

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 MAGO E STREGONE

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 MAGO E STREGONE

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA MAGO E STREGONE (TRUCCHETTI)

Abiurazione	Resistenza: Il soggetto ottiene bonus di +1 ai tiri salvezza.
Ammaliamento	Frastornare: Una creatura umanoide con 4 DV o meno perde l'azione successiva.
Divinazione	Individuazione del magico: Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m. Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto. Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.
Evocazione	Fiotto acido: Sfera che infligge 1d3 danni da acido.
Illusione	Suono fantasma: Suoni illusori.
Invocazione	Lampo: Abbaglia una creatura (-1 ai tiri per colpire). Luce: L'oggetto risplende come una torcia. Luci danzanti: Crea torce illusorie o altre luci. Raggio di gelo: Raggio che infligge 1d3 danni da freddo.
Necromanzia	Distuggere non morti: Infligge 1d6 danni a un non morto. Tocco di affaticamento: Attacco di contatto rende affaticato il bersaglio.
Trasmutazione	Aprire/Chiudere: Apre o chiude oggetti piccoli o leggeri. Mano magica: Telecinesi per 2,5 kg. Messaggio: Conversazione sussurrata a distanza. Ripara danni minori: "Cura" 1 danno ad un costruito. Riparare: Effettua riparazioni minori su un oggetto.
Universale	Prestidigitazione: Effettua trucchi minori. Sigillo arcano: Trascrive una runa personale (visibile o invisibile).

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA MAGO E STREGONE

Abiurazione	<p>Allarme: Sorveglia un'area per 2 ore per livello. Blocca porte: Tiene una porta chiusa. Contrastare elementi: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo. Protezione dal bene/caos/legge/male: +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni. Scudo: Un disco invisibile fornisce +4 alla CA e blocca dardi incantati.</p>
Ammaliamento	<p>Charme su persone: Rende una persona amichevole. Incitare: Il soggetto non può preparare o ritardare le azioni. Inibire: Il soggetto ritarda l'azione fino al prossimo turno. Ipnosi: Affascina 2d4 DV di creature. Sonno: Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico.</p>
Divinazione	<p>Colpo accurato: +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore. Comprensione dei linguaggi: L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati. Identificare^M: Determina le proprietà di un oggetto magico. Individuazione dei non morti: Rivela non morti nel raggio di 18 m. Individuazione delle porte segrete: Rivela porte nascoste entro 18 m.</p>
Evocazione	<p>Ape ronzante: L'ape dà al soggetto una penalità di -10 alle prove di Concentrazione e Muoversi Silenziosamente. Armatura magica: Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4. Cavalatura: Evoca un cavallo da galoppo per 2 ore per livello. Evoca mostri I: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore. Foschia occultante: La nebbia avvolge l'incantatore. Globo di acido inferiore: Contatto a distanza, 1d8 o più danni da acido. Globo di elettricità inferiore: Contatto a distanza, 1d8 o più danni da elettricità. Globo di freddo inferiore: Contatto a distanza, 1d8 o più danni da freddo. Globo di fuoco inferiore: Contatto a distanza, 1d8 o più danni da fuoco. Globo di suono inferiore: Contatto a distanza, 1d8 o più danni da suono. Servitore inosservato: Forza invisibile che esegue i comandi dell'incantatore. Trasposizione benigna: Due soggetti consenzienti si scambiano di posto. Unto: Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto.</p>
Illusione	<p>Aura magica: Altera l'aura magica di un oggetto. Camuffare se stesso: Modifica l'aspetto dell'incantatore. Immagine silenziosa: Crea illusioni minori ideate dall'incantatore. Spruzzo colorato: Rende privi di sensi, acceca e/o stordisce 1d6 creature deboli. Ventriloquio: La voce risuona lontana per 1 minuto per livello.</p>
Invocazione	<p>Dardo incantato: 1d4+1 danni; +1 dardo per ogni due livelli oltre il 1° (max 5). Disco fluttuante: Crea un disco orizzontale del diametro di 90 cm che porta fino a 50 kg per livello. Luce guida: +1 agli attacchi a distanza contro le creature nelle aree illuminate. Mani brucianti: 1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4). Stretta folgorante: A contatto infligge 1d6 danni da elettricità per livello (max 5d6).</p>
Necromanzia	<p>Incuti paura: Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita. Raggio di indebolimento: Raggio che infligge 1d6 +1 danni alla For per ogni due livelli. Tocco gelido: 1 tocco per livello infligge 1d6 danni e la possibilità di 1 danno alla For.</p>
Trasmutazione	<p>Animare corde: Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore. Arma magica: L'arma ottiene un bonus di +1. Caduta morbida: Oggetti o creature cadono lentamente. Cancellare: Scritte normali o magiche svaniscono. Ingrandire persone: Una creatura umanoide raddoppia le sue dimensioni. Ridurre persone: Una creatura umanoide dimezza le sue dimensioni. Ripara danni leggeri: "Cura" 1d8 danni + 1 danno per livello (max +5) ad un costrutto. Ritirata rapida: La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m. Saltare: Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare. Slittare: Il soggetto si muove di 1,5 metri.</p>

