

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 DEL SAGGIO BARDICO

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 SAGGIO BARDICO

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA SAGGIO BARDICO (TRUCCHETTI)

Aprire/Chiudere: Apre o chiude oggetti piccoli o leggeri.

Conoscere direzione: L'incantatore riesce a individuare il nord.

Evoca strumento: Evoca uno strumento a scelta dell'incantatore.

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.

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.

Mano magica: Telecinesi per 2,5 kg.

Messaggio: Conversazione sussurrata a distanza.

Ninna nanna: Rende il soggetto assonnato; -5 alle prove di Ascoltare e Osservare, -2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro sonno.

Prestidigitazione: Effettua trucchi minori.

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

Riparare: Effettua riparazioni minori su un oggetto.

Suono fantasma: Suoni illusori.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA SAGGIO BARDICO

Allarme: Sorveglia un'area per 2 ore per livello.

Allineamento imperscrutabile: Nasconde l'allineamento per 24 ore.

Animare corde: Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore.

Aura magica: Altera l'aura magica di un oggetto.

Bocca magica^M: Parla una volta che viene attivata.

Caduta morbida: Oggetti o creature cadono lentamente.

Camuffare se stesso: Modifica l'aspetto dell'incantatore.

Cancellare: Scritte normali o magiche svaniscono.

Charme su persone: Rende una persona amichevole.

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

Confusione inferiore: Una creatura è confusa per 1 round.

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

Evoca mostri I: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

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

Immagine silenziosa: Crea illusioni minori ideate dall'incantatore.

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

Individuazione del bene/caos/legge/male: Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato.

Individuazione delle porte segrete: Rivela porte nascoste entro 18 m.

Ipnosi: Affascina 2d4 DV di creature.

Occulta oggetto: Maschera gli oggetti contro lo scrutamento.

Rimuovi paura: Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli.

Risata incontenibile: Il soggetto perde azioni per 1 round per livello.

Ritirata rapida: La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m.

Servitore inosservato: Forza invisibile che esegue i comandi dell'incantatore.

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

Unto: Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto.

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

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA SAGGIO BARDICO

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

Animale messaggero: Invia un animale Minuscolo in un posto specifico.

Astuzia della volpe: Il soggetto ottiene +4 all'Int per 1 minuto per livello.

Blocca persone: Paralizza un umanoide per 1 round per livello.

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).

Dissimulare: Distorce divinazioni su di una creatura o un oggetto.

Eroismo: Fornisce +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità.

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

Evoca mostri II: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Evoca sciame: Evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni.

Frantumare: Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.

Frastornare mostri: Una creatura vivente con 6 DV o meno perde l'azione successiva.

Grazia del gatto: Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello.

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

Immagine speculare: Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini +1 per ogni tre livelli, max 8).

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

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

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

Linguaggi: Permette di parlare qualsiasi linguaggio.

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

Oscurità: Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m.

Pirotecnica: Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante.

Polvere luccicante: Acceca creature, delinea creature invisibili.

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

Sfocatura: Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte.

Silenzio: Nega il suono nel raggio di 6 m.

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

Splendore dell'aquila: Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello.

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

Suono dirompente: Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli.

Trama ipnotica: Affascina (2d4+livello) DV di creature.

Trance animale: Affascina 2d6 DV di animali.

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

Zona di verità: I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA SAGGIO BARDICO

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

Capanna: Crea riparo per 10 creature.

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

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

Confusione: Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello.

Costrizione inferiore: Comanda un soggetto con 7 DV o meno.

Cura ferite gravi: Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).

Destriero fantomatico: Un cavallo magico appare per 1 ora per livello.

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

Dissolvi magia: Cancella incantesimi ed effetti magici.

Distorsione: Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte.

Evoca mostri III: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Forma gassosa: Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente.

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

Intermittenza: L'incantatore scompare e riappare a caso per 1 round per livello.

Lentezza: Un soggetto per livello compie solo un'azione per round, ha -1 alla CA e ai tiri per colpire.

Loquacità: Incantatore ottiene bonus di +30 alle prove di Raggiare, e le sue bugie possono sfuggire all'individuazione magica.

Luce diurna: Luce intensa nel raggio di 18 m.

Modellare suono: Crea nuovi suoni o cambia quelli esistenti.

Pagina segreta: Cambia l'aspetto di una pagina per nascondere il reale contenuto.

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

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

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

Scritto illusorio^M: Solo il lettore designato è in grado di leggerlo.

Scrutare^F: Spia soggetti a distanza.

Sfera di invisibilità: Rende invisibili coloro che si trovano nel raggio di 3 m.

Sigillo del serpente^M: Crea simboli di testo che immobilizzano il lettore.

Sonno profondo: Fa cadere nel sonno 10 DV di creature.

Vedere invisibilità: Rivela le creature o gli oggetti invisibili.

Velocità: Una creatura per livello si muove più veloce, +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi.

Vista arcana: L'incantatore riesce a vedere le aure magiche.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA SAGGIO BARDICO

- Analizzare dweomer^F:** Rivela gli aspetti magici di un soggetto.
- Blocca mostri:** Come blocca persone, ma su qualsiasi creatura.
- Conoscenza delle leggende^{MF}:** L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto.
- Cura ferite critiche:** Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).
- Dominare persone:** Controlla un umanoide telepaticamente.
- Evoca mostri IV:** Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
- Grido:** Rende sordi i soggetti all'interno del cono e infligge 5d6 danni sonori.
- Individuazione dello scrutamento:** Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente.
- Inviare:** Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente.
- Invisibilità superiore:** Come *invisibilità*, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile.
- Libertà di movimento:** Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
- Localizza creatura:** Indica la direzione di una creatura familiare.
- Modificare memoria:** Altera 5 minuti della memoria di un soggetto.
- Neutralizza veleno:** Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.
- Ombra di una evocazione:** Simula evocazioni inferiori al 4° livello, ma reali solo al 20%.
- Parlare con i vegetali:** L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali.
- Porta dimensionale:** Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza.
- Respingere parassiti:** Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m.
- Riparo sicuro:** Crea un solido rifugio.
- Spezzare incantamento:** Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni.
- Terreno illusorio:** Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste ecc.).
- Trama iridescente:** Le luci affascinano 24 DV di creature.
- Zona di silenzio:** Impedisce a quanti ascoltano di origliare le conversazioni.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA SAGGIO BARDICO

- Camminare nelle ombre:** Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente.
- Canto di discordia:** Costringe i bersagli ad attaccarsi l'uno con l'altro.
- Contattare altri piani:** Pone una domanda a un'entità extraplanare.
- Cura ferite leggere di massa:** Cura 1d8 danni +1 danno per livello a molte creature.
- Dissolvi magie superiore:** Come *dissolvi magie*, ma fino a +20 alla prova.
- Eroismo superiore:** Fornisce un bonus di +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità; immunità alla paura; pf temporanei.
- Evoca mostri V:** Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
- Fuorviare:** Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio.
- Immagine persistente^M:** Come *immagine maggiore*, ma non è necessaria la concentrazione.
- Incubo:** Invia una visione che provoca 1d10 danni e affaticamento.
- Miraggio arcano:** Come terreno illusorio, con in più le strutture.
- Nebbia mentale:** I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà.
- Ombra di una invocazione:** Simula invocazioni inferiori al 5° livello, ma reali solo al 20%.
- Scrutare superiore:** Come *scrutare*, ma più velocemente e più a lungo.
- Sembrare:** Cambia l'aspetto di una persona per ogni due livelli.
- Sogno:** Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo.
- Suggestione di massa:** Come *suggestione*, più un soggetto per livello.
- Visione falsa^M:** Inganna lo scrutamento con un'illusione.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA SAGGIO BARDICO

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

Astuzia della volpe di massa: Come *astuzia della volpe*, ma influenza un soggetto per livello.

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

Charme sui mostri di massa: Come *charme sui mostri*, ma ha effetto sui presenti entro 9 m.

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

Cura ferite moderate di massa: Cura 2d8 danni +1 danno per livello a molte creature.

Danza irresistibile: Costringe il soggetto a danzare.

Evoca mostri VI: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Grazia del gatto di massa: Come *grazia del gatto*, ma influenza un soggetto per livello.

Grido superiore: Un urlo devastante infligge 10d6 danni sonori; stordisce le creature, danneggia gli oggetti.

Immagine permanente^M: Include vista, suono e odore.

Immagine programmata^M: Come *immagine maggiore*, ma attivata da un evento.

Immagine proiettata: Un sosia illusorio in grado di parlare e lanciare incantesimi.

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.

Splendore dell'aquila di massa: Come *splendore dell'aquila*, ma influenza un soggetto per livello.

Velo: Cambia l'aspetto di un gruppo di creature.

Vibrazione armonica: Infligge 2d10 danni per round alle strutture isolate.

Visione^{ME}: Come *conoscenza delle leggende*, ma più veloce e faticosa.

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