

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

INCANTESIMI (G)

GABBIA DI FORZA

Invocazione [Forza]

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Area: Gabbia di sbarre (cubo con spigolo di 6 m) o cella senza finestre (cubo con spigolo di 3 m)

Durata: 2 ore per livello (1)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo potente incantesimo genera una prigione cubica immobile e invisibile fatta di sbarre di forza o solide pareti di forza (a scelta dell'incantatore).

Le creature all'interno dell'area vengono catturate e imprigionate, a meno che non siano troppo grosse per essere contenute all'interno, nel qual caso l'incantesimo fallisce automaticamente. Il teletrasporto e le altre forme di viaggio astrale possono essere una via di fuga, tuttavia le pareti o le sbarre di forza si estendono anche sul Piano Etereo, rendendo impossibile il viaggio etereo.

Gabbia di forza, proprio come *muro di forza*, resiste a *dissolvi magie* ma è vulnerabile a *disintegrazione* e può essere distrutto da una *sfera annientatrice* o da una *verga della cancellazione*.

Gabbia di sbarre: Questa versione dell'incantesimo crea un cubo con spigolo di 6 metri delimitato da bande di forza (simile all'incantesimo *muro di forza*) che fungono da sbarre. Le sbarre sono larghe 1,25 cm con una distanza di 1,25 cm l'una dall'altra. Qualsiasi creatura in grado di passare attraverso uno spazio così piccolo può fuggire, mentre gli altri sono rinchiusi. Non è possibile attaccare con un'arma una creatura in una gabbia di sbarre a meno che l'arma non possa passare tra le sbarre. Anche contro tali armi (comprese frecce e simili attacchi a distanza), una creatura in una gabbia di sbarre ottiene copertura. Tutti gli incantesimi e le armi a soffio possono passare attraverso le sbarre.

Cella senza finestre: La cella è un cubo con spigolo di 3 metri con nessuna apertura per entrare o uscire. Solide pareti di forza chiudono l'accesso da tutti e sei i lati.

Componente materiale: Polvere di rubino del valore di 1.500 mo che viene lanciata in aria e poi scompare al momento del lancio dell'incantesimo.

GELARE IL METALLO

Trasmutazione [Freddo]

Livello: Drd 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Equipaggiamento in metallo di una creatura per ogni due livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra; oppure 12,5 kg di metallo per livello che deve trovarsi a una distanza massima di 9 m

Durata: 7 round

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Gelare il metallo rende il metallo estremamente freddo. I metalli incustoditi non magici non ottengono tiri salvezza, mentre quelli magici hanno diritto a un tiro salvezza contro l'incantesimo. Un oggetto posseduto da una creatura usa il bonus al tiro salvezza di quella creatura a meno che il proprio non sia più alto.

Una creatura subisce danni da freddo se il suo equipaggiamento viene raggelato. Subisce pieni danni se è colpita la sua armatura o se porta, impugna, indossa o tocca del metallo pari almeno a un quinto del suo peso. Subisce invece danni minimi (1 o 2 danni; vedi tabella) se non indossa armatura di metallo e se il metallo che porta addosso non raggiunge un quinto del suo peso.

Nel primo round di effetto dell'incantesimo il metallo diventa freddo e sgradevole da toccare, ma non infligge danni (effetto che si ripete anche nell'ultimo round di durata dell'incantesimo). Nel secondo e nel penultimo round, il gelo del metallo infligge danni e dolore. Nel terzo, quarto e quinto round il metallo è ghiacciato e infligge danni superiori, secondo la tabella sotto riportata.

Round	Temperatura del metallo	Danni
1	Freddo	Nessuno
2	Gelido	1d4 danni
3-5	Ghiacciato	2d4 danni
6	Gelido	1d4 danni
7	Freddo	Nessuno

Qualunque calore intenso a sufficienza da danneggiare la creatura nega i danni da freddo generati dall'incantesimo su una base punto per punto e viceversa. Sott'acqua gelare il metallo non infligge danni, ma attorno al metallo che subisce l'effetto si forma subito del ghiaccio, che lo rende molto più galleggiante.

Gelare il metallo contrasta e dissolve *riscaldare il metallo*.