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA MAGO E STREGONE

Abiurazione	<p>Occulta oggetto: Maschera gli oggetti contro lo scrutamento. Protezione dalle frecce: Il soggetto diventa immune a molti attacchi a distanza. Resistere all'energia: Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia. Serratura arcana^M: Blocca magicamente una porta o uno scrigno.</p>
Ammaliamento	<p>Frastornare mostri: Una creatura vivente con 6 DV o meno perde l'azione successiva. Risata incontenibile: Il soggetto perde azioni per 1 round per livello. Tocco di idiozia: Il soggetto subisce 1d6 danni a Int, Sag e Car.</p>
Divinazione	<p>Individuazione dei pensieri: Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali. Localizza oggetto: Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo). Vedere invisibilità: Rivela le creature o gli oggetti invisibili.</p>
Evocazione	<p>Evoca mostri II: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore. Evoca sciame: Evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni. Freccia acida: Un attacco di contatto a distanza; 2d4 danni per 1 round + 1 round per ogni tre livelli. Lame di fuoco: Le armi da mischia del personaggio infliggono +1d6 danni da fuoco per 1 round (veloce). Nube di nebbia: Un banco di nebbia ostacola la visuale. Polvere luccicante: Acceca creature, delinea creature invisibili. Ragnatela: Riempie una propagazione del raggio di 6 m con fili di ragnatela appiccicosi. Trasposizione funesta: Due soggetti si scambiano di posto.</p>
Illusione	<p>Bocca magica^M: Parla una volta che viene attivata. Dissimulare: Distorce divinazioni su di una creatura o un oggetto. Immagine minore: Come <i>immagine silenziosa</i>, ma emette suoni. Immagine speculare: Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini +1 per ogni tre livelli, max 8). Invisibilità: Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca. Sfocatura: Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte. Trama ipnotica: Affascina (2d4+livello) DV di creature. Trappola^M: Fa apparire un oggetto protetto da una trappola.</p>
Invocazione	<p>Esplosione di fuoco: I soggetti adiacenti subiscono 1d8 danni da fuoco per livello. Fiamma perenne^M: Crea un torcia permanente priva di calore. Folata di vento: Spazza via o butta a terra le creature più piccole. Frantumare: Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline. Mano schiaffeggiante: La mano fa provocare attacchi di opportunità ad una creatura. Oscurità: Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m. Raggio rovente: Attacco di contatto a distanza che infligge 4d6 danni da fuoco, +1 raggio per ogni quattro livelli (max +3). Sfera infuocata: Una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 round per livello. Velo d'ombra: L'oscurità fornisce occultamento al personaggio.</p>
Necromanzia	<p>Cecità/Sordità: Rende il soggetto cieco o sordo. Comandare non morti: Una creatura non morta obbedisce agli ordini dell'incantatore. Maledizione delle lame pendenti: Il soggetto subisce una penalità di -2 alla CA. Mano spettrale: Crea una mano spettrale insostanziale che sferra attacchi di contatto. Spaventare: Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico. Tocco del ghoull: Paralizza un soggetto, che emana un fetore che rende infermi quanti gli sono vicini. Vita falsata: Si ottengono 1d10 pf temporanei +1 per livello (max +10).</p>
Trasmutazione	<p>Alterare se stesso: Permette di assumere la forma di una creatura simile. Astuzia della volpe: Il soggetto ottiene +4 all'Int per 1 minuto per livello. Forza del toro: Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello. Grazia del gatto: Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello. Gravità innegabile: Una creatura volante perde la capacità di volare. Levitazione: Il soggetto si muove in alto e in basso per volontà dell'incantatore. Movimenti del ragno: Conferisce la capacità di camminare sulle pareti e sui soffitti. Pirotecnica: Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante. Rapidità del serpente: Il soggetto compie immediatamente un attacco. Resistenza dell'orso: Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello. Ripara danni moderati: "Cura" 2d8 danni +1 danno per livello (max +10) ad un costrutto. Saggezza del gufo: Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello. Scassinare: Apre porte chiuse a chiave o sigillate magicamente. Scurovisione: Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale. Slittare superiore: Il soggetto si sposta di 6 metri. Splendore dell'aquila: Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello. Trucco della corda: Fino a otto creature possono nascondersi in uno spazio extradimensionale. Vento sussurrante: Invia un breve messaggio a 1,5 km per livello.</p>

