

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

INCANTESIMI (B)

BACCHE BENEFICHE

Trasmutazione

Livello: Drd 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersagli: 2d4 bacche fresche toccate

Durata: 1 giorno per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Lanciare bacche benefiche su una manciata di bacche fresche appena colte fa sì che 2d4 di esse diventino magiche. L'incantatore (così come qualsiasi altro druido di 3° livello o superiore) può riconoscere immediatamente quali bacche sono soggette all'incantesimo. Ogni bacca incantata fornisce nutrimento come se fosse un pasto normale per una creatura Media. Le bacche curano anche 1 danno quando mangiate, fino a una cura massima di 8 danni nell'arco di 24 ore.

BAGLIORE SOLARE

Invocazione [Luce]

Livello: Drd 7, Sole 7

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Linea che scaturisce dalla mano dell'incantatore

Durata: 1 round per livello o finché tutti i bagliori non si esauriscono

Tiro salvezza: Riflessi nega e dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Per tutta la durata dell'incantesimo, l'incantatore può utilizzare un'azione standard per invocare un bagliore di luce intensa ogni round. È possibile creare uno di questi bagliori ogni tre livelli dell'incantatore (fino a un massimo di sei bagliori al 18° livello). L'incantesimo termina quando la sua durata si esaurisce oppure quando sono terminati i bagliori a disposizione. Tutte le creature presenti all'interno del bagliore vengono accecate e subiscono 4d6 danni. Tutte le creature per cui la luce solare è nociva o innaturale subiscono danni raddoppiati. Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo annulla la cecità e dimezza i danni.

I non morti colti all'interno del bagliore subiscono 1d6 danni per ogni livello dell'incantatore (massimo 20d6), o danni dimezzati se superano un tiro salvezza sui Riflessi. Inoltre, il bagliore è in grado di distruggere le creature non morte specificamente vulnerabili alla luce intensa, in caso di fallimento del proprio tiro salvezza.

La luce ultravioletta generata da questo incantesimo è anche in grado di infliggere danni a funghi, muffe, melme e fanghiglie allo stesso modo delle creature non morte.

BANCHETTO DEGLI EROI

Evocazione [Creazione]

Livello: Brd 6, Chr 6

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 10 minuti

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

Effetto: Banchetto per una creatura per livello

Durata: 1 ora + 12 ore; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Si imbandisce un grande banchetto, completo di una magnifica tavola, sedie, stoviglie, cibo e bevande. Consumare il banchetto richiede 1 ora, e gli effetti benefici non hanno luogo finché l'ora non è trascorsa. Coloro che prendono parte al banchetto vengono curati da ogni malattia, infermità e nausea; sono immuni al veleno per 12 ore e ottengono 1d8 punti ferita temporanei +1 punto per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +10) dopo aver brindato con il nettare servito al banchetto. Il cibo simile all'ambrosia che viene mangiato garantisce ad ogni creatura che lo consuma un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza sulla Volontà e immunità agli effetti di paura per 12 ore.

Se il banchetto viene interrotto per qualsiasi motivo, l'incantesimo è rovinato e tutti gli effetti conferiti vengono negati.

BARRIERA DI LAME

Invocazione [Forza]

Livello: Bene 6, Chr 6, Guerra 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Effetto: Muro di lame rotanti lungo fino a 6 m per livello, o muro ad anello di lame rotanti con un raggio fino a 1,5 m per ogni due livelli; entrambe le forme alte 6 m

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea dal nulla una cortina verticale e immobile di lame rotanti formate da pura forza. Qualsiasi creatura che attraversa questo muro subisce 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6) con un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni.

Se l'incantatore invoca la barriera in modo che appaia dove ci sono delle creature, ognuna di queste creature subisce danni come se stesse attraversando il muro. Ogni creatura può evitare il muro (finendo su un lato a sua scelta) e quindi non subisce alcun danno se supera un tiro salvezza sui Riflessi.

Una barriera di lame offre copertura (bonus di +4 alla CA, bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi) contro gli attacchi compiuti attraverso di essa.

BASTONE DELL'INCANTESIMO

Trasmutazione

Livello: Drd 6

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Bastone ferrato di legno toccato

Durata: Permanente finché non viene scaricato (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore può immagazzinare all'interno di un bastone ferrato di legno un qualsiasi incantesimo che sia normalmente in grado di lanciare. Nel bastone in questione può essere immagazzinato un solo incantesimo, e non è possibile possedere più di un bastone dell'incantesimo alla volta. L'incantatore è in grado di lanciare l'incantesimo all'interno di un bastone come se fosse uno di quelli che ha preparato, senza che però influenzi il totale giornaliero a sua disposizione. Qualsiasi componente materiale sia necessaria per lanciare l'incantesimo deve essere utilizzata nel momento in cui l'incantesimo viene immagazzinato all'interno del bastone dell'incantesimo.

