

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DELLO STREGONE FATTUCCHIERE

Una ^M o ^F alla fine del nome dell'incantesimo nelle liste degli incantesimi indica un incantesimo con una componente materiale o focus, rispettivamente, che non è normalmente inclusa in una borsa per componenti di incantesimi. Una ^E indica un incantesimo con una componente in PE pagata dall'incantatore.

Il resto del capitolo contiene le descrizioni degli incantesimi in ordine alfabetico per nome dell'incantesimo.

Serie di incantesimi: Alcuni incantesimi fanno riferimento ad altri incantesimi su cui sono basati. Nelle descrizioni di questi incantesimi vengono riportate solo le informazioni che si differenziano rispetto alla versione di base dell'incantesimo descritto. Le voci di intestazione e le altre informazioni che sono le stesse dell'incantesimo di base non vengono ripetute.

Dadi Vita: Il termine Dadi Vita è usato come sinonimo di "livello del personaggio" per ciò che attiene a tutti gli effetti che riguardano un numero di Dadi Vita di creature. Le creature con i soli Dadi Vita della loro razza e non della classe hanno un livello del personaggio pari ai loro Dadi Vita.

Livello dell'incantatore: Il potere di un incantesimo dipende spesso dal livello dell'incantatore, vale a dire dal livello di classe di colui che lancia l'incantesimo. Se non viene specificato altrimenti, le creature che non hanno classe hanno un livello dell'incantatore pari ai loro Dadi Vita. La parola "livello" nella lista degli incantesimi si riferisce sempre al livello dell'incantatore.

Creature e personaggi: I termini "creatura" e "personaggio" sono considerati sinonimi nella descrizione degli incantesimi.

INCANTESIMI DA STREGONE FATTUCCHIERE

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA STREGONE FATTUCCHIERE (TRUCCHETTI)

Cura ferite minori: Cura 1 danno.

Frastornare: Una creatura umanoide con 4 DV o meno perde l'azione successiva.

Individuazione del magico: Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m.

Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.

Lampo: Abbaglia una creatura (-1 ai tiri per colpire).

Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.

Luce: L'oggetto risplende come una torcia.

Luci danzanti: Crea torce illusorie o altre luci.

Resistenza: Il soggetto ottiene bonus di +1 ai tiri salvezza.

Riparare: Effettua riparazioni minori su un oggetto.

Sigillo arcano: Trascrive una runa personale (visibile o invisibile).

Suono fantasma: Suoni illusori.

Virtù: Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA STREGONE FATTUCCHIERE

Charme su persone: Rende una persona amichevole.

Comando: Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round.

Comprensione dei linguaggi: L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati.

Contrastare elementi: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.

Cura ferite leggere: Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).

Devastazione: Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza.

Identificare^M: Determina le proprietà di un oggetto magico.

Immagine silenziosa: Crea illusioni minori ideate dall'incantatore.

Incuti paura: Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita.

Ipnosi: Affascina 2d4 DV di creature.

Parlare con gli animali: L'incantatore può comunicare con gli animali.

Sonno: Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico.

Ventriloquio: La voce risuona lontana per 1 minuto per livello.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA STREGONE FATTUCCHIERE

Alterare se stesso: Permette di assumere la forma di una creatura simile.

Calmare emozioni: Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni.

Cecità/Sordità: Rende il soggetto cieco o sordo.

Cura ferite moderate: Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).

Estasiare: Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello.

Immagine minore: Come *immagine silenziosa*, ma emette suoni.

Individuazione dei pensieri: Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.

Invisibilità: Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca.

Localizza oggetto: Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo).

Ritarda veleno: Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello.

Spaventare: Creature: con meno di 6 DV cadono in preda al panico.

Vento sussurrante: Invia un breve messaggio a 1,5 km per livello.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA STREGONE FATTUCCHIERE

Capanna: Crea riparo per 10 creature.

Cerchio magico contro il bene/caos/legge/ male: Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.

Chiaroudienza/Chiaroveggenza: L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello.

Contagio: Infetta il soggetto con la malattia scelta.

Creare cibo e acqua: Fornisce nutrimento a 3 umani (o a un cavallo) per livello.