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA MAGO E STREGONE

Abiurazione	<p>Anti-individuazione^M: Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento. Cerchio magico contro il bene/caos/legge/ male: Come gli incantesimi <i>protezione</i>, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello. Dissolvi magie: Cancella incantesimi ed effetti magici. Protezione dall'energia: Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia. Rune esplosive: Infliggono 6d6 danni quando vengono lette.</p>
Ammaliamento	<p>Blocca persone: Paralizza un umanoide per 1 round per livello. Eroismo: Fornisce +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità. Ira: Fornisce +2 a For e Cos, +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, -2 alla CA. Sonno profondo: Fa cadere nel sonno 10 DV di creature. Suggestione: Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita.</p>
Divinazione	<p>Chiaroudienza/Chiaroveggenza: L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello. Linguaggi: Permette di parlare qualsiasi linguaggio. Vista arcana: L'incantatore riesce a vedere le aure magiche.</p>
Evocazione	<p>Destriero fantomatico: Un cavallo magico appare per 1 ora per livello. Evoca mostri III: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore. Nube maleodorante: Vapori nauseanti per 1 round per livello. Sigillo del serpente^M: Crea simboli di testo che immobilizzano il lettore. Tempesta di nevischio: Ostacola la visione e il movimento.</p>
Illusione	<p>Distorsione: Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte. Immagine maggiore: Come <i>immagine silenziosa</i>, ma emette suoni, odore e calore. Scritto illusorio^M: Solo il lettore designato è in grado di leggerlo. Sfera di invisibilità: Rende invisibili coloro che si trovano nel raggio 3 m.</p>
Invocazione	<p>Capanna: Crea riparo per 10 creature. Fulmine: 1d6 danni per livello da elettricità. Luce diurna: Luce intensa nel raggio di 18 m. Muro di vento: Respinge frecce, piccole creature e gas. Palla di fuoco: 1d6 danni per livello nel raggio di 6 m.</p>
Necromanzia	<p>Fermare non morti: Immobilizza i non morti per 1 round per livello. Maledizione delle lame pendenti della legione: I soggetti subiscono una penalità di -2 alla CA. Raggio di esaurimento: Raggio che rende il soggetto esausto. Riposo inviolato: Conserva un cadavere. Tocco del vampiro: Attacco di contatto che infligge 1d6 danni per ogni due livelli; l'incantatore guadagna i danni come pf.</p>
Trasmutazione	<p>Arma magica superiore: +1 per ogni quattro livelli (max +5). Estremità affilata: Raddoppia l'intervallo di minaccia di un'arma normale. Forma gassosa: Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente. Freccia infuocata: Frecce che infliggono +1d6 danni da fuoco. 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. Pagina segreta: Cambia l'aspetto di una pagina per nascondere il reale contenuto. Rapidità del serpente della legione: Gli alleati compiono immediatamente un attacco. Respirare sott'acqua: Il soggetto può respirare sott'acqua. Restringere oggetto: L'oggetto si riduce a un sedicesimo della sua taglia. Ripara danni gravi: "Cura" 3d8 danni +1 per livello (max +15) ad un costruito. Velocità: Una creatura per livello si muove più veloce, +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Volare: Il soggetto vola con una velocità di 18 m.</p>

