

# Incantesimi arcani ~ Libro degli incantesimi

## Livello 0

**Aprire/Chiudere:** apre o chiude oggetti piccoli e leggeri

**Fiotto acido:** sfera che infligge 1 d3 danni da acido

**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

**Individuazione del Veleno:** individua il veleno in una creatura o un oggetto

**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

**Prestidigitazione:** trucchi minori

**Raggio di gelo:** raggio che infligge 1 d3 danni da freddo

**Resistenza:** il soggetto ottiene bonus di +1 ai TS

**Riparare:** effettua riparazioni minori su un oggetto

**Sigillo arcano:** trascrive una runa personale (visibile o invisibile)

**Suono fantasma:** suoni illusori

**Tocco di affaticamento:** attacco di contatto rende affaticato il bersaglio

## Livello 1

**Allarme:** sorveglia un'area per 2 ore per livello

**Animare Corde:** permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore

**Charme su persone:** rende una persona amichevole

**Comprensione dei linguaggi:** l'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati

**Dardo incantato:** 1 d4 + 1 danni; +1 dardo per ogni due livelli oltre il 1° (max 5)

**Ipnosi:** affascina 2d4 DV di creature

**Mani brucianti:** 1 d4 danni da fuoco per livello (max 5 d4)

**Scudo:** un disco invisibile fornisce +4 alla CA e blocca dardi incantati

**Servitore inosservato:** forza invisibile che esegue i comandi dell'incantatore

**Unto:** rende scivoloso un quadrato con raggio di 3 m o un oggetto

## Livello 2

**Immagine speculare:** crea duplicati illusori dell'incantatore (1 d4 + 1 ogni tre livelli - max 8)

**Levitazione:** il soggetto si muove in alto e in basso per volontà dell'incantatore

**Raggio rovente:** attacco di contatto a distanza che infligge 4d6 danni da fuoco.

**Risata incontenibile di Tasha:** il soggetto perde azioni per un round per livello

**Scassinare:** apre porte chiuse a chiave o sigillate magicamente

**Sfera infuocata:** una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 round per livello)

# Libro degli incantesimi

## Livello zero

### Aprire/Chiudere

Trasmutazione

**Livello:** Brd 0, Mag/Str 0

**Componenti:** V, S, F

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersaglio:** Oggetto che pesa fino a 15 kg o portale da aprire o chiudere

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Volontà nega (oggetto)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (oggetto)

L'incantatore apre o chiude (a sua scelta) una porta, un forziere, una scatola, una finestra, una borsa, un borsellino, una bottiglia, un barile o un qualsiasi altro contenitore. Se c'è qualcosa che ne impedisce l'apertura (come una spranga su una porta o un lucchetto su un forziere), l'incantesimo fallisce. Inoltre, l'incantesimo può aprire o chiudere solo oggetti che pesino 15 kg o

meno. Di conseguenza, porte, forzieri e oggetti simili creati per creature enormi sono oltre la portata dell'incantesimo.

**Focus:** Una chiave di ottone.

### Fiotto acido

Evocazione (Creazione) [Acido]

**Livello:** Mag/Str 0

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersaglio:** Un dardo acido

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore scaglia una piccola sfera acida contro il bersaglio. Per colpirlo, deve superare un attacco di contatto a distanza. La sfera infligge 1d3 danni da acido.

### Frastornare

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

**Livello:** Brd 0, Mag/Str 0

**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 umanoide con 4 DV o meno

**Durata:** 1 round

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Questo ammaliamento annebbia la mente di una creatura umanoide con 4 Dadi Vita o meno in modo da non farle compiere alcuna azione. Non ha però effetto sugli umanoidi con 5 DV o più. Il soggetto frastornato non è stordito, quindi chi lo attacca non ottiene alcun vantaggio speciale contro di lui.

**Componente materiale:** Un ciuffo di lana o di una sostanza simile.

### Individuazione del magico

Divinazione

**Livello:** Brd 0, Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 18 m

**Area:** Emanazione a forma di cono

**Durata:** Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (1)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore è in grado di individuare aeree magiche. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area o un soggetto particolari:

1° round: Presenza o assenza di aeree magiche.

2° round: Numero di differenti aeree magiche e forza dell'aura più potente.

3° round: La forza e la posizione di ogni

aura. Se gli oggetti o le creature a cui appartiene l'aura sono sulla linea di visuale dell'incantatore, questi può effettuare prove di Sapienza Magica per determinare la scuola di magia di ognuno di essi. (Effettuare una prova per ogni aura; CD 15 + il livello dell'incantesimo, o 15 + metà del livello dell'incantatore per effetti che non siano incantesimi.)

