 3 | | evocazione | 1 azione | illimitata v, s, m | 1 round |
| Luce Diurna | 3 | | evocazione | 1 azione | 18 metri v, s | 1 ora |
| Mantello del Crociato | 3 | | evocazione | 1 azione | personale v | conc, 1 minuto |
| Muro di Vento | 3 | | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Palla di Fuoco | 3 | sì | evocazione | 1 azione | 45 metri v, s, m | istantanea |
| Parola Guaritrice di Massa | 3 | sì | evocazione | 1 azione bonus | 18 metri v | istantanea |
| Punizione Accecante | 3 | | evocazione | 1 azione bonus | personale v | conc, 1 minuto |
| Saetta Fulminante | 3 | sì | evocazione | 1 azione | personale v, s, m | istantanea |
| Muro di Fuoco | 4 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Punizione Sconvolgente | 4 | | evocazione | 1 azione bonus | personale v | conc, 1 minuto |
| Scudo di Fuoco | 4 | | evocazione | 1 azione | personale v, s, m | 10 minuti |
| Sfera Resiliente | 4 | | evocazione | 1 azione | 90 metri v, s, m | conc, 1 minuto |
| Tempesta di Ghiaccio | 4 | sì | evocazione | 1 azione | 90 metri v, s, m | istantanea |
| Colpo di Fiamma | 5 | sì | evocazione | 1 azione | 18 metri v, s, m | istantanea |
| Cono di Freddo | 5 | sì | evocazione | 1 azione | personale v, s, m | istantanea |
| Curare Ferite di Massa | 5 | sì | evocazione | 1 azione | 18 metri v, s | istantanea |
| Mano Arcana | 5 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri v, s, m | conc, 1 minuto |