Focus: Il bastone utilizzato per immagazzinare l'incantesimo.

BENEDIRE L'ACQUA

Trasmutazione [Bene]

Livello: Chr 1, Pal 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Ampolla dell'acqua toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questa trasmutazione infonde a un'ampolla d'acqua (0,5 litri) un'energia positiva che la trasforma in acquasanta.

Componente materiale: 2,5 kg di polvere d'argento (del valore di 25 mo).

BENEDIRE UN'ARMA

Trasmutazione

Livello: Pal 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questa trasformazione rende i colpi di un'arma estremamente accurati contro i nemici malvagi. L'arma viene considerata come se fosse dotata di un bonus di potenziamento +1 allo scopo di superare la riduzione del danno delle creature malvagie o di colpire le creature malvagie incorporee (anche se l'incantesimo non conferisce un reale bonus di potenziamento). L'arma inoltre diventa buona, che significa che può superare la riduzione del danno di certe creature, in particolare gli esterni malvagi. (Questo effetto annulla e sopprime qualsiasi altro allineamento che potrebbe avere l'arma). Frecce o quadrelli individuali possono essere trasformati, ma le armi da tiro soggette all'effetto non sono in grado di conferire un tale beneficio ad ogni proiettile lanciato.

Inoltre, tutti i tiri per colpi critici contro nemici malvagi hanno successo automaticamente, in modo tale che ogni minaccia è un colpo critico. Quest'ultimo effetto non si applica a quelle armi che hanno già un effetto magico relativo ai colpi critici.

BENEDIZIONE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Chr 1, Pal 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 15 m

Area: L'incantatore e tutti gli alleati entro un'esplosione di 15 m, centrata sull'incantatore

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Benedizione infonde coraggio negli alleati dell'incantatore. Essi ottengono un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura.

Benedizione contrasta e dissolve *anatema*.

BLASFEMIA

Invocazione [Male, Sonoro]

Livello: Chr 7, Male 7

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 12 m

Area: Creature non malvagie entro una propagazione con raggio di 12 m centrata sull'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Tutte le creature non malvagie all'interno dell'area di effetto di un incantesimo blasfemia subiscono i seguenti effetti nocivi:

DV

Effetto

Pari al livello dell'incantatore Frastornata

Fino al livello dell'incantatore -1 Indebolita, frastornata

Fino al livello dell'incantatore -5 Paralizzata, indebolita, frastornata

Fino al livello dell'incantatore -10 Uccisa, paralizzata, indebolita, frastornata

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Non è concesso alcun tiro salvezza contro questi effetti.

Frastornata: La creatura non può compiere azioni per 1 round, ma può difendersi normalmente.

Indebolita: Il punteggio di Forza della creatura diminuisce di 2d6 punti per 2d4 round.

Paralizzata: La creatura è paralizzato e indifesa per 1d10 minuti.

Uccisa: Le creature viventi muoiono, i non morti vengono distrutti.

Inoltre, se l'incantatore è sul proprio piano d'origine, le creature extraplanari di allineamento non malvagio all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza e non possono tornare per almeno 24 ore. Questo effetto ha luogo indipendentemente dal fatto che le creature abbiano udito o meno la *blasfemia*. L'effetto di esilio concede un tiro salvezza sulla Volontà (con una penalità di -4) per essere negato.

Le creature i cui Dadi Vita superano il livello dell'incantatore non sono soggette alla *blasfemia*.

BLOCCA ANIMALI

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Animale 2, Drd 2, Rgr 2

Componenti: V, S

Bersaglio: Un animale

Funziona come *blocca persone*, ma ha effetto su un animale invece che su un umanoide.

BLOCCA MOSTRI

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 4, Legge 6, Mag/Str 5

Componenti: V, S, M/FD

Bersaglio: Una creatura vivente

Funziona come *blocca persone*, ma ha effetto su qualsiasi creatura vivente che fallisca il tiro salvezza sulla Volontà.

Componente materiale arcana: Una sbarra o una verga di metallo duro, che può anche essere piccola come un chiodo.