Aree magiche, molteplici tipi di magia o emanazioni magiche locali particolarmente forti potrebbero confondere o occultare le aeree più deboli.

**Forza dell'aura:** Il potere di un'aura dipende dal livello dell'incantesimo in funzione o dal livello dell'incantatore di un oggetto. Se un'aura ricade in più di una categoria, *individuazione del magico* indica la più forte delle due.

**Protrarsi dell'aura:** Un'aura magica si protrae anche dopo che la sua fonte originaria si disperde (nel caso di un incantesimo) o viene distrutta (nel caso di un oggetto magico). Se *individuazione del magico* viene lanciato e diretto verso quella locazione, l'incantesimo indica un'aura flebile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello così flebile dipende dalla sua forza originaria:

Forza originaria	Durata del protrarsi dell'aura
Debole	1d6 round
Moderata	1d6 minuti
Forte	1d6 x 10 minuti
Schiacciante	1d6 giorni

Gli esterni e gli elementali non sono creature magiche in sé, ma nel caso vengano evocati l'incantesimo di evocazione utilizzato viene individuato.

Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare la presenza di magia in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

*Individuazione del magico* può essere reso permanente da un incantesimo *permanenza*.

### Individuazione del veleno

Divinazione

**Livello:** Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0, Pal 1,

Rgr 1

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersaglio o Area:** Una creatura, un oggetto, o un cubo con spigolo di 1,5 m

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore è in grado di determinare se una creatura, un oggetto o un'area sono stati avvelenati o se sono velenosi. Egli può determinare l'esatto tipo di veleno con una prova riuscita di Sapienza con CD 20. Se l'incantatore possiede l'abilità Artigianato

### INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Incantesimo od oggetto	Potere dell'aura			
	Debole	Moderato	Forte	Schiacciante
Incantesimo attivo (livello dell'incantesimo)	3° o meno	4°-6°	7°-9°	10° o più (livello divinità)
Oggetto magico (livello dell'incantatore)	5° o meno	6°-11°	12°-20°	21° o più (artefatto)

(alchimia), può tentare di superare una prova di Artigianato (alchimia) con CD 20 qualora la prova di Saggezza fallisca, oppure può effettuare la prova di Artigianato (alchimia) anche prima della prova di Saggezza.

L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

## Lampo

Invocazione [Luce]

**Livello:** Brd 0, Drd 0, Mag/Str 0

**Componenti:** V

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Effetto:** Esplosione di luce

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Tempra nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Questo trucchetto crea un'esplosione di luce. Se l'incantatore orienta il fascio di luce direttamente in faccia a una creatura, quest'ultima rimane abbagliata per 1 minuto a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra. Le creature prive di vista, così come quelle già abbagliate, non sono influenzate da lampo.

## Letture del magico

Divinazione

**Livello:** Brd 0, Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0,

Pal 1, Rgr 1

**Componenti:** V, S, F

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 10 minuti per livello

Tramite *lettura del magico* l'incantatore è in grado di decifrare le iscrizioni magiche sugli oggetti: libri, pergamene, armi e così via, che sarebbero altrimenti incomprensibili. Normalmente questa lettura non attiva la magia contenuta nello scritto, anche se potrebbe farlo nel caso di una pergamena maledetta. Inoltre, una volta lanciato *lettura del magico* e avvenuta la lettura delle iscrizioni magiche in questione, l'incantatore è in grado di leggerle anche in seguito, senza dover fare di nuovo ricorso all'incantesimo. È possibile leggere al ritmo di una pagina (250 parole) al minuto. Questo incantesimo permette di identificare un *glifo di interdizione* con una prova di Sapienza Magica con CD 13, un *glifo di interdizione superiore* con una prova di Sapienza Magica con CD 16 o un qualsiasi incantesimo *simbolo* con una prova di Sapienza Magica (CD 10 + il livello dell'incantesimo).

*Lettura del magico* può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

**Focus:** Un prisma di cristallo trasparente o minerale.

## Luce

Invocazione [Luce]

**Livello:** Brd 0, Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0

**Componenti:** V, M/FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Oggetto toccato

**Durata:** 10 minuti per livello (I)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

Questo incantesimo fa brillare un oggetto con l'intensità di una torcia, diffondendo illuminazione intensa in un raggio di 6 metri (e illuminazione fioca per altri 6 metri aggiuntivi) a partire dal punto toccato. L'effetto di per sé è immobile, ma l'oggetto su cui viene lanciato potrebbe essere spostato. La luce portata all'interno di un'area di *oscurità* magica non funziona.

