

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

INCANTESIMI (UWXYZ)

UNTO

Evocazione (Creazione)

Livello: Brd 1, Mag/Str 1

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 o Area: Un oggetto o una superficie di 3 m x 3 m

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

Un incantesimo *unto* ricopre una superficie solida con una patina di grasso scivoloso. Qualsiasi creatura che entri nell'area o che vi si ritrovi intrappolata deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi altrimenti scivola e cade. Questo tiro salvezza va ripetuto ad ogni round in cui la creatura rimane nell'area. Una creatura può entrare o attraversare l'area di unto a metà della sua velocità normale superando una prova di Equilibrio con CD 10. Se fallisce questa prova, non può muoversi in quel turno (e dovrà superare un tiro salvezza sui Riflessi per non cadere). Se fallisce la prova di Equilibrio di 5 o più, cadrà (vedi l'abilità Equilibrio per i dettagli).

Si dovrebbero regolare i tiri salvezza a seconda delle circostanze. Ad esempio, se una creatura scende in carica lungo un declivio ed entra all'improvviso in un'area ricoperta di *unto* avrà ben poche possibilità di evitarne gli effetti, ma le sue possibilità di uscire dall'area sono pressoché totali (che lei lo desideri o meno).

Questo incantesimo può anche essere usato per creare un rivestimento scivoloso su un oggetto (una corda, i pioli di una scala, l'impugnatura di un'arma). Quegli oggetti materiali che sono incustoditi subiscono automaticamente l'effetto di questo incantesimo, mentre quelli che sono impugnati o utilizzati da una creatura hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi per evitare l'effetto. Se il tiro salvezza iniziale fallisce, la creatura lascia cadere l'oggetto immediatamente. Il tiro salvezza va di nuovo effettuato a ogni round in cui la creatura tenta di raccogliere o di usare l'oggetto reso viscido. Se una creatura indossa un'armatura o dei vestiti su cui è stato lanciato unto ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Artista della Fuga e alle prove di lottare effettuate per resistere o sfuggire a una lotta o per non essere più immobilizzato.

Componente materiale: Un pezzo di grasso di maiale o di burro.

VEDERE INVISIBILITÀ

Divinazione

Livello: Brd 3, Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello (I)

L'incantatore è in grado di vedere gli oggetti e le creature invisibili, come anche le creature eteree o astrali, come se fossero normalmente visibili. Tali creature appaiono come forme trasparenti, consentendo all'incantatore di distinguere con facilità la differenza tra creature visibili, invisibili ed eteree.

L'incantesimo non rivela il metodo usato per ottenere l'invisibilità, anche se un viaggiatore astrale è facilmente individuabile dal suo cordone argentato. Non è in grado di svelare le illusioni né fornisce la possibilità di vedere attraverso oggetti opachi. Non rivela creature che sono semplicemente nascoste, occultate o semplicemente difficili da individuare.

Vedere invisibilità può essere reso permanente da un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale: Un pizzico di talco e uno di polvere d'argento.

VELENO

Necromanzia

Livello: Chr 4, Drd 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: Istantanea; vedi testo

Tiro salvezza: Tempra nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Invocando i poteri velenosi dei predatori naturali, l'incantatore trasmette al bersaglio gli effetti di un orribile veleno con un attacco di contatto in mischia riuscito. Il veleno infligge 1d10 danni temporanei alla Costituzione immediatamente e altri 1d10 danni temporanei alla Costituzione 1 minuto più tardi. Ogni volta il bersaglio può tentare di negare i danni con un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + la metà del livello dell'incantatore + il modificatore di Saggezza dell'incantatore).