Dissolvi magie: Cancella incantesimi ed effetti magici.

Immagine maggiore: Come *immagine silenziosa*, ma emette suoni, odore e calore.

Ira: Fornisce +2 a For e Cos, +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, -2 alla CA.

Linguaggi: Permette di parlare qualsiasi linguaggio.

Rimuovi cecità/sordità: Cura condizioni normali o magiche.

Scagliare maledizione: -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.

Suggestione: Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA STREGONE FATTUCCHIERE

Buone speranze: I soggetti ottengono +2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove.

Charme sui mostri: Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato.

Creazione minore: Crea un oggetto di tessuto o di legno.

Disperazione opprimente: I soggetti subiscono -2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove.

Divinazione^M: Fornisce suggerimenti utili su azioni specificamente proposte.

Localizza creatura: Indica la direzione di una creatura familiare.

Metamorfosi: Conferisce a un soggetto consenziente una nuova forma.

Neutralizza veleno: Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.

Parassiti giganti: Trasforma millepiedi, scorpioni o ragni in parassiti giganti.

Paura: I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round per livello.

Rimuovi maledizione: Libera un oggetto o una persona da una maledizione.

Rivela bugie: Rivela le menzogne deliberate.

Scrutare^F: Spia soggetti a distanza.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA STREGONE FATTUCCHIERE

Comando superiore: Come *comando*, ma influenza un soggetto per livello.

Creazione maggiore: Come *creazione minore*, ma anche di pietra e di metallo.

Giara magica^F: Consente la possessione di un'altra creatura.

Incubo: Invia una visione che provoca 1d10 danni e affaticamento.

Inviare: Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente.

Metamorfosi funesta: Trasforma il soggetto in un animale innocuo.

Miraggio arcano: Come *terreno illusorio*, con in più le strutture.

Regressione mentale: Int e Car del soggetto scendono a 1.

Sembrare: Cambia l'aspetto di una persona per ogni due livelli.

Sogno: Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo.

Visione falsa^M: Inganna lo scrutamento con un'illusione.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA STREGONE FATTUCCHIERE

Animare oggetti: Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore.

Banchetto degli eroi: Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento.

Conoscenza delle leggende^{MF}: L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto.

Controllare tempo atmosferico: Cambia il tempo atmosferico in un'area.

Costrizione/Cerca: Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.

Fuorviare: Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio.

Repulsione: Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore.

Scopri il percorso: Indica la via più diretta verso una locazione.

Sguardo penetrante: Il bersaglio diventa in preda al panico, infermo e in stato comatoso.

Suggestione di massa: Come *suggestione*, più un soggetto per livello.

Trasformazione del Mago^M: L'incantatore ottiene bonus di combattimento.

Visione del vero^M: Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA STREGONE FATTUCCHIERE

Demenza: Il soggetto è in preda a una confusione continua.

Dito della morte: Uccide un soggetto.

Piaga strisciante: Sciami di millepiedi attaccano su ordine dell'incantatore.

Querciaviva: Una quercia diventa un treant guardiano.

Respingere legno: Respinge gli oggetti in legno.

Trasporto vegetale: L'incantatore si muove istantaneamente da una pianta all'altra della stessa specie.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA STREGONE FATTUCCHIERE

Antipatia: L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature.

Esigere: Come *inviare*, ma è anche possibile inviare una suggestione.

Intrappolare l'anima^{MF}: Imprigiona il soggetto all'interno di una gemma.

Metamorfosi di un oggetto: Trasforma un soggetto in qualcos'altro.

Orrido avvizzimento: Infligge 1d6 danni per livello nel raggio di 9 m.

Rivela locazioni: Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.

Simpatia^F: L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA STREGONE FATTUCCHIERE

Fatale: Come *allucinazione mortale*, ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m.

Lamento della banshee: Uccide una creatura per livello.

Previsione: Un “sesto senso” avverte l’incantatore di pericoli imminenti.

Rifugio^M: Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all’incantatore.

Terremoto: Un tremito intenso scuote la terra.

Trasformazione^F: L’incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round.