BLOCCA MOSTRI DI MASSA

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 9

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

Funziona come *blocca persone*, ma influenza più creature e blocca qualsiasi creatura vivente che fallisca il suo tiro salvezza sulla Volontà.

BLOCCA PERSONE

Ammafiamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 2, Chr 2, Mag/Str 3

Componenti: V, S, F/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura umanoide

Durata: 1 round per livello (I); vedi testo

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto rimane paralizzato e bloccato sul posto. È cosciente e respira normalmente, ma non è in grado di compiere nessuna azione, nemmeno parlare. Ad ogni round nel suo turno, il soggetto può tentare un nuovo tiro salvezza per porre fine all'effetto (questa è un'azione di round completo che non provoca attacchi di opportunità).

Una creatura alata che viene paralizzata non può battere le ali e quindi cade. Un nuotatore non è in grado di nuotare e può annegare.

Focus arcano: Un piccolo pezzo dritto di ferro.

BLOCCA PERSONE DI MASSA

Ammafiamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Mag/Str 7

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

Funziona come *blocca persone*, tranne che per quanto indicato sopra.

BLOCCA PORTE

Abiurazione

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una porta ampia fino a 1,8 m² per livello

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo sbarra magicamente una porta, un cancello, una finestra o un'imposta di legno, metallo o pietra. La magia mantiene la porta serrata come se fosse completamente chiusa e la serratura bloccata. Un incantesimo scassinare oppure un *dissolvi magie* effettuato con successo possono negare gli effetti di blocca porte. Se una porta è soggetta a questo incantesimo, si aggiunge 5 alla normale CD per forzarla.

BOCCA MAGICA

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 1, Mag/Str 2

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 o un oggetto

Durata: Permanente finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questo incantesimo è in grado di fornire all'oggetto o alla creatura designati una bocca magica che appare improvvisamente per proferire un messaggio nel momento in cui ha luogo un evento specificato dall'incantatore. Il messaggio, che non deve superare le venticinque parole, può essere in qualsiasi linguaggio da lui conosciuto, e deve essere proferito entro 10 minuti. La bocca non può pronunciare componenti verbali, usare parole di comando o attivare effetti magici. Si muove comunque articolando le parole pronunciate; se l'incantesimo viene posto su una statua, la bocca della statua si muove come se fosse lei a parlare. Naturalmente, la bocca magica può anche essere posta su un albero, su una pietra o su qualsiasi altro oggetto o creatura.

L'incantesimo si attiva nel momento in cui hanno luogo determinate condizioni specificate dall'incantatore al momento del lancio. Le condizioni di attivazione possono essere generali o dettagliate a seconda delle sue preferenze, anche se devono corrispondere a stimoli esclusivamente visuali o uditivi, come nel caso seguente: "Parla solo nel momento in cui una donna anziana con un sacco sulle spalle si siede a gambe incrociate a una distanza di 30 cm". L'attivazione avviene nel momento in cui sembra avvenire quanto specificato. Eventuali camuffamenti o illusioni possono comunque fare scattare l'incantesimo. L'oscurità normale non è in grado di eludere una condizione visuale, ma l'oscurità magica o l'invisibilità possono. Il movimento silenzioso o il silenzio magico sono in grado di eludere eventuali condizioni uditive. Queste condizioni possono includere rumori di tipo generico (passi, suoni metallici), rumori o parole specifici (quando cade uno spillo, quando qualcuno dice "bù"). Da notare che le azioni che possono fungere da condizioni di attivazione devono essere visive o uditive.

Una bocca magica non è in grado di distinguere allineamenti, livelli, DV o classi se non dalle apparenze.

Il raggio limite di attivazione di una condizione è di 4,5 metri per livello, e di conseguenza un incantatore di 6° livello è in grado di comandare a una bocca magica di reagire a una determinata condizione che avviene entro 27 metri di distanza. A prescindere però dal raggio di azione, la bocca può reagire solo a stimoli visivi o uditivi, o ad azioni che avvengono nel suo campo visivo o uditivo.

Una bocca magica può essere resa permanente con un incantesimo permanenza.

Componente materiale: Un pezzo di favo e della polvere di giada del valore di 10 mo.

BUONE SPERANZE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

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

Bersaglio: Una creatura vivente per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo instilla una grande speranza nei soggetti. Ogni creatura influenzata ottiene un bonus morale di +2 ai tiri salvezza, tiri per colpire, prove di abilità, prove di caratteristica e tiri per i danni da arma.

Buone speranze contrasta e dissolve *disperazione opprimente*.