

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

INCANTESIMI (F)

FABBRICARE

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: Vedi testo

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Fino a 270 dm³ per livello; vedi testo

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di convertire del materiale di un certo tipo in un prodotto finito costituito dallo stesso materiale. Egli può quindi creare un ponte di legno usando una catasta di tronchi d'albero, una corda da un groviglio di fili di canapa, dei vestiti da una matassa di lino o di lana e così via. Questo incantesimo non è in grado di creare o trasmutare creature od oggetti magici. La qualità degli oggetti ottenuti attraverso l'incantesimo è proporzionale alla qualità del materiale grezzo usato per la fabbricazione. Se l'incantatore utilizza un minerale, la massa del bersaglio è ridotta da 270 dm³ a 27 dm³ per livello.

L'incantatore deve effettuare una prova di Artigianato appropriata se intende fabbricare articoli che richiedano un alto grado di manifattura.

Il lancio dell'incantesimo richiede 1 round per ogni 270 dm³ (o 27 dm³) di materiale da convertire.

Componente materiale: Il materiale originale, che costa quanto il materiale grezzo necessario per fabbricare l'oggetto che deve essere creato.

FATALE

Illusione (Allucinazione) [Paura, Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 9

Bersagli: Un numero qualsiasi di creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *allucinazione mortale*, ma ha effetto su più di una creatura. Solo le creature che ne subiscono l'effetto vedono le creature illusorie attaccarli, mentre l'incantatore intravede solo delle sagome avvolte nell'ombra.

Se il soggetto supera un tiro salvezza sulla Tempra, subisce comunque 3d6 danni e rimane stordito per 1 round. Inoltre, subisce 1d4 danni temporanei alla Forza.

FAVORE DIVINO

Invocazione

Livello: Chr 1, Pal 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto

Facendo appello alla forza e alla saggezza di una divinità, l'incantatore ottiene un bonus di fortuna +1 ai tiri per colpire e per i danni da arma per ogni tre livelli dell'incantatore (da un minimo di +1 a un massimo di +3). Il bonus non si applica ai danni da incantesimo.

FERIRE

Necromanzia

Livello: Chr 6, Distruzione 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Ferire infonde nel soggetto un flusso di energia negativa che infligge 10 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 150 danni al 15° livello). Se la creatura effettua con successo il suo tiro salvezza, l'incantesimo infligge danni dimezzati, ma non può ridurre i punti ferita del bersaglio a meno di 1.

Se utilizzato su una creatura non morta, ferire funziona come guarigione.

FERMARE NON MORTI

Necromanzia

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersagli: Fino a tre creature non morte, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo rende immobili fino a tre creature non morte. I non morti non intelligenti (come gli scheletri o gli zombi) non hanno diritto ad alcun tiro salvezza, mentre quelli intelligenti sì. Se l'incantesimo ha successo, i non morti rimangono immobili per tutta la durata dell'effetto (che è simile a quello di *blocca persone* su una creatura vivente). L'effetto viene spezzato se le creature soggette a fermare non morti vengono attaccate o subiscono danni.

Componente materiale: Un pizzico di zolfo e aglio in polvere.

FERMARE IL TEMPO

Trasmutazione

Livello: Inganno 9, Mag/Str 9

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1d4+1 round (tempo apparente); vedi testo

Questo incantesimo sembra fermare il tempo per tutti tranne che per l'incantatore. In realtà, questi diventa talmente accelerato che tutte le altre creature sembrano immobili, anche se in realtà si stanno ancora muovendo alla loro normale velocità. L'incantatore è libero di agire per 1d4+1 round di tempo apparente. Il fuoco, il freddo, i gas normali o magici e altri agenti simili possono comunque nuocerli. Mentre fermare il tempo è attivo, le altre creature sono invulnerabili ai suoi attacchi e ai suoi incantesimi; egli non può scegliere tali creature come bersagli di alcun attacco o incantesimo. Un incantesimo che ha effetto su un'area e ha una durata più lunga della rimanente durata di fermare il tempo ha effetto normalmente sulle altre creature una volta che fermare il tempo termina. Molti incantatori sfruttano il tempo addizionale per migliorare le loro difese, evocare alleati o allontanarsi dal combattimento.