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA MAGO E STREGONE

Abiurazione	<p>Ancora dimensionale: Impedisce il viaggio extradimensionale.</p> <p>Globo di invulnerabilità inferiore: Impedisce gli effetti di incantesimi dal 1° al 3° livello.</p> <p>Pelle di pietra^M: Ignora 10 danni per ogni attacco.</p> <p>Rimuovi maledizione: Libera un oggetto o una persona da una maledizione.</p> <p>Trappola di fuoco^M: Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni + 1 danno per livello.</p>
Ammaliamento	<p>Charme sui mostri: Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato.</p> <p>Confusione: Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello.</p> <p>Costrizione inferiore: Comanda un soggetto con 7 DV o meno.</p> <p>Disperazione opprimente: I soggetti subiscono -2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove.</p>
Divinazione	<p>Individuazione dello scrutamento: Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente.</p> <p>Localizza creatura: Indica la direzione di una creatura familiare.</p> <p>Occhio arcano: Un occhio fluttuante invisibile si muove a 9 m per round.</p> <p>Scrutare^F: Spia soggetti a distanza.</p>
Evocazione	<p>Creazione minore: Crea un oggetto di tessuto o di legno.</p> <p>Evoca mostri IV: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.</p> <p>Nebbia solida: Blocca la visuale e rallenta il movimento.</p> <p>Porta dimensionale: Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza.</p> <p>Riparo sicuro: Crea un solido rifugio.</p> <p>Scoppio di fiamme: Cono di fuoco 18 m (1d6 danni per livello).</p> <p>Tentacoli neri: Tentacoli lottano con quanti si trovano in una propagazione di 6 m.</p>
Illusione	<p>Allucinazione mortale: Un'illusione spaventosa uccide il soggetto o infligge 3d6 danni.</p> <p>Invisibilità superiore: Come <i>invisibilità</i>, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile.</p> <p>Muro illusorio: Un muro, un pavimento o un soffitto sembrano reali, ma vi si può passare attraverso.</p> <p>Ombra di una evocazione: Simula evocazioni inferiori al 4° livello, ma reali solo al 20%.</p> <p>Terreno illusorio: Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste ecc.).</p> <p>Trama iridescente: Le luci affascinano 24 DV di creature.</p>
Invocazione	<p>Grido: Rende sordi i soggetti all'interno del cono e infligge 5d6 danni sonori.</p> <p>Muro di fuoco: Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello.</p> <p>Muro di ghiaccio: Piano di ghiaccio crea un muro con 15 pf + 1 pf per livello, o semisfera può intrappolare delle creature al suo interno.</p> <p>Scudo di fuoco: Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo.</p> <p>Sfera elastica: Un globo di forza protegge ma intrappola un soggetto.</p>
Necromanzia	<p>Tempesta di ghiaccio: La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m.</p> <p>Animare morti^M: Crea scheletri e zombi non morti.</p> <p>Contagio: Infetta il soggetto con la malattia scelta.</p> <p>Debilizzazione: Il soggetto ottiene 1d4 livelli negativi.</p> <p>Paura: I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round per livello.</p> <p>Scagliare maledizione: -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.</p>
Trasmutazione	<p>Gravità innegabile della legione: Le creature volanti perdono la capacità di volare.</p> <p>Ingrandire persone di massa: Ingrandisce diverse creature.</p> <p>Metamorfosi: Conferisce a un soggetto consenziente una nuova forma.</p> <p>Potenziatore mnemonico^F: Prepara incantesimi extra o ne recupera uno appena lanciato. Solo per i maghi.</p> <p>Ridurre persone di massa: Riduce diverse creature.</p> <p>Ripara danni critici: "Cura" 4d8 danni +1 danno per livello (max +20) ad un costrutto.</p> <p>Scolpire pietra: Plasma la pietra in qualsiasi forma.</p>

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA MAGO E STREGONE

Abiurazione	Congedo: Costringe una creatura a tornare al suo piano natio. Santuario privato: Impedisce a chiunque di vedere o scrutare in un'area per 24 ore. Spezzare incantamento: Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni.
Ammaliamento	Blocca mostri: Come <i>blocca persone</i> , ma su qualsiasi creatura. Dominare persone: Controlla un umanoide telepaticamente. Nebbia mentale: I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà. Regressione mentale: Int e Car del soggetto scendono a 1. Simbolo di sonno^M: Runa che fa cadere le creature vicine in un sonno catatonico.
Divinazione	Contattare altri piani: Pone una domanda a un'entità extraplanare. Legame telepatico: Il collegamento permette agli alleati di comunicare. Occhi indagatori: 1d4 +1 per livello occhi fluttuanti che esplorano per l'incantatore.
Evocazione	Arco di fulmini: Linea di elettricità tra due creature (1d6 danni per livello). Creazione maggiore: Come <i>creazione minore</i> , ma anche di pietra e di metallo. Esplosione di fuoco superiore: I soggetti entro 3 m subiscono 1d8 danni da fuoco per livello. Evoca mostri V: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore. Legame planare inferiore: Intrappola una creatura extraplanare con 6 DV o meno finché non esegue un compito. Muro di pietra: Crea un muro di pietra che può essere plasmato. Nube mortale: Uccide creature con 3 DV o meno; 4-6 DV tiro salvezza o muoiono, più di 6 DV subiscono danni alla Cos. Scrigno segreto^F: Nasconde uno scrigno prezioso sul Piano Etereo; l'incantatore può recuperarlo a suo piacimento. Scudo di fuoco della legione: Le creature che attaccano gli alleati subiscono danni; gli alleati sono protetti dal fuoco o dal freddo. Segugio fedele: Un cane fantomatico che può fare la guardia o attaccare. Teletrasporto: Trasporta istantaneamente l'incantatore a una distanza di 150 km per livello.
Illusione	Immagine persistente^M: Come <i>immagine maggiore</i> , ma non è necessaria la concentrazione. Incubo: Invia una visione che provoca 1d10 danni e affaticamento. Miraggio arcano: Come <i>terreno illusorio</i> , con in più le strutture. Ombra di una invocazione: Simula invocazioni inferiori al 5° livello, ma reali solo al 20%. Sembrare: Cambia l'aspetto di una persona per ogni due livelli. Sogno: Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo. Visione falsa^M: Inganna lo scrutamento con un'illusione.
Invocazione	Cono di freddo: 1d6 danni da freddo per livello. Inviare: Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente. Mano interposta: Una mano che fornisce copertura contro un avversario. Muro di forza: Un muro immune ai danni.
Necromanzia	Giara magica^F: Consente la possessione di un'altra creatura. Inaridire: Fa appassire un vegetale o infligge 1d6 danni per livello a una creatura vegetale. Onde di affaticamento: Parecchi bersagli diventano affaticati. Simbolo di dolore^M: Runa che devasta le creature vicine con dolori indicibili.
Trasmutazione	Crescita animale: Un animale per ogni due livelli raddoppia le dimensioni. Fabbricare: Trasforma materie prime in oggetti rifiniti. Metamorfofi funesta: Trasforma il soggetto in un animale innocuo. Passapareti: Crea un passaggio attraverso pareti di legno e pietra. Telecinesi: Sposta un oggetto, attacca una creatura o lancia un oggetto o una creatura. Trasmutare fango in roccia: Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello. Trasmutare roccia in fango: Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello. Volo giornaliero: L'incantatore vola con una velocità di 12 m e può andare veloce nelle lunghe distanze.
Universale	Permanenza^E: Rende alcuni incantesimi permanenti.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA MAGO E STREGONE