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Elenco Incantesimi

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|----|-------------|--------------------|------------|----------|---------------------|
| Muro di Forza | 5 | | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Muro di Pietra | 5 | | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Onda Distruttiva | 5 | | evocazione | 1 azione | personale | v | istantanea |
| Venerare | 5 | | evocazione | 24 ore | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Barriera di Lame | 6 | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Circolo di Morte | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m* | istantanea |
| Contingenza | 6 | | evocazione | 10 minuti | personale | v, s, m* | 10 giorni |
| Fascio di Sole | 6 | | evocazione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Fulmini a Catena | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | istantanea |
| Guarire | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Muro di Ghiaccio | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Sfera Congelante | 6 | sì | evocazione | 1 azione | 90 metri | v, s, m | istantanea |
| Gabbia di Forza | 7 | | evocazione | 1 azione | 30 metri | v, s, m* | 1 ora |
| Palla di Fuoco a Esplosione Ritardata | 7 | sì | evocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Parola Divina | 7 | | evocazione | 1 azione bonus | 9 metri | v | istantanea |
| Spada Arcana | 7 | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m* | conc, 1 minuto |
| Spruzzo Prismatico | 7 | | evocazione | 1 azione | personale | v, s | istantanea |
| Tempesta di Fuoco | 7 | | evocazione | 1 azione | 45 metri | v, s | istantanea |
| Sprazzo di Sole | 8 | | evocazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | istantanea |
| Telepatia | 8 | | evocazione | 1 azione | illimitata | v, s, m* | 24 ore |
| Terremoto | 8 | | evocazione | 1 azione | 150 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Guarire di Massa | 9 | | evocazione | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Parola del Potere Guarire | 9 | | evocazione | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Sciame di Meteore | 9 | | evocazione | 1 azione | 1,5 km | v, s | istantanea |
| Illusione Minore | - | | illusione | 1 azione | 9 metri | s, m | 1 minuto |
| Camuffarsi | 1 | | illusione | 1 azione | personale | v, s | 1 ora |
| Immagine Silente | 1 | | illusione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Scritta Illusoria | 1 | | illusione | 1 minuto (rituale) | contatto | s, m* | 10 giorni |
| Spruzzo Colorato | 1 | sì | illusione | 1 azione | personale | v, s, m | 1 round |
| Aura Magica Illusoria | 2 | | illusione | 1 azione | contatto | v, s, m | 24 ore |
| Bocca Magica | 2 | | illusione | 1 minuto (rituale) | 9 metri | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Forza Fantasmagorica | 2 | | illusione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Immagine Speculare | 2 | | illusione | 1 azione | personale | v, s | 1 minuto |
| Invisibilità | 2 | sì | illusione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 1 ora |
| Sfocatura | 2 | | illusione | 1 azione | personale | v | conc, 1 minuto |
| Silenzio | 2 | | illusione | 1 azione (rituale) | 36 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Destriero Fantasma | 3 | | illusione | 1 minuto (rituale) | 9 metri | v, s | 1 ora |
| Immagine Maggiore | 3 | sì | illusione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Paura | 3 | | illusione | 1 azione | personale | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Trama Ipnotica | 3 | | illusione | 1 azione | 36 metri | s, m | conc, 1 minuto |
| Assassino Fantasmagorico | 4 | sì | illusione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Invisibilità Superiore | 4 | | illusione | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 minuto |
| Terreno Allucinatorio | 4 | | illusione | 10 minuti | 90 metri | v, s, m | 24 ore |
| Apparire | 5 | | illusione | 1 azione | 9 metri | v, s | 8 ore |
| Creazione | 5 | sì | illusione | 1 minuto | 9 metri | v, s, m | speciale |
| Fuorviare | 5 | | illusione | 1 azione | personale | s | conc, 1 ora |
| Sognare | 5 | | illusione | 1 azione | speciale | v, s, m | 8 ore |
| Illusione Programmata | 6 | | illusione | 1 azione | 36 metri | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Miraggio Arcano | 7 | | illusione | 10 minuti | vista | v, s | 10 giorni |
| Proiettare Immagine | 7 | | illusione | 1 azione | 750 km | v, s, m* | conc, 1 giorno |
| Simulacro | 7 | | illusione | 12 ore | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Bizzarria | 9 | | illusione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Risparmiare i Morenti | - | | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Tocco Gelido | - | | negromanzia | 1 azione | 36 metri | v, s | 1 round |
| Infliggere Ferite | 1 | sì | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s | istantanea |
| Parvenza di Vita | 1 | sì | negromanzia | 1 azione | personale | v, s, m | 1 ora |
| Raggio di Malattia | 1 | sì | negromanzia | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Cecità/Sordità | 2 | sì | negromanzia | 1 azione | 9 metri | v | 1 minuto |
| Dolce Riposo | 2 | | negromanzia | 1 azione (rituale) | contatto | v, s, m | 10 giorni |
| Raggio di Indebolimento | 2 | | negromanzia | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Animare Morti | 3 | sì | negromanzia | 1 minuto | 3 metri | v, s, m | istantanea |
| Fingere Morte | 3 | | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s, m | 1 ora |
| Parlare con i Morti | 3 | | negromanzia | 1 azione | 3 metri | v, s, m | 10 minuti |
| Ravvivare | 3 | | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Scagliare Maledizione | 3 | sì | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 minuto |
| Tocco Vampirico | 3 | sì | negromanzia | 1 azione | personale | v, s | conc, 1 minuto |
| Avvizzare | 4 | sì | negromanzia | 1 azione | personale | v | conc, 1 minuto |
| Contagio | 5 | | negromanzia | 1 azione | contatto | v, s | 7 giorni |
| Rianimare Morti | 5 | | negromanzia | 1 ora | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Creare Non Morti | 6 | sì | negromanzia | 1 azione | 3 metri | v, s, m* | istantanea |
| Giara Magica | 6 | | negromanzia | 1 minuto | personale | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Nuocere | 6 | | negromanzia | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |
| Sguardo Pungente | 6 | | negromanzia | 1 azione | personale | v, s | conc, 1 minuto |
| Dito della Morte | 7 | | negromanzia | 1 azione | 18 metri | v, s | istantanea |