GIARA MAGICA

Necromanzia

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 ora per livello oppure finché l'incantatore non torna nel suo corpo

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Lanciando *giara magica*, l'incantatore è in grado di trasferire la propria anima all'interno di una gemma o di un cristallo grande (conosciuti come giara magica), lasciando il suo corpo senza vita. Da lì può tentare di prendere possesso di un corpo nelle vicinanze, imprigionando l'anima del suo possessore all'interno della giara magica stessa. Può fare poi ritorno all'interno della giara (restituendo così l'anima intrappolata al suo corpo) e tentare di possederne un altro. L'incantesimo ha termine nel momento in cui l'anima dell'incantatore fa ritorno al suo corpo originale (lasciando vuoto il ricettacolo).

Per lanciare questo incantesimo, la giara magica deve essere all'interno del raggio di azione e l'incantatore deve conoscere la sua esatta posizione, anche se non è necessario che sia in linea di visuale o di effetto. Quando al momento del lancio l'anima si trasferisce altrove, il corpo viene lasciato, come chiunque potrebbe confermare, senza vita.

Dall'interno della giara magica l'incantatore è in grado di percepire e attaccare qualunque forma di vita si avvicini entro 3 metri per livello dell'incantatore (e sullo stesso piano di esistenza). Non è necessaria la linea di effetto fra la giara e il bersaglio. Non è comunque possibile determinare l'esatto tipo di creatura o la sua posizione. All'interno di un gruppo di creature viventi l'incantatore è però in grado di percepire una differenza di 4 o più DV tra una creatura e l'altra e determinare se una forza vitale è animata da energia positiva o negativa. (I non morti sono animati da energia negativa, e solo i non morti senzienti hanno, o sono, anime). L'incantatore può scegliere se attaccare una delle creature più forti o una di quelle più deboli, ma quale di loro egli tenta di possedere è determinato casualmente.

Tentare di possedere un corpo è un'azione di round completo. Viene bloccata da *protezione dal male* o da simili interdizioni. Se la vittima fallisce un tiro salvezza sulla Volontà, l'incantatore riesce a possedere il suo corpo, intrappolando la sua anima all'interno della giara magica. Se l'incantatore non riesce a ottenere il corpo desiderato, la sua forza vitale rimane all'interno della giara magica, e ulteriori tentativi di possedere quella vittima falliscono automaticamente.

Se l'incantatore ha successo, la propria forza vitale invade il corpo bersaglio, e l'anima dell'ospite viene imprigionata nella giara magica. L'incantatore mantiene i propri valori di Intelligenza, Saggezza, Carisma, livello, classe, bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base, allineamento e capacità mentali. Il corpo mantiene i propri valori di Forza, Destrezza, Costituzione, punti ferita, capacità naturali e capacità automatiche. Un corpo con arti aggiuntivi non permette all'incantatore di effettuare un numero superiore di attacchi (o di rendere più vantaggiosi i suoi attacchi con due armi). L'incantatore non può decidere di attivare capacità straordinarie o soprannaturali della creatura. Gli incantesimi e le capacità magiche della creatura non rimangono nel corpo.

Come azione standard, l'incantatore può anche fare ritorno liberamente all'interno della giara magica, se questa si trova entro il raggio di azione, restituendo così l'anima che la giara conteneva al suo corpo originale. L'incantesimo ha termine nel momento in cui l'anima dell'incantatore torna dalla giara al proprio corpo.

Se il corpo ospite viene ucciso, l'incantatore torna all'interno della giara magica, sempre che si trovi entro il raggio di azione dell'incantesimo, e la forza vitale dell'ospite se ne va con lui (il che significa che è morto). Se il corpo ospite viene ucciso al di fuori del raggio, muoiono entrambi. Qualsiasi forza vitale che non abbia più un posto in cui tornare è da considerarsi morta.

Se nel momento in cui l'incantesimo ha termine l'incantatore è ancora all'interno della giara magica, la sua anima torna al suo corpo originale (o muore, se quest'ultimo è al di fuori del raggio di azione o è stato distrutto). Se nel momento in cui l'incantesimo ha termine l'incantatore è ancora all'interno di un ospite, fa ugualmente ritorno al suo corpo (o muore, se si trova fuori dal raggio rispetto alla sua posizione attuale). Lo stesso vale anche per l'anima intrappolata all'interno della giara magica (la quale, se si trova fuori dal raggio di azione, muore). Distruggere il ricettacolo pone fine alla magia, e l'incantesimo può essere dissolto in presenza della giara o del corpo ospite.