Abiurazione	<p>Campo anti-magia: Nega la magia nel raggio di 3 m. Dissolvi magie superiore: Come <i>dissolvi magie</i>, ma fino a +20 alla prova. Globo di invulnerabilità: Come <i>globo di invulnerabilità inferiore</i>, più effetti di incantesimi di 4° livello. Repulsione: Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore. Vigilanza e interdizione: Una serie di difese magiche per proteggere un'area.</p>
Ammaliamento	<p>Costrizione/Cerca: Come <i>costrizione inferiore</i>, ma influenza qualsiasi creatura. Eroismo superiore: Fornisce un bonus di +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità; immunità alla paura; pf temporanei. Simbolo di persuasione^M: Runa che rende le creature vicine soggette a charme. Suggestione di massa: Come <i>suggestione</i>, più un soggetto per livello.</p>
Divinazione	<p>Analizzare dweomer^F: Rivela gli aspetti magici di un soggetto. Conoscenza delle leggende^{MF}: L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto. Visione del vero^M: Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.</p>
Evocazione	<p>Evoca mostri VI: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore. Legame planare: Come <i>legame planare inferiore</i> ma fino a 12 DV. Muro di ferro^M: 30 pf per ogni quattro livelli; può cadere addosso ai nemici. Nebbia acida: Nebbia che infligge danni da acido.</p>
Illusione	<p>Camminare nelle ombre: Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente. Fuorviare: Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio. Immagine permanente^M: Include vista, suono e odore. Immagine programmata^M: Come <i>immagine maggiore</i>, ma attivata da un evento. Velo: Cambia l'aspetto di un gruppo di creature.</p>
Invocazione	<p>Catena di fulmini: 1d6 danni per livello; 1 fulmine secondario per livello di cui ognuno infligge danni dimezzati. Contingenza^F: Fa scattare le condizioni per l'attivazione di un altro incantesimo. Mano possente: Una mano che spinge via le creature. Sfera congelante: Congela l'acqua o infligge danni da freddo.</p>
Necromanzia	<p>Cerchio di morte^M: Uccide 1d4 DV di creature per livello. Creare non morti^M: Per creare ghoul, ghastr, mummie o mohrg. Non morto a morto^M: Distrugge 1d4 DV per livello di non morti (max 20d4). Sguardo penetrante: Il bersaglio diventa in preda al panico, infermo e in stato comatoso. Simbolo di paura^M: Runa che fa cadere le creature vicine in preda al panico.</p>
Trasmutazione	<p>Astuzia della volpe di massa: Come <i>astuzia della volpe</i>, ma influenza un soggetto per livello. Carne in pietra: Trasforma una creatura in una statua. Controllare acqua: Solleva o abbassa masse d'acqua. Disintegrazione: Fa svanire una creatura o un oggetto. Elucubrazione: Fa ricordare incantesimi di 5° livello o inferiori. Solo per i maghi. Forza del toro di massa: Come <i>forza del toro</i>, ma influenza un soggetto per livello. Grazia del gatto di massa: Come <i>grazia del gatto</i>, ma influenza un soggetto per livello. Muovere il terreno: Scava trincee e fa crescere colline. Pietra in carne: Ristabilisce una creatura pietrificata. Resistenza dell'orso di massa: Come <i>resistenza dell'orso</i>, ma influenza un soggetto per livello. Saggezza del gufo di massa: Come <i>saggezza del gufo</i>, ma influenza un soggetto per livello. Splendore dell'aquila di massa: Come <i>splendore dell'aquila</i>, ma influenza un soggetto per livello. Trasformazione del Mago^M: L'incantatore ottiene bonus di combattimento.</p>