VELO

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 6, Mag/Str 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

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

Durata: Concentrazione + 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì; vedi testo

L'incantatore è in grado di cambiare istantaneamente l'aspetto dei soggetti e di mantenere il loro aspetto così alterato per tutta la durata dell'incantesimo. Può far sembrare i soggetti qualsiasi cosa desideri. Un gruppo potrebbe essere fatto passare per un gruppo misto di brownie, pixie e creature fatate guidati da un treant. I soggetti sembrano alla vista, al tatto e all'odore proprio come le creature che si vuole che sembrino. Le creature soggette all'incantesimo tornano al loro vero aspetto se vengono uccise. L'incantatore deve superare una prova di Camuffare se vuole replicare con precisione l'aspetto di un individuo specifico. L'incantesimo fornisce un bonus di +10 a questa prova.

I soggetti non consenzienti possono negare l'effetto dell'incantesimo su di loro superando un tiro salvezza sulla Volontà o con la loro resistenza agli incantesimi. Coloro che interagiscono con i soggetti possono tentare dei tiri salvezza sulla Volontà per vedere attraverso il mascheramento, ma la loro resistenza agli incantesimi non aiuta.

VELOCITÀ

Trasmutazione

Livello: Brd 3, 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: Una creatura per livello, che non può trovarsi a più di 9 metri l'una da un'altra

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura trasmutata si muove e agisce più velocemente del normale. Questa velocità aggiuntiva ha diversi effetti.

Quando compie un'azione di attacco completo, una creatura velocizzata può effettuare un attacco extra con l'arma che sta impugnando. L'attacco viene compiuto usando il bonus di attacco base completo della creatura, più eventuali modificatori appropriati alla situazione. (Questo effetto non si somma ad effetti analoghi come quelli concessi da un'arma della velocità, e non concede di fatto un'azione aggiuntiva, quindi non può essere usato per lanciare un secondo incantesimo o intraprendere un'altra azione extra all'interno del round).

Una creatura velocizzata ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di schivare +1 alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Qualsiasi condizione che provoca la perdita del bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se posseduto) provoca la perdita anche di questi bonus di schivare.

Tutti i movimenti delle creature velocizzate (compreso il movimento sul terreno, scalare, volare e nuotare) aumentano di 9 metri, fino a un massimo pari al doppio della velocità normale del soggetto. Questo incremento viene considerato un bonus di potenziamento, e influenza la distanza di salto della creatura come è normale in base all'incremento di velocità.

Molteplici effetti di *velocità* non sono cumulativi. *Velocità* contrasta e dissolve *lentezza*.

Componente materiale: Una buccia di radice di liquirizia.

VENTO SUSSURRANTE

Trasmutazione [Aria]

Livello: Brd 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 1,5 km per livello

Area: Propagazione del raggio di 3 m

Durata: Non più di 1 ora per livello oppure finché non viene scaricato (raggiunta la destinazione)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

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

VENTRILOQUIO

Illusione (Finzione)

Livello: Brd 1, Mag/Str 1

Componenti: V, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Un suono intelligibile, di solito un discorso

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)

Resistenza agli incantesimi: No

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

Focus: Un pezzo di pergamena arrotolato in un piccolo cono.

VESTE MAGICA

Trasmutazione

Livello: Chr 3, Forza 3, Guerra 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Armatura o scudo toccati

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Con questo incantesimo si infonde nell'armatura o nello scudo toccato un bonus di potenziamento +1 per ogni quattro livelli dell'incantatore (massimo +5 al 20° livello). Ai fini di questo incantesimo, gli abiti normali contano come un'armatura che non dà alcun bonus alla CA.

VIBRAZIONE ARMONICA

Invocazione [Sonoro]

Livello: Brd 6

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una struttura isolata

Durata: Fino a 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Entrando in sintonia con una struttura isolata come un edificio, un ponte o una diga, l'incantatore può dare origine ad una vibrazione che la danneggi. Una volta cominciata, la vibrazione infligge 2d10 danni per round alla struttura bersaglio. (La durezza non ha effetto sui danni provocati dall'incantesimo). L'incantatore può scegliere al momento del lancio di limitare la durata dell'incantesimo, altrimenti dura 1 round per livello. Se lanciato su un bersaglio che non è isolato, la pietra circostante dissipa l'effetto e non si infligge alcun danno.