Focus: Una gemma o un cristallo del valore di almeno 100 mo.

GIUSTO POTERE

Trasmutazione

Livello: Chr 5, Forza 5

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

L'altezza dell'incantatore raddoppia immediatamente, e il suo peso viene moltiplicato per 8. La sua taglia diventa più grande di una categoria, ed egli ottiene un bonus di taglia +4 alla Forza e un bonus di taglia +2 alla Costituzione. Inoltre, ottiene un bonus di potenziamento +2 alla sua armatura naturale. Guadagna riduzione del danno 3/male (se generalmente incanala energia positiva) o riduzione del danno 3/bene (se generalmente incanala energia negativa). Al 12° livello questa riduzione del danno diventa 6/male o 6/bene, e al 15° livello diventa 9/male o 9/bene (il massimo). Il suo modificatore di taglia alla CA e gli attacchi cambiano in base alla nuova categoria di taglia (se la sua taglia originaria era Minuta, Minuscola, Piccola, Media o Grande, il suo modificatore diminuisce di 1; altrimenti, vedi "Modificatore di taglia").

Utilizzare la Tabella: "Taglia delle creature e scala" per determinare il suo nuovo spazio e la portata. Questo incantesimo non modifica la velocità.

Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, l'incantatore raggiunge la massima taglia possibile e può effettuare una prova di Forza (sfruttando la sua Forza accresciuta) per rompere qualsiasi forma di contenimento nel processo. Se fallisce, è costretto senza alcun danno dai materiali che lo contengono: l'incantesimo non può schiacciare l'incantatore aumentandone la taglia.

Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato dall'incantatore viene allo stesso modo ingrandito dall'incantesimo. Le armi da mischia e da tiro infliggono più danni. Altre proprietà magiche non vengono influenzate da questo incantesimo. Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso dell'incantatore (incluso un proiettile o un'arma da lancio) ritorna istantaneamente alla sua taglia normale. Questo significa che le armi da lancio infliggono i loro danni normali (i proiettili infliggono danni in base alla taglia dell'arma che li ha tirati).

Molteplici effetti magici che aumentano la taglia non sono cumulativi, che significa (tra le altre cose) che non è possibile usare un secondo lancio di questo incantesimo per aumentare ulteriormente la propria taglia mentre si è ancora sotto l'effetto del primo lancio.

GLIFO DI INTERDIZIONE

Abiurazione

Livello: Chr 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio o Area: Oggetto toccato o fino a 0,45 m² per livello

Durata: Permanente finché non viene scaricato (I)

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No (oggetto) e Sì; vedi testo

Questa potente iscrizione infligge danni a coloro che entrano, oltrepassano o aprono un oggetto o un'area protetti. Un glifo può essere messo a guardia di un ponte, di un passaggio, impedire l'accesso a un portale, proteggere con una trappola uno scrigno o una scatola e così via.

È l'incantatore a stabilire le condizioni della protezione. Normalmente ogni creatura che entri nell'area protetta o apra l'oggetto protetto senza pronunciare una parola d'ordine (stabilita dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo) subisce la magia incamerata nel glifo. In alternativa o in aggiunta a una parola di attivazione, i glifi possono essere anche regolati su caratteristiche fisiche (altezza o peso), tipo e sottotipo, o genere di creatura. Oppure possono essere regolati per quanto concerne il bene, il male, la legge, il caos o per lasciare passare coloro che appartengono alla propria religione. Non possono essere invece regolati in base alla classe, ai Dadi Vita o al livello. I glifi reagiscono normalmente alle creature invisibili ma non vengono invece attivati da coloro che li oltrepassano in forma eterea. Non è possibile porre glifi multipli all'interno della stessa area. Tuttavia, se un mobiletto ha tre cassetti, ognuno può essere protetto da un glifo diverso.

Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve tracciare una linea fiocamente scintillante attorno al sigillo di protezione. Il glifo può essere tracciato in qualsiasi forma che rientri nei limiti dell'area che è in grado di coprire. Quando l'incantesimo è completato, il glifo e i disegni tracciati diventano pressoché invisibili.