L'incantatore non può spostare o danneggiare oggetti impugnati, indossati o trasportati da una creatura bloccata nel tempo normale, ma può interagire con qualsiasi oggetto che non sia in possesso di un'altra creatura.

Quando l'incantatore è sotto l'effetto di fermare il tempo non è possibile che venga individuato. Non può entrare in aree protette da *campo anti-magia* finché è sotto l'effetto di fermare il tempo.

FIAMMA PERENNE

Invocazione [Luce]

Livello: Chr 3, Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto toccato

Effetto: Fiamma magica priva di calore

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Una fiamma di luminosità equivalente a una torcia si sprigiona da un oggetto toccato dall'incantatore. La fiamma sembra una fiamma normale, ma non crea calore e non consuma ossigeno. La fiamma può essere coperta e nascosta ma non soffocata o spenta.

Gli incantesimi di luce contrastano e dissolvono gli incantesimi di oscurità di un livello pari o inferiore.

Componente materiale: L'incantatore deve spargere della polvere di rubino (del valore di 50 mo) sull'oggetto che dovrà trasportare la fiamma.

FIOTTO ACIDO

Evocazione (Creazione) [Acido]

Livello: Mag/Str 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un dardo acido

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore scaglia una piccola sfera acida contro il bersaglio. Per colpirlo, deve superare un attacco di contatto a distanza. La sfera infligge 1d3 danni da acido.

FOLATA DI VENTO

Invocazione [Aria]

Livello: Drd 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Effetto: Soffio di vento in forma lineare emanato dall'incantatore fino all'estremità del raggio di azione

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea un potente getto d'aria (approssimativamente 75 km/h) che ha origine dall'incantatore e ha effetto su tutte le creature nel suo percorso.

Una creatura di taglia Minuscola o inferiore sul terreno viene buttata a terra e fatta rotolare per 1d4x3 metri, subendo 1d4 danni non letali per ogni 3 metri. Se sta volando, una creatura di taglia Minuscola o inferiore viene spinta indietro per 2d6x3 metri e subisce 2d6 danni non letali per l'essere sbalottata di qua e di là.

Le creature di taglia Piccola vengono rese prone dalla forza del vento, oppure se stanno volando vengono spinte indietro per 1d6x3 metri.

Le creature di taglia Media non sono in grado di muoversi in avanti contro la forza del vento, o se stanno volando vengono spinte indietro per 1d6x1,5 metri.

Le creature di taglia Grande o superiore possono muoversi normalmente all'interno di un effetto di folata di vento.

Folata di vento non può spostare una creatura oltre i limiti del suo raggio di azione.

Qualsiasi creatura, indipendentemente dalla taglia, subisce una penalità di -4 agli attacchi a distanza e alle prove di Ascoltare nell'area di una folata di vento.

La forza della folata estingue automaticamente candele, torce e altre fiamme simili non protette. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, invece cominciano a tremare violentemente e hanno una probabilità del 50% di spegnersi.

In aggiunta agli effetti sopra indicati, *folata di vento* può ottenere gli stessi effetti di un improvviso colpo di vento.

Folata di vento può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

FONDERSI NELLA PIETRA

Trasmutazione [Terra]

Livello: Chr 3, Drd 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

Fondersi nella pietra consente all'incantatore di immergere il proprio corpo e il proprio equipaggiamento all'interno di un blocco di pietra. Quest'ultimo deve essere sufficientemente grande da contenerlo in tutte e tre le dimensioni. Quando il lancio dell'incantesimo è stato completato, l'incantatore e fino a 50 kg di equipaggiamento si fondono con la roccia. Se solo una di queste condizioni non viene rispettata, l'incantesimo fallisce ed è sprecato.

Una volta all'interno della roccia l'incantatore rimane in contatto, anche se in modo labile, con la superficie della roccia con cui si è fuso. Rimane in grado di percepire lo scorrere del tempo e di lanciare incantesimi su se stesso dall'interno della roccia. Non riesce a vedere nulla di ciò che accade al di fuori della roccia, ma riesce a sentire ciò che accade intorno a lui. Danni fisici minori inflitti alla roccia non sono in grado di ferirlo, ma se essa viene parzialmente distrutta (fino al punto di non poter più stare al suo interno), viene espulso subendo 5d6 danni. La totale distruzione della roccia lo espelle uccidendolo istantaneamente a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18.

In qualsiasi momento prima della fine dell'incantesimo, l'incantatore può uscire dalla pietra dalla stessa superficie da cui è entrato. Se la durata ha termine o l'incantesimo viene dissolto prima che esca volontariamente dalla roccia in cui si trova, viene espulso violentemente subendo 5d6 danni.

I seguenti incantesimi, se utilizzati sulla roccia in cui si trova l'incantatore, sono in grado di ferirlo: *pietra in carne* lo espelle infliggendo 5d6 danni. *Scolpire pietra* infligge 3d6 danni senza espellerlo. *Trasmutare roccia in fango* lo espelle e poi lo uccide istantaneamente a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18, nel qual caso viene semplicemente espulso. Infine, *passapareti* lo espelle dalla roccia senza danni.

FORMA ARBOREA

Trasmutazione

Livello: Drd 2, Rgr 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello (I)

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

È possibile interrompere la *forma arborea* come azione gratuita (invece che come azione standard).

FORMA ETEREA

Trasmutazione

Livello: Chr 9, Mag/Str 9

Raggio di azione: Contatto; vedi testo

Bersaglio: L'incantatore e un'altra creatura toccata per ogni tre livelli

Durata: 1 minuto per livello (I)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Funziona come *transizione eterea*, ma l'incantatore può rendere eteree oltre a se stesso anche altre creature consenzienti (e il loro equipaggiamento) collegate a lui tenendosi per mano. Oltre a se stesso, è in grado di portare sul Piano Etereo un'altra creatura per ogni tre livelli dell'incantatore. Una volta rese eteree, le creature non sono più costrette a rimanere unite a lui.

Quando l'incantesimo ha termine, tutte le creature soggette all'incantesimo sul Piano Etereo fanno ritorno all'esistenza materiale.

FORMA GASSOSA

Trasmutazione

Livello: Aria 3, Brd 3, Mag/Str 3

Componenti: S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura corporea consenziente toccata

Durata: 2 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Il soggetto, assieme a tutto il suo equipaggiamento, diventa inconsistente, nebuloso e traslucido. La sua armatura materiale (compresa l'armatura naturale) diventa inutile, anche se tutti i bonus per taglia, Destrezza, deviazione e i bonus di armatura per effetti di forza (come per l'incantesimo *armatura magica*) permangono. La creatura ottiene riduzione del danno 10/magia e diventa immune al veleno e ai colpi critici; non è in grado di attaccare o lanciare incantesimi che necessitino di componenti verbali, somatiche, materiali o componenti focus finché rimane in forma gassosa. (Da notare che questo non esclude alcuni incantesimi che il soggetto potrebbe aver preparato usando i talenti Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili ed Escludere Materiali.) Il soggetto perde anche le sue capacità soprannaturali finché rimane in forma gassosa. Se ha un incantesimo di contatto pronto da usare, questo viene scaricato in modo innocuo quando forma gassosa ha effetto.

La creatura gassosa non può correre, ma può volare a una velocità di 3 metri (manovrabilità perfetta) ed è in grado di passare attraverso piccoli fori o varchi, perfino tra le fessure, con tutto ciò che indossa o tiene in mano finché l'incantesimo permane. È vulnerabile agli effetti del vento e non può entrare in acqua o in altri liquidi. Inoltre, non può manipolare o attivare oggetti, neppure quelli trasportati insieme alla sua forma gassosa. Gli oggetti che sono attivi continuamente rimangono attivi, anche se in alcuni casi i loro effetti potrebbero essere dubbi (come quelli che forniscono bonus di armatura o di armatura naturale).