Vibrazione armonica non può aver effetto sulle creature (compresi i costrutti). Dato che una struttura è un oggetto incustodito, non riceve alcun tiro salvezza per resistere agli effetti di questo incantesimo.

Focus: Un diapason.

VIGILANZA E INTERDIZIONE

Abiurazione

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S, M, F

Tempo di lancio: 30 minuti

Raggio di azione: Ovunque all'interno dell'area da proteggere

Area: Fino a 18 m² per livello (F)

Durata: 2 ore per livello (I)

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

Questo potente incantesimo viene usato principalmente per difendere una roccaforte. Protegge 18 m² per ogni livello dell'incantatore. L'area protetta può essere alta fino a 6 metri e della forma desiderata. Si possono coprire diversi piani di una fortezza suddividendo l'area su ognuno di loro, ma l'incantatore deve sempre essere da qualche parte all'interno dell'area che intende proteggere per lanciare l'incantesimo. L'incantesimo crea nell'area protetta i seguenti effetti magici:

Nebbia: Tutti i corridoi si riempiono di nebbia, che impedisce ogni visuale possibile (compresa la scurovisione) oltre 1,5 metri. Una creatura che si trovi entro un raggio di 1,5 metri gode di occultamento (gli attacchi hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature più lontane di 1,5 metri godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e chi attacca non è in grado di usare la vista per localizzare il bersaglio). *Tiro salvezza:* Nessuno. *Resistenza agli incantesimi:* No.

Serrature arcane: Tutte le porte nell'area protetta sono soggette a *serratura arcana*. *Tiro salvezza:* Nessuno. *Resistenza agli incantesimi:* No.

Ragnatele: Tutte le scale vengono riempite di ragnatele da cima a fondo. I filamenti sono simili a quelli creati dall'incantesimo *ragnatela*, con la differenza che ricscono nel giro di 10 minuti se vengono bruciati o strappati finché permane l'incantesimo *vigilanza e interdizione*. *Tiro salvezza:* Riflessi nega; vedi testo di *ragnatela*. *Resistenza agli incantesimi:* No.

Confusione: Quando si presentano scelte su che direzione prendere (all'incrocio di due corridoi o di un passaggio laterale, ad esempio), un effetto minore simile a *confusione* fa credere agli intrusi, con una probabilità del 50%, di dirigersi nella direzione totalmente opposta a quella che in realtà hanno scelto. Questo effetto è un ammalimento di influenza mentale. *Tiro salvezza:* Nessuno. *Resistenza agli incantesimi:* Sì.

Porte scomparse: Una porta per ogni livello dell'incantatore viene ricoperta da un effetto di *immagine silenziosa* che la fa sembrare un semplice muro. *Tiro salvezza:* Volontà dubita (se si interagisce). *Resistenza agli incantesimi:* No.

L'incantatore può inoltre piazzare a scelta uno dei cinque effetti magici seguenti:

1. *Luci danzanti* in quattro corridoi. L'incantatore può definire un semplice programma che farà sì che le luci si ripetano fintanto che dura l'incantesimo *vigilanza e interdizione*. *Tiro salvezza:* Nessuno. *Resistenza agli incantesimi:* No.
2. Una *bocca magica* in due posti. *Tiro salvezza:* Nessuno. *Resistenza agli incantesimi:* No.
3. Una *nube maleodorante* in due posti. Il vapore appare alle locazioni scelte; ritorna dopo 10 minuti se viene disperso dal vento fintanto che dura *vigilanza e interdizione*. *Tiro salvezza:* Tempra nega; vedi testo di *nube maleodorante*. *Resistenza agli incantesimi:* No.
4. Una *folata di vento* in un corridoio o in una stanza. *Tiro salvezza:* Tempra nega. *Resistenza agli incantesimi:* Sì.
5. Una *suggestione* in un posto. L'incantatore può scegliere un'area ampia fino a un quadrato con lato di 1,5 metri e qualsiasi creatura che vi entri o la attraversi riceve la *suggestione* mentalmente. *Tiro salvezza:* Volontà nega. *Resistenza agli incantesimi:* Sì.