NEXT Compendio degli Incantesimi, Libro 1 – Elenco Incantesimi

| | | | | | | | |
|----------------------------|---|----|---------------|--------------------|-----------|----------|---------------------|
| Resurrezione | 7 | | negromanzia | 1 ora | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Clone | 8 | | negromanzia | 1 ora | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Proiezione Astrale | 9 | | negromanzia | 1 azione | 3 metri | v, s, m* | speciale |
| Arte Druidica | - | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s | istantanea |
| Bastone | - | | trasmutazione | 1 azione bonus | contatto | v, s, m | 1 minuto |
| Frustra Spinata | - | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | istantanea |
| Gioco di Prestigio | - | | trasmutazione | 1 azione | 3 metri | v, s | 1 ora |
| Messaggio | - | | trasmutazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | 1 round |
| Riparare | - | | trasmutazione | 1 minuto | contatto | v, s, m | istantanea |
| Taumaturgia | - | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v | 1 minuto |
| Bacche Gustose | 1 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | istantanea |
| Cadere come Piuma | 1 | | trasmutazione | 1 reazione | 18 metri | v, m | 1 minuto |
| Creare o Distruggere Acqua | 1 | sì | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | istantanea |
| Grampasso | 1 | sì | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | 1 ora |
| Purificare Cibo e Acqua | 1 | | trasmutazione | 1 azione (rituale) | 3 metri | v, s | istantanea |
| Ritirata Spedita | 1 | | trasmutazione | 1 azione bonus | personale | v, s | conc, 10 minuti |
| Alterazione Personale | 2 | | trasmutazione | 1 azione | personale | v, s | conc, 1 ora |
| Arma Magica | 2 | sì | trasmutazione | 1 azione bonus | contatto | v, s | conc, 1 ora |
| Bussare | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v | istantanea |
| Cordone di Frecce | 2 | sì | trasmutazione | 1 azione | 1,5 metri | v, s, m | 8 ore |
| Crescita di Spuntoni | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 45 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Ingrandire/Rimpicciolire | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Levitare | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Pelle di Corteccia | 2 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 1 ora |
| Potenziare Abilità | 2 | sì | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 1 ora |
| Riscaldare Metallo | 2 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Scalare come Ragno | 2 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 1 ora |
| Trucco della Corda | 2 | | trasmutazione | 1 minuto | contatto | v, s, m | 1 ora |
| Visione al Buio | 2 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | 8 ore |
| Arma Elementale | 3 | sì | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s | conc, 1 ora |
| Camminare sull'Acqua | 3 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 1 ora |
| Crescita di Piante | 3 | | trasmutazione | 1 azione o 8 ore | 45 metri | v, s | istantanea |
| Fondersi con la Pietra | 3 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s | 8 ore |
| Forma Gassosa | 3 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 1 ora |
| Freccia Fulminante | 3 | sì | trasmutazione | 1 azione bonus | personale | v, s | conc, 1 minuto |
| Intermittenza | 3 | | trasmutazione | 1 azione | personale | v, s | 1 minuto |
| Lentezza | 3 | | trasmutazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Parlare con le Piante | 3 | | trasmutazione | 1 azione | personale | v, s | 10 minuti |
| Respirare Acqua | 3 | | trasmutazione | 1 azione (rituale) | 9 metri | v, s, m | 24 ore |
| Velocità | 3 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Volare | 3 | sì | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Controllare Acqua | 4 | | trasmutazione | 1 azione | 90 metri | v, s, m | conc, 10 minuti |
| Fabbricare | 4 | | trasmutazione | 10 minuti | 36 metri | v, s | istantanea |
| Insetto Gigante | 4 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Modellare Pietra | 4 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m | istantanea |
| Polimorfia | 4 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Animare Oggetti | 5 | sì | trasmutazione | 1 azione | 36 metri | v, s | conc, 1 minuto |
| Faretra Rapida | 5 | | trasmutazione | 1 azione bonus | contatto | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Passamuro | 5 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 1 ora |
| Reincarnazione | 5 | | trasmutazione | 1 ora | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Risvegliare | 5 | | trasmutazione | 8 ore | contatto | v, s, m* | istantanea |
| Telecinesi | 5 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v, s | conc, 10 minuti |
| Camminare nel Vento | 6 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | 8 ore |
| Carne in Pietra | 6 | | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Disintegrare | 6 | sì | trasmutazione | 1 azione | 18 metri | v, s, m | istantanea |
| Muovere Terra | 6 | | trasmutazione | 1 azione | 36 metri | v, s, m | conc, 2 ore |
| Eterealtà | 7 | sì | trasmutazione | 1 azione | personale | v, s | 8 ore |
| Invertire Gravità | 7 | | trasmutazione | 1 azione | 30 metri | v, s, m | conc, 1 minuto |
| Rigenerare | 7 | | trasmutazione | 1 ora | contatto | v, s, m | 1 round |
| Sequestro | 7 | | trasmutazione | 1 azione | contatto | v, s, m* | fino a che dissolto |
| Controllare Clima | 8 | | trasmutazione | 10 minuti | personale | v, s, m | conc, 8 ore |
| Forme Animali | 8 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s | conc, 24 ore |
| Loquacità | 8 | | trasmutazione | 1 azione | personale | v | 1 ora |
| Fermare il Tempo | 9 | | trasmutazione | 1 azione | personale | v | istantanea |
| Mutare Forma | 9 | | trasmutazione | 1 azione | personale | v, s, m* | conc, 1 ora |
| Vera Polimorfia | 9 | | trasmutazione | 1 azione | 9 metri | v, s, m | conc, 1 ora |
| Vera Resurrezione | 9 | | trasmutazione | 1 ora | contatto | v, s, m* | istantanea |

NOTE

Lvl = Livello; Lvl+ = l'incantesimo lo si può eseguire utilizzando uno slot di livello più alto?

m* = componente materiale costoso

conc = concentrazione