Componente materiale arcana: Un frammento di garza e uno sbuffo di fumo.

FORME ANIMALI

Trasmutazione

Livello: Animale 7, Drd 8

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Una creatura consenziente per livello, tutte entro 9 m l'una dall'altra

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Permette di trasformare fino a una creatura consenziente per livello dell'incantatore in un animale a scelta dell'incantatore; l'incantesimo non ha effetto se la creatura non è consenziente. Usare la capacità speciale forma alternativa per determinare le nuove capacità di ciascun bersaglio. Tutte le creature devono assumere lo stesso tipo di forma animale. I bersagli rimangono in forma animale finché l'incantesimo non svanisce o finché l'incantatore non decide di interrompere l'incantesimo su tutti i soggetti. Inoltre, ogni soggetto può scegliere di riassumere la sua forma normale come azione di round completo; il farlo pone fine all'incantesimo solo su quella creatura. I DV massimi di una forma assunta sono pari ai DV del soggetto o al livello dell'incantatore, quale dei due sia inferiore, fino a un massimo di 20 DV al 20° livello.

FORZA DEL TORO

Trasmutazione

Livello: Chr 2, Drd 2, Forza 2, Mag/Str 2, Pal 2

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

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

Componente materiale arcana: Alcuni peli o un pizzico di letame di un toro.

FORZA DEL TORO DI MASSA

Trasmutazione

Livello: Chr 6, Drd 6, Mag/Str 6

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli)

Bersagli: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra. Funziona come *forza del toro*, ma influenza molteplici creature.

FOSCHIA OCCULTANTE

Evocazione (Creazione)

Livello: Acqua 1, Aria 1, Chr 1, Drd 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 6 m

Effetto: Nube centrata sull'incantatore che si propaga per 6 m ed è alta 6 m

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Un denso vapore si leva intorno all'incantatore. Una volta creato rimane immobile. Il vapore impedisce ogni tipo di visuale oltre 1,5 metri, inclusa la scurovisione. Una creatura a 1,5 metri di distanza è occultata (gli attacchi hanno il 20% di probabilità di mancare il bersaglio). Le creature ancora più distanti godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e l'attaccante non può usare la vista per localizzare il bersaglio).

Un vento di intensità moderata (16,5 o più km/h) disperde la nebbia in 4 round. Un forte vento (31,5 o più km/h) disperde la nebbia in 1 round. *Palla di fuoco*, *colpo infuocato* o un incantesimo simile disperdono la nebbia nell'area dell'esplosione o delle fiamme. Un *muro di fuoco* disperde la nebbia nell'area in cui può causare danni.

Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

FRANTUMARE

Invocazione [Sonoro]

Livello: Brd 2, Caos 2, Chr 2, Distruzione 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area o **Bersaglio:** Propagazione del raggio di 1,5 m; oppure un oggetto solido o una creatura cristallina

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto); Volontà nega (oggetto) oppure Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Frantumare genera un suono forte ed estremamente acuto che manda in pezzi tutti gli oggetti fragili non magici, riduce in frantumi un singolo oggetto solido e non magico oppure danneggia una creatura cristallina.

Usato come attacco ad area, *frantumare* distrugge gli oggetti non magici di cristallo, vetro, ceramica o porcellana come fiale, bottiglie, ampole, brocche, finestre, specchi e così via. Tutti gli oggetti di questo tipo entro 1,5 metri di distanza dal punto di origine vanno in mille pezzi. Gli oggetti che pesano più di 0,5 kg per livello dell'incantatore non ne subiscono l'effetto, ma tutti quelli che possiedono le caratteristiche suddette vengono frantumati.

In alternativa, si può dirigere *frantumare* contro un singolo oggetto solido a prescindere dalla sua composizione, ma che pesi fino a 5 kg per livello dell'incantatore.

Lanciato contro una creatura cristallina (di qualsiasi peso), *frantumare* infligge 1d6 danni sonori per livello dell'incantatore (massimo 10d6), concedendo un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni.

Componente materiale arcana: Un frammento di mica.