Un incantesimo di luce (uno con il descrittore "luce") contrasta e dissolve un incantesimo di oscurità (uno con il descrittore "oscurità") di livello pari o inferiore.

**Componente materiale arcana:** Una luccola o un po' di muschio fosforescente.

## Luci danzanti

Invocazione [Luce]

**Livello:** Brd 0, Mag/Str 0

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Effetto:** Fino a quattro luci, tutte all'interno di un'area del raggio di 3 m

**Durata:** 1 minuto (I)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

In base alla versione scelta, l'incantatore può creare fino a quattro luci simili a lanterne o torce (che proiettano una pari quantità di luce), oppure fino a quattro sfere luminose (simili a fuochi fatui), oppure una forma luminescente vagamente umanoide. Le *luci danzanti* devono rimanere entro un'area del raggio di 3 metri le une dalle altre, ma per il resto possono muoversi come l'incantatore desidera (non è necessaria alcuna concentrazione): avanti, indietro, su, giù, dritte o dietro un angolo ecc. Le luci possono raggiungere una velocità di 30 metri per round; una luce scompare, se si allontana dall'incantatore oltre il raggio di azione dell'incantesimo.

*Luci danzanti* può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

## Mano magica

Trasmutazione

**Livello:** Brd 0, Mag/Str 0

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersaglio:** Un oggetto non magico incustodito che pesa fino a 2,5 kg

**Durata:** Concentrazione

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

Puntando il dito verso un oggetto, l'incantatore può sollevarlo e muoverlo a distanza a piacimento. Come azione di movimento, può spostarlo fino a 4,5 metri in qualsiasi direzione, sebbene l'incantesimo finisca non appena la distanza fra l'incantatore e

l'oggetto supera il raggio di azione dell'incantesimo.

## Messaggio

Trasmutazione [Dipendente dal linguaggio]

**Livello:** Brd 0, Mag/Str 0

**Componenti:** V, S, F

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersaglio:** Una creatura per livello

**Durata:** 10 minuti per livello

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore può sussurrare messaggi e ricevere risposte sussurrate, con una minima probabilità di essere ascoltato. Deve puntare il dito verso ogni creatura che vuole ricevere il messaggio. Quando sussurra, il messaggio è percepibile a tutte le creature bersaglio entro il raggio di azione. *Silenzio magico*, 30 cm di roccia, 2,5 cm di metallo comune (o una sottile lamina di piombo) o 90 cm di legno o detriti bloccano l'incantesimo. Il messaggio non deve necessariamente viaggiare in linea retta. Può aggirare una barriera, sempre che ci sia una via aperta fra l'incantatore e il bersaglio, e che la lunghezza del percorso compiuto rientri nel raggio di azione dell'incantesimo. Le creature che ricevono il messaggio possono sussurrare una risposta, che l'incantatore sente. Questo incantesimo trasmette suoni, non significati. Non trascende eventuali barriere linguistiche.

**Nota:** Per pronunciare un messaggio, l'incantatore deve muovere le labbra e sussurrare, eventualmente concedendo a eventuali osservatori l'opportunità di leggere le labbra.

**Focus:** Un pezzetto di filo di rame.

## Prestidigitazione

Universale

**Livello:** Brd 0, Mag/Str 0

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 3 m

**Bersaglio, Effetto o Area:** Vedi testo

**Durata:** 1 ora

**Tiro salvezza:** Vedi testo

**Resistenza agli incantesimi:** No

I giochi di prestigio sono trucchi minori che gli incantatori novizi apprendono per fare pratica. Una volta lanciato, l'incantesimo *prestidigitazione* rende capaci di mettere in atto semplici effetti magici per un'ora.

Questi effetti sono minori e hanno molte limitazioni. Questi giochi di prestigio possono sollevare lentamente 0,5 kg di materiale. Possono colorare, ripulire o sporcare oggetti in un cubo con spigolo di 30 cm ogni round. Possono raffreddare, riscaldare o insaporire 0,5 kg di materiale non vivente. Non possono infliggere danni o interrompere la concentrazione di un incantatore. *Prestidigitazione* può creare piccoli oggetti, che sembrano però rozzi e artificiali. I materiali creati tramite *prestidigitazione* sono estremamente fragili, e non possono essere usati come attrezzi, armi o componenti di incantesimi. Infine, questo incantesimo non può duplicare alcun effetto magico. Qualunque modifica reale ad un oggetto (a parte spostarlo, pulirlo o sporcarlo) dura solo per 1 ora.