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA MAGO E STREGONE

Abiurazione	Celare: Il soggetto è invisibile alla vista e allo scrutamento; fa cadere la creatura in uno stato comatoso. Esilio: Bandisce 2 DV per livello di creature extraplanari. Riflettere incantesimo: Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo.
Ammaliamento	Blocca persone di massa: Come <i>blocca persone</i> , ma tutti entro 9 m. Demenza: Il soggetto è in preda a una confusione continua. Parola del potere, accecare: Acceca una creatura con 200 pf o meno. Simbolo di stordimento^M: Runa che stordisce le creature vicine.
Divinazione	Scrutare superiore: Come <i>scrutare</i> , ma più velocemente e più a lungo. Visione^{ME}: Come <i>conoscenza delle leggende</i> , ma più veloce e faticosa.
Evocazione	Vista arcana superiore: Come <i>vista arcana</i> , ma rivela anche gli effetti magici sulle creature e sugli oggetti. Evoca mostri VII: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore. Evocazioni istantanee^M: Un oggetto preparato appare nella mano dell'incantatore. Porta in fase: Crea un passaggio invisibile attraverso il legno o la pietra. Reggia meravigliosa^F: Una porta conduce a una reggia extradimensionale. Spostamento planare^F: Fino a otto soggetti viaggiano su un altro piano. Teletrasporto degli oggetti: Come <i>teletrasporto</i> , ma ha effetto su un oggetto toccato. Teletrasporto superiore: Come <i>teletrasporto</i> , ma senza limiti di raggio di azione e senza possibilità di arrivare fuori bersaglio.
Illusione	Immagine proiettata: Un sosia illusorio in grado di parlare e lanciare incantesimi. Invisibilità di massa: Come <i>invisibilità</i> , ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione. Ombra di una evocazione superiore: Come <i>ombra di una evocazione</i> , ma fino al 6° livello e reali al 60%. Simulacro^{ME}: Crea un sosia parzialmente reale di una creatura.
Invocazione	Gabbia di forza^M: Un cubo o una gabbia di forza che imprigiona tutti al suo interno. Mano stringente: Una mano che fornisce copertura, spinge o lotta. Palla di fuoco ritardata: 1d6 danni da fuoco per livello; è possibile ritardare l'esplosione per 5 round. Spada^F: Una lama magica fluttuante che colpisce gli avversari. Spruzzo prismatico: Un raggio che colpisce i soggetti con una varietà di effetti.
Necromanzia	Controllare non morti: I non morti non attaccano l'incantatore finché rimangono sotto il suo comando. Dito della morte: Uccide un soggetto. Onde di esaurimento: Parecchi bersagli diventano esausti. Simbolo di debolezza^M: Runa che indebolisce le creature vicine.
Trasmutazione	Controllare tempo atmosferico: Cambia il tempo atmosferico in un'area. Inversione della gravità: Gli oggetti e le creature cadono verso l'alto. Statua: Un soggetto può trasformarsi in statua a suo piacimento. Transizione eterea: L'incantatore diventa etereo per 1 round per livello.
Universale	Desiderio limitato^E: Altera la realtà, entro i termini consentiti dall'incantesimo.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA MAGO E STREGONE