I glifi non possono subire l'effetto o essere oltrepassati da mezzi di scansione fisici o magici, ma possono essere dissolti. *Fuorviare*, *metamorfosi* e *anti-individuazione* (e simili effetti magici) possono imbrogliare un glifo, anche se i camuffamenti non magici e simili non ci riescono.

Lettura del magico consente di identificare un *glifo di interdizione* effettuando una prova di Sapienza Magica con CD 13. Identificare il glifo non significa tuttavia scaricarlo; permette però di sapere la sua natura di base (versione, tipo di danni che provoca, quale incantesimo contiene).

Si può decidere che i glifi disponibili per un incantatore dipendano dalla sua divinità. In base alle regole sulla ricerca magica, potrebbe ottenere ulteriori glifi disponibili in seguito.

Nota: Le trappole magiche come *glifo di interdizione* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può utilizzare la sua abilità Cercare per trovare il glifo e l'abilità Disattivare Congegni per neutralizzarla. La CD in ogni caso è 25 + il livello dell'incantesimo oppure 28 per il *glifo di interdizione*.

In base alla versione scelta, un glifo può colpire con un'esplosione l'intruso oppure attivare un incantesimo.

Glifo esplosivo: Un'esplosione infligge 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8) all'intruso e a tutti coloro che si trovano entro 1,5 metri da lui. I danni inflitti possono essere da acido, elettricità, freddo, fuoco o sonori (a scelta dell'incantatore al momento del lancio). Chi subisce i danni può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzarli. Contro questo effetto si applica la resistenza agli incantesimi.

Glifo incantato: L'incantatore può celare all'interno del glifo qualsiasi incantesimo di 3° livello o inferiore che sia dannosa e che lui conosca. Tutte le caratteristiche dell'incantesimo dipendenti dal livello vengono calcolate in base al livello dell'incantatore al momento del lancio. Se l'incantesimo agisce su un bersaglio, il bersaglio in questione sarà l'intruso. Se l'incantesimo ha un'area o un effetto amorfo (una nuvola, ad esempio), l'area o l'effetto vengono centrati sull'intruso. Se l'incantesimo evoca delle creature, queste compaiono più vicino possibile all'intruso e lo attaccano. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi funzionano normalmente, con l'eccezione della CD, che è regolata sul livello dell'incantesimo celato nel glifo.

Componente materiale: L'incantatore traccia il glifo con l'incenso, che deve prima essere sparso con polvere di diamante del valore di almeno 200 mo.

GLIFO DI INTERDIZIONE SUPERIORE

Abiurazione

Livello: Chr 6

Funziona come *glifo di interdizione*, ma il *glifo esplosivo superiore* infligge fino a 10d8 danni, e il *glifo incantato superiore* può contenere un incantesimo fino al 6° livello.

Componente materiale: L'incantatore traccia il glifo con l'incenso, che deve prima essere sparso con polvere di diamante del valore di almeno 400 mo.

GLOBO DI INVULNERABILITÀ

Abiurazione

Livello: Mag/Str 6

Funziona come *globo di invulnerabilità inferiore*, ma è in grado di escludere anche incantesimi ed effetti magici di 4° livello.

GLOBO DI INVULNERABILITÀ INFERIORE

Abiurazione

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 m

Area: Emanazione sferica del raggio di 3 m centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Una sfera magica immobile e dotata di una debole luminescenza circonda l'incantatore escludendo gli effetti di qualunque magia fino al 3° livello. L'area o l'effetto di tali incantesimi non influenza l'area del *globo di invulnerabilità inferiore*. Questi incantesimi semplicemente non hanno effetto su qualsiasi bersaglio si trovi all'interno del globo. Gli effetti esclusi comprendono capacità magiche e incantesimi o effetti magici derivanti da oggetti. Qualunque tipo di incantesimo può comunque essere lanciato attraverso o all'esterno del globo magico. Gli incantesimi di 4° livello o superiore non subiscono l'effetto del globo, né lo subiscono gli incantesimi già attivi quando viene lanciato il globo. Quest'ultimo può essere distrutto da un dissolvi magie lanciato specificatamente su di esso, e non ad area di effetto. L'incantatore può uscire e tornare all'interno del globo senza penalità.

Da notare che gli incantesimi non vengono annullati a meno che i loro effetti non interessino l'area del globo, e anche in quel caso non vengono dissolti, ma semplicemente soppressi.

Se un incantesimo presenta differenze di livello a seconda della classe del personaggio che lo lancia, si usa il livello appropriato all'incantatore per determinare se il globo di invulnerabilità inferiore è in grado di fermarlo.

Componente materiale: Una piccola sfera di vetro o cristallo che si frantuma al termine dell'incantesimo.

GRAZIA DEL GATTO

Trasmutazione

Livello: Brd 2, Drd 2, Mag/Str 2, Rgr 2

Componenti: V, S, M

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

La creatura trasmutata diventa più aggraziata, agile e coordinata. L'incantesimo fornisce un bonus di potenziamento +4 alla Destrezza, aggiungendo anche i relativi benefici alla CA, ai tiri salvezza sui Riflessi e agli altri usi del modificatore di Destrezza.

Componente materiale: Un ciuffo di pelo di gatto.

GRAZIA DEL GATTO DI MASSA

Trasmutazione

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

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

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

GRIDO

Invocazione [Sonoro]

Livello: Brd 4, Mag/Str 4

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Area: Esplosione a forma di cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale o Riflessi nega (oggetto); vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

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

L'incantesimo grido non può penetrare l'incantesimo *silenzio*.

GRIDO SUPERIORE

Invocazione [Sonoro]

Livello: Brd 6, Mag/Str 8

Componenti: V, S, F

Raggio di azione: 18 m

Tiro salvezza: Tempra parziale o Riflessi nega (oggetto); vedi testo

Funziona come *grido*, ma questo cono infligge 10d6 danni sonori (o 1d6 danni sonori per livello dell'incantatore, massimo 20d6, contro gli oggetti cristallini o fragili esposti o le creature cristalline). Rende anche le vittime stordite per 1 round e assordate per 4d6 round. Una creatura nell'area del cono può negare lo stordimento e dimezzare sia i danni che la durata della sordità superando un tiro salvezza sulla Tempra. Una creatura che ha in mano un oggetto vulnerabile può tentare un tiro salvezza sui Riflessi per negare i danni sull'oggetto.

Focus arcano: Un piccolo corno di metallo o avorio.

GUARIGIONE

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chr 6, Drd 7, Guarigione 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Guarigione permette di infondere un flusso di energia positiva in una creatura per curare le sue malattie e le sue ferite. L'incantesimo termina immediatamente tutte le seguenti condizioni avverse che potrebbero affliggere il bersaglio: abbagliato, accecato, affaticato, ammalato, assordato, avvelenato, confuso, danni alle caratteristiche, esausto, frastornato, infermo, nauseato, soggetto a demenza, soggetto a regressione mentale e stordito. Cura anche 10 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 150 danni al 15° livello.

Guarigione non rimuove livelli negativi e non ripristina livelli o punteggi di caratteristica risucchiati permanentemente.

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

GUARIGIONE DI MASSA

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chr 9, Guarigione 9

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

Bersaglio: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *guarigione*, tranne che per quanto indicato nelle statistiche sopra. Il numero massimo di punti ferita ripristinati per ogni creatura è 250.

GUARIRE CAVALCATURA

Evocazione (Guarigione)

Livello: Pal 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Cavalcatura toccata dall'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Funziona come *guarigione*, ma ha effetto solo sulla cavalcatura speciale del paladino (generalmente un cavallo da guerra).

GUIDA

Divinazione

Livello: Chr 0, Drd 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

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

GUSCIO ANTI-VEGETALI

Abiurazione

Livello: Drd 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 m

Area: Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

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

GUSCIO ANTI-VITA

Abiurazione

Livello: Animale 6, Chr 6, Drd 6

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: 3 m

Area: Emanazione del raggio di 3 m centrato sull'incantatore

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un campo di energia mobile di forma semisferica che blocca l'accesso a gran parte delle creature viventi. L'effetto respinge aberrazioni, animali, bestie magiche, draghi, folletti, giganti, melme, parassiti, umanoidi, umanoidi mostruosi e vegetali, ma non costrutti, elementali, esterni o non morti.

Questo incantesimo può essere utilizzato solo per difendersi, e non per attaccare; spingere una barriera di abiurazione contro una creatura che ne viene tenuta all'esterno provoca il cedimento della barriera (vedi "Abiurazione").