L'intera area protetta emana forti ondate di magia della scuola di abiurazione. Un *dissolvi magie* lanciato con successo su uno specifico effetto riuscirà a rimuovere soltanto quell'effetto. *Disgiunzione* distrugge l'intero effetto di *vigilanza e interdizione*.

Componente materiale: Incenso da bruciare, un pezzo di zolfo, olio, una stringa annodata e una piccola dose di sangue di colosso di terra.

Focus: Una piccola verga d'argento.

VIRTÙ

Trasmutazione

Livello: Chr 0, Drd 0, Pal 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto

Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocua)

Il soggetto ottiene 1 punto ferita temporaneo.

VISIONE

Divinazione

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S, M, PE

Tempo di lancio: 1 azione standard

Funziona come *conoscenza delle leggende*, ma agisce più velocemente e infonde nell'incantatore un velo di stanchezza. Questi può porre una domanda su un personaggio, un luogo o un oggetto e poi lanciare l'incantesimo. Se il personaggio o l'oggetto sono presenti, o se l'incantatore si trova nel luogo in questione, riceve una visione riguardo alla domanda posta superando una prova di livello dell'incantatore (1d20 + 1 per livello dell'incantatore; massimo +25) con CD 20. Se sono disponibili solo informazioni dettagliate sul luogo, sul personaggio o sull'oggetto, la CD è 25 e l'informazione ottenuta è incompleta. Se sono a disposizione solo delle voci, la CD è 30 e l'informazione ottenuta è vaga.

Costo in PE: 100 PE.

VISIONE FALSA

Illusione (Mascheramento)

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

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: Emanazione del raggio di 12 m

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

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

Componente materiale arcana: La polvere fine di un pezzo di giada del valore di almeno 250 mo da spargere in aria quando l'incantesimo viene lanciato.

VISIONE DELLA MORTE

Necromanzia [Male]

Livello: Chr 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Area: Emanazione a forma di cono

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Usando la vista funesta conferita dai poteri della non vita, è possibile determinare le condizioni delle creature prossime alla morte che si trovano all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo. L'incantatore capisce subito se ogni creatura nell'area è morta, moribonda (viva e ferita, ma con 3 punti ferita o meno rimasti), in lotta con la morte (viva con 4 punti ferita o più), non morta, oppure né viva né morta (come un costrutto). Questo incantesimo vede attraverso qualsiasi incantesimo o potere che permetta a una creatura di simulare la morte.

VISIONE DEL VERO

Divinazione

Livello: Chr 5, Conoscenza 5, Drd 7, Mag/Str 6

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 (innocuo)

L'incantatore conferisce al soggetto la capacità di vedere tutte le cose per quello che sono veramente. Il soggetto vede attraverso l'oscurità naturale e quella magica, nota porte segrete celate dalla magia, vede le locazioni esatte delle creature o degli oggetti sotto l'effetto di sfocatura o di distorsione, vede le creature e gli oggetti invisibili normalmente, vede attraverso le illusioni e le vere forme degli esseri soggetti a metamorfosi, trasformati o trasmutati. Inoltre, il soggetto è in grado di concentrarsi e di osservare ciò che accade sul Piano Etereo (ma non negli spazi extradimensionali). Il raggio di azione accordato a visione del vero è di 36 metri.

Visione del vero, tuttavia, non permette di vedere attraverso oggetti solidi. Non conferisce in alcun modo vista a raggi X o un suo qualsiasi equivalente. Non nega l'occultamento, nemmeno quello causato da nebbia o effetti simili. *Visione del vero* non aiuta il soggetto a vedere attraverso camuffamenti normali, a individuare creature che sono semplicemente nascoste o a trovare porte segrete nascoste con mezzi normali. Inoltre, gli effetti di questo incantesimo non possono essere potenziati con magie conosciute, quindi non è possibile usare *visione del vero* attraverso una *sfera di cristallo* o in combinazione con *chiaroudienza/chiaroveggenza*.