FRASTORNARE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura umanoide con 4 DV o meno

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

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

Componente materiale: Un ciuffo di lana o di una sostanza simile.

FRASTORNARE MOSTRI

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 2, Mag/Str 2

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 per ogni livello)

Bersaglio: Una creatura vivente con 6 DV o meno

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

FRECCIA ACIDA

Evocazione (Creazione) [Acido]

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Effetto: Una freccia d'acido

Durata: 1 round + 1 round per ogni 3 livelli

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Una freccia d'acido magica scaturisce dalla mano dell'incantatore dirigendosi sul bersaglio. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. La freccia infligge 2d4 danni da acido, senza danni da spargimento. Per ogni tre livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 18°) l'acido, a meno che non venga in qualche modo neutralizzato, dura per un altro round infliggendo altri 2d4 danni.

Componente materiale: Foglie di rabarbaro in polvere e lo stomaco di una vipera.

Focus: Un dardo.

FRECCIA INFUOCATA

Trasmutazione [Fuoco]

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Cinquanta proiettili, di cui tutti devono essere in contatto l'uno con l'altro al momento del lancio

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore rende delle normali munizioni proiettili infuocati. Ogni munizione infligge 1d6 danni da fuoco extra a qualsiasi bersaglio che colpisca. Un proiettile infuocato può facilmente incendiare un oggetto o una struttura infiammabile, ma non riuscirà a far prender fuoco a una creatura che colpisce.

Componente materiale: Una goccia d'olio e un frammento di pietra focaia.

FULMINE

Invocazione [Elettricità]

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 36 m

Area: Linea di 36 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore genera una terribile scarica di energia elettrica che infligge 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 10d6) ad ogni creatura presente all'interno dell'area. Il fulmine scaturisce dalla punta delle dita dell'incantatore.

Il fulmine incendia qualsiasi combustibile e danneggia qualunque oggetto sulla sua strada. È in grado di sciogliere i metalli con un basso punto di fusione come il piombo, l'oro, il rame, l'argento e il bronzo. Se il danno causato ad una barriera sulla traiettoria del fulmine è sufficiente a distruggerla permettendogli di passarvi attraverso, il fulmine proseguirà oltre di essa se il raggio di azione dell'incantesimo lo permette; altrimenti si fermerà come qualsiasi altro effetto magico.

Componente materiale: Un ciuffo di pelo e una verga di cristallo, ambra o vetro.

FUORVIARE

Illusione (Finzione, Mascheramento)

Livello: Brd 5, Fortuna 6, Inganno 6, Mag/Str 6

Componenti: S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio/Effetto: Incantatore/un duplicato illusorio

Durata: 1 round per livello (I) e concentrazione + 3 round; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno o Volontà dubita (se si interagisce); vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

Appare un duplicato illusorio (come per *immagine maggiore*, una finzione) dell'incantatore, il quale allo stesso tempo diventa invisibile (come nel caso di *invisibilità superiore*, un mascheramento). L'incantatore è quindi libero di muoversi a piacimento mentre il suo duplicato si allontana. Il duplicato appare entro i limiti del raggio di azione dell'incantesimo, e in seguito si muove secondo le intenzioni dell'incantatore (che richiede una certa concentrazione che inizia nel primo round dopo il lancio). È anche possibile far apparire l'illusione esattamente dove l'incantatore si trova per evitare che eventuali osservatori si accorgano che l'immagine è apparsa nel momento in cui l'incantatore diventa invisibile. L'incantatore e la finzione possono poi muoversi in direzioni differenti. Il duplicato si muove alla velocità dell'incantatore, può parlare e gesticolare come se fosse reale, ma non è in grado di attaccare o lanciare incantesimi, ma può fingere di farlo.

Il duplicato illusorio dura per tutto il tempo in cui l'incantatore si concentra su di esso, più 3 round aggiuntivi. Dopo che l'incantatore interrompe la sua concentrazione, il duplicato illusorio continua a svolgere la stessa attività fino a che non si esaurisce la durata dell'incantesimo. L'effetto di *invisibilità superiore* dura 1 round per livello, indipendentemente dalla concentrazione.