I personaggi di solito usano questo incantesimo per impressionare la gente comune, divertire i bambini e portare un po' di allegria in vite altrimenti squallide. I trucchi più comuni che è possibile realizzare con *prestidigitazione* includono tintinnii di musica eterea dal nulla, far rifiorire piante appassite, creare sfere luminescenti che danzano sul palmo della mano, generare soffi di vento per spegnere candele, dare sapore a cibo insipido e creare piccoli turbini d'aria per spazzare via la polvere da sotto i tappeti.

### Raggio di gelo

Invocazione [Freddo]

**Livello:** Mag/Str 0

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Effetto:** Raggio

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Un raggio di aria gelida scaturisce dal dito puntato dell'incantatore, che deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per infliggere danni al bersaglio. Il raggio infligge 1d3 danni da freddo.

### Resistenza

Abiurazione

**Livello:** Brd 0, Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0, Pal 1

**Componenti:** V, S, M/FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 1 minuto

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

L'incantatore infonde nel soggetto un'energia magica che lo protegge dall'essere ferito, garantendogli un bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza.

**Resistenza** può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

**Componente materiale arcana:** Un mantello in miniatura.

### Riparare

Transmutazione

**Livello:** Brd 0, Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 3 m

**Bersaglio:** Un oggetto fino a 0,5 kg

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo, oggetto)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo, oggetto)

*Riparare* aggiusta piccole rotture o scalfitture sulla superficie di un oggetto (non deformazioni, come quelle provocate da un incantesimo *deformare legno*). Nel caso di oggetti metallici, può aggiustare un anello rotto, una catena, un medaglione o un pugnale sottile, ammesso che vi sia una sola frattura. Oggetti di ceramica o di legno con rotture multiple possono essere rinsaldati come nuovi, e *riparare* è anche in grado di riparare completamente un buco all'interno di una sacca o di una borraccia di pelle. L'incantesimo può riparare oggetti magici, ma non ripristinarne le proprietà magiche. (Per ripristinare le proprietà di un oggetto magico rotto, vedi i talenti di creazione oggetto nel Capitolo 5: "Talent"). Questo incantesimo non può riparare bastoni, verghe e bacchette magiche rotte, e non ha alcun effetto sulle creature (compresi i costrutti).

### Sigillo arcano

Universale

**Livello:** Mag/Str 0

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 0 m

**Effetto:** Una runa o un sigillo personale, compreso in uno spazio di 0,09 m<sup>2</sup>

**Durata:** Permanente

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

Questo incantesimo permette di scrivere la runa o il sigillo personale, purché non sia composto da più di sei caratteri. La scritta può essere visibile o invisibile. *Sigillo arcano* permette di imprimere la runa su qualsiasi sostanza (perfino pietra o metallo) senza danneggiare il materiale in questione. Se viene posto un sigillo invisibile, un incantesimo *individuazione del magico* lo rende visibile e luminoso (ma non necessariamente comprensibile). Incantesimi od oggetti come *vedere invisibilità*, *visione del vero*, una *gemma della visione* o una *tunica degli occhi* sono analogamente in grado di rendere il *sigillo arcano* visibile a chi ne fa uso. Un incantesimo *lettura del magico* rive-

la le parole, se ve ne sono. Il sigillo non può essere dissolto, ma può essere rimosso da colui che l'ha lanciato o con un incantesimo *cancellare*. Se viene lanciato su un essere vivente, la normale usura del tempo fa scomparire il sigillo nel giro di un mese.

*Sigillo arcano* deve essere lanciato su un oggetto prima che questo riceva l'incantesimo *evocazioni istantanee di Drawmij* (vedi la descrizione di quell'incantesimo per i dettagli).

### Suono fantasma

Illusione (Finzione)

**Livello:** Brd 0, Mag/Str 0

**Componenti:** V, S, M

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Effetto:** Suoni illusori

**Durata:** 1 round per livello (1)

**Tiro salvezza:** Volontà dubita (se si interagisce)

**Resistenza agli incantesimi:** No

*Suono fantasma* permette di creare un suono continuato che può salire di tono, scendere, allontanarsi, avvicinarsi o rimanere fisso sul posto. L'incantatore può scegliere che tipo di suono l'incantesimo creerà al momento di lanciarlo, e non potrà cambiare le sue caratteristiche di base in seguito.