Abiurazione	Muro prismatico: I colori del muro hanno una serie di effetti. Protezione dagli incantesimi^{MF}: Conferisce un bonus di resistenza +8. Serratura dimensionale: Teletrasporto e viaggi interplanari bloccati per 1 giorno per livello. Vuoto mentale: Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento.
Ammaliamento	Antipatia: L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature. Charme sui mostri di massa: Come <i>charme sui mostri</i> , ma ha effetto sui presenti entro 9 m. Danza irresistibile: Costringe il soggetto a danzare. Esigere: Come <i>inviare</i> , ma è anche possibile inviare una suggestione. Legame^M: Una serie di tecniche per imprigionare una creatura. Parola del potere, stordire: Stordisce una creatura con 150 pf o meno. Simbolo di demenza^M: Runa che rende dementi le creature vicine. Simpatia^F: L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature.
Divinazione	Momento di prescienza: L'incantatore ottiene un bonus cognitivo su un singolo tiro per colpire, prova o tiro salvezza. Occhi indagatori superiore: Come <i>occhi indagatori</i> , ma gli occhi hanno visione del vero. Rivela locazioni: Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.
Evocazione	Evoca mostri VIII: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore. Intrappolare l'anima^{MF}: Imprigiona il soggetto all'interno di una gemma. Labirinto: Intrappola il soggetto in un labirinto extradimensionale. Legame planare superiore: Come <i>legame planare inferiore</i> ma fino a 18 DV. Nube incendiaria: Una nuvola che infligge 4d6 danni da fuoco per round.
Illusione	Ombra di una invocazione superiore: Come <i>ombra di una invocazione</i> , ma fino al 7° livello e reali al 60%. Schermo: Un'illusione che nasconde un'area da visione e scrutamento. Trama scintillante: Colori contorti che stordiscono, rendono confusi o privi di sensi.
Invocazione	Esplosione solare: Acceca tutti nel raggio di 24 m, infligge 6d6 danni. Grido superiore: Un urlo devastante infligge 10d6 danni sonori; stordisce le creature, danneggia gli oggetti. Pugno serrato: Una mano Grande fornisce copertura, spinge e attacca i nemici dell'incantatore. Raggio polare: Attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni da freddo per livello. Sfera telecinetica: Come <i>sfera elastica</i> , ma l'incantatore è in grado di spolarla telecineticamente.
Necromanzia	Clone^{MF}: Un duplicato che si risveglia quando l'originale muore. Creare non morti superiori^M: Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori. Orrido avvizzimento: Infligge 1d6 danni per livello nel raggio di 9 m. Simbolo di morte^M: Runa che uccide le creature vicine.
Trasmutazione	Corpo di ferro: Il corpo dell'incantatore diventa di ferro vivente. Metamorfoosi di un oggetto: Trasforma un soggetto in qualcos'altro. Stasi temporale^M: Mette il soggetto in animazione sospesa.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA MAGO E STREGONE

Abiurazione	Disgiunzione: Dissolve la magia e disincanta oggetti magici. Imprigionare: Seppellisce il soggetto sotto terra. Libertà: Libera le creature sotto gli effetti di imprigionare.
Ammaliamento	Sfera prismatica: Come <i>muro prismatico</i> ma circonda da ogni lato. Blocca mostri di massa: Come <i>blocca mostri</i> , ma tutti i presenti entro 9 m. Dominare mostri: Come <i>dominare persone</i> , ma su qualsiasi creatura. Parola del potere, uccidere: Uccide una creatura con 100 pf o meno.
Divinazione	Previsione: Un "sesto senso" avverte l'incantatore di pericoli imminenti.
Evocazione	Cerchio di teletrasporto^M: Un cerchio teletrasporta qualsiasi creatura che vi entri in un posto prestabilito. Evoca mostri IX: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore. Portale^E: Collega due piani per viaggiare o per evocare creature. Rifugio^M: Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore.
Illusione	Fatale: Come <i>allucinazione mortale</i> , ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m. Ombre: Come <i>ombra di una evocazione</i> , ma fino all'8° livello e reali all'80%.
Invocazione	Mano stritolatrice: Una mano Grande che fornisce copertura, spinge o schiaccia i nemici dell'incantatore. Sciame di meteore: Quattro sfere esplosive di cui ognuna infligge 6d6 danni da fuoco.
Necromanzia	Lamento della banshee: Uccide una creatura per livello. Legare anima^F: Intrappola un'anima appena morta per impedirne la resurrezione. Proiezione astrale^M: Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale. Risucchio di energia: Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi.
Trasmutazione	Fermare il tempo: L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 round. Forma eterea: Per viaggiare sul Piano Etereo con i compagni. Trasformazione^F: L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round.
Universale	Desiderio^E: Come <i>desiderio limitato</i> , ma con meno limiti.