Componente materiale: Un unguento per gli occhi del costo di 250 mo fatto di una rara miscela di grasso, polvere di funghi e zafferano.

VISTA ARCANA

Divinazione

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (I)

Questo incantesimo fa scintillare di blu gli occhi dell'incantatore e gli consente di vedere aure magiche entro un raggio di 36 metri. L'effetto è simile a quello dell'incantesimo individuazione del magico, ma non richiede concentrazione e permette di svelare la posizione e la potenza delle aure più rapidamente.

L'incantatore conosce la posizione e la potenza di tutte le aure magiche entro il suo raggio visivo. La potenza di un'aura dipende dal livello di funzionamento dell'incantesimo oppure dal livello dell'incantatore di un oggetto, come indicato nella descrizione dell'incantesimo individuazione del magico. Se gli oggetti o le creature dotate dell'aura sono nella linea di visuale, l'incantatore può effettuare prove di Sapienza Magica per determinare la scuola di magia coinvolta in ognuna. (Effettuare una prova per aura; CD 15 + livello dell'incantesimo, o 15 + metà del livello dell'incantatore per un effetto che non sia un incantesimo).

Se l'incantatore si concentra su una creatura specifica entro 36 metri con un'azione standard, è in grado di determinare se possiede la capacità di lanciare incantesimi o una qualche capacità magica, se si tratta di capacità arcane o divine (le capacità magiche sono considerate arcane), e la forza dell'incantesimo o capacità magica più potente attualmente a disposizione di quella creatura. In alcuni casi, l'incantesimo può dare risultati fuorvianti, ad esempio, se lo si usa su un incantatore che abbia quasi consumato gli incantesimi che ha a disposizione in un giorno.

Vista arcana può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

VISTA ARCANA SUPERIORE

Divinazione

Livello: Mag/Str 7

Funziona come *vista arcana*, ma l'incantatore apprende automaticamente quali incantesimi o effetti magici siano attivi sugli individui o sugli oggetti che vede.

Vista arcana superiore non permette però l'identificazione di oggetti magici.

A differenza di *vista arcana*, questo incantesimo non può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

VITA FALSATA

Necromanzia

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello o finché non viene scaricato; vedi testo

L'incantatore si assicura il potere della non vita per garantirsi la capacità di evitare la morte. Mentre l'incantesimo è attivo, ottiene punti ferita temporanei pari a 1d10 +1 per livello dell'incantatore (massimo +10).

Componente materiale: Una minima quantità di alcol o di liquore distillato, da usare per tracciare certi sigilli sul proprio corpo durante il lancio dell'incantesimo. Tali sigilli sono invisibili quando l'alcol o il liquore evaporano.

VOLARE

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 3, Viaggio 3

Componenti: V, S, F/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 di questo incantesimo è in grado di volare a una velocità di 18 metri (12 metri se indossa armatura media o pesante, o se porta un carico medio o pesante). Il soggetto è in grado di volare verso l'alto a velocità dimezzata e di scendere in picchiata al doppio della velocità, e la sua manovrabilità è buona. Usare l'incantesimo *volare* richiede tanta concentrazione quanta camminare, quindi il soggetto in volo può attaccare o lanciare incantesimi normalmente. Il soggetto di un incantesimo volare può caricare ma non può correre e non può portare su di sé un peso superiore al suo carico massimo consentito in aggiunta all'armatura che indossa.

Se la durata dell'incantesimo dovesse esaurirsi mentre il soggetto è ancora in aria, la magia svanisce gradualmente. Il soggetto scende di 18 metri per round per 1d6 round. Se tocca terra entro quel lasso di tempo, atterra incolume. In caso contrario, cade per la distanza rimanente, e il danno da caduta è pari a 1d6 per ogni 3 metri di caduta. Dal momento che dissolvere un incantesimo significa porgli fine, il soggetto cade in questo modo anche se volare viene dissolto.

Focus arcano: Una piuma d'ala di un uccello qualsiasi.

VOLO GIORNALIERO

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello

Funziona come *volare*, ma permette di volare alla velocità di 12 metri (9 metri se si indossa un'armatura media o pesante, o se si porta un carico medio o pesante) con manovrabilità media. Quando si usa questo incantesimo per il movimento su lunghe distanze, si può andare veloci senza subire danni non letali (una marcia forzata richiede comunque prove di Costituzione). Ciò significa che si possono coprire 96 km in un periodo di volo di otto ore (o 72 km ad una velocità di 9 metri).

VUOTO MENTALE

Abiurazione

Livello: Mag/Str 8, Protezione 8

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura

Durata: 24 ore

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il bersaglio dell'incantesimo è protetto contro qualunque oggetto o incantesimo che individui, influenzi o sia in grado di leggere pensieri o emozioni. Questo incantesimo protegge contro qualunque incantesimo o effetto di influenza mentale, così come dalla raccolta di informazioni tramite incantesimi o effetti di divinazione. *Vuoto mentale* inganna perfino *desiderio*, *desiderio limitato* e *miracolo*, se vengono usati per influenzare la mente o raccogliere informazioni sul soggetto. Nel caso di uno scrutamento dell'area in cui si trova la creatura bersaglio, come per *occhio arcano*, l'incantesimo funziona ma la creatura non viene individuata. Tentativi di scrutare diretti specificatamente al soggetto non funzionano minimamente.

ZANNA MAGICA

Trasmutazione

Livello: Drd 1, Rgr 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Zanna magica fornisce a un'arma naturale del soggetto un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. L'incantesimo può avere effetto su un attacco di schianto, un pugno, un morso o qualunque altra arma naturale. (Questo incantesimo non cambia il danno di un colpo senz'armi da danno non letale a danno letale).

Zanna magica può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

ZANNA MAGICA SUPERIORE

Trasmutazione

Livello: Drd 3, Rgr 3

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

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 ora per livello

Funziona come *zanna magica*, ma il bonus di potenziamento ai tiri per colpire e per i danni è di +1 per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo +5).

In alternativa, l'incantatore può infondere in tutte le armi naturali della creatura un bonus di potenziamento +1 (indipendentemente dal proprio livello dell'incantatore).

Zanna magica superiore può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

ZONA DI SILENZIO

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Personale

Area: Emanazione di raggio di 1,5 m centrata sull'incantatore

Durata: 1 ora per livello (I)

Lanciando *zona di silenzio*, l'incantatore manipola le onde sonore circostanti in modo da poter conversare normalmente con chi si trova all'interno dell'area, mentre nessuno al di fuori può udire le loro voci o qualunque altro rumore da loro emesso, compresi gli effetti dipendenti dal linguaggio e quelli sonori (come comando o grido). Questo effetto è centrato sull'incantatore e si muove con lui. Chiunque entri nell'area subisce immediatamente gli effetti dell'incantesimo, ma chi la lascia non ne è più influenzato. Da notare, comunque, che una prova riuscita di Osservare per leggere le labbra può rivelare ciò che si dice all'interno di una *zona di silenzio*.

ZONA DI VERITÀ

Ammalimento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Chr 2, Pal 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)

Area: Emanazione del raggio di 6 m

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Le creature che si trovano all'interno dell'area di emanazione (o che vi entrano) non sono in grado di pronunciare bugie deliberate e intenzionali. Le creature hanno diritto a un tiro salvezza per evitare gli effetti dell'incantesimo nel momento in cui questo viene lanciato, o nel momento in cui entrano nell'area. Le creature soggette all'incantesimo sono consapevoli di questo ammalimento. Possono quindi evitare di rispondere alle domande che comporterebbero una bugia, oppure possono dare risposte evasive tentando di rimanere nei limiti della verità. Le creature che escono dall'area sono libere di parlare come credono.