Il volume del suono creato dipende dal livello dell'incantatore. L'incantatore è in grado di produrre un rumore pari a quello generato da quattro umani normali per ogni suo livello (fino a un massimo di venti umani). Egli può quindi ricreare suoni che simulino il parlare, il cantare, il gridare, il camminare, il marciare e il correre. Il rumore generato da *suono fantasma* può produrre praticamente qualsiasi tipo di suono entro i limiti di volume definiti. Il rumore di un'orda di topi che corrono e squittiscono è pari più o meno al volume di otto umani che corrono e gridano. Il ruggito di un leone è pari al rumore prodotto da sedici umani, e quello di una tigre crudele è pari al rumore prodotto da venti.

*Suono fantasma* può potenziare l'efficacia di un incantesimo *immagine silenziosa*.

*Suono fantasma* può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

**Componente materiale:** Un pezzo di lana o una pallina di cera.

### Tocco di affaticamento

Necromanzia

**Livello:** Mag/Str 0

**Componenti:** V, S, M

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 1 round per livello

**Tiro salvezza:** Tempra nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore incanala energia negativa tramite il suo tocco, affaticando il bersaglio. L'incantatore deve superare un attacco di contatto per colpire il bersaglio, che rimane immediatamente affaticato per la durata dell'incantesimo.

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature già affaticate. A differenza del normale affaticamento, i suoi effetti hanno fine non appena termina la durata dell'incantesimo.

**Componente materiale:** Una goccia di sudore.

## Livello 1

### Allarme

Abiurazione

**Livello:** Brd 1, Mag/Str 1, Rgr 1

**Componenti:** V, S, F/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 centrato su un punto nello spazio

**Durata:** 2 ore per livello (1)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

*Allarme* fa echeggiare un suono di allarme, mentale o effettivamente udibile, ogni volta che una creatura di taglia Minuscola o superiore entra nell'area protetta o la tocca. Se la creatura pronuncia la parola d'ordine (determinata al momento del lancio dall'incantatore), *l'allarme* non scatta. Al momento del lancio, l'incantatore decide se l'allarme sarà mentale o udibile.

**Allarme mentale:** Un *allarme* mentale avverte l'incantatore (e solo lui), finché rimane entro 1,5 km dall'area protetta. Un singolo "trillo" mentale riecheggia nella sua testa, abbastanza forte da risvegliarlo dal sonno, ma non da disturbare in alcun modo la concentrazione. Un incantesimo *silenzio* non ha effetto su un *allarme* mentale.

**Allarme udibile:** Un *allarme* udibile genera il suono di un campanello percepibile chiaramente da chiunque si trovi entro 18 metri dall'area protetta. Occorre ridurre la distanza di 3 metri per ogni eventuale porta chiusa frapposta e di 6 metri per ogni eventuale parete frapposta. In condizioni di silenzio, il suono può essere udito fiocamente fino a una distanza di 54 metri. Il suono dura 1 round. Le creature sotto l'effetto di un incantesimo *silenzio* non possono udire il suono.

Le creature eteree o astrali non attivano l'*allarme*.

L'*allarme* può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

**Focus arcano:** Una minuscola campana e un sottile filo d'argento.

### Animare corde

Trasmutazione

**Livello:** Brd 1, Mag/Str 1

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersaglio:** Una corda od oggetto simile, lunga fino a 15 m + 1,5 m per livello; vedi testo

**Durata:** 1 round per livello

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantatore può animare un oggetto non vivente di natura assimilabile a una corda, come spago, gomina, fune, filo, corda o cavo. La lunghezza massima della corda viene calcolata su un diametro base di 2,5 cm. Si deve ridurre la lunghezza massima del 50% per ogni 2,5 cm aggiuntivi di spessore e si aumenta la lunghezza del 50% per ogni riduzione dello spessore della corda a metà.

I comandi che si possono impartire sono: "arrotolati" (la corda si arrotola in una spirale ordinata), "arrotolati e fai un nodo", "fai un cappio" "fai un cappio e un nodo", "lega e fai un nodo" e tutti i loro opposti ("svolgiti" ecc.). Un singolo comando può essere impartito ad ogni round come azione di movimento, come se si dirigesse un incantesimo attivo.

La corda può avvolgersi solo attorno a un oggetto o a una creatura entro 30 cm di distanza (la corda non striscia in avanti) e deve quindi essere lanciata vicino al bersaglio da colpire. Per farlo è necessario un attacco di contatto a distanza effettuato con successo (incremento di gittata 3 metri). Una corda di canapa comune con diametro di 2,5

cm ha 2 punti ferita, CA 10 e può essere spezzata con una prova di Forza con CD 23. Non infligge danni di alcun tipo, ma può essere usata per sbilanciare o per intralciare un singolo avversario che fallisca un tiro salvezza sui Riflessi. Una creatura in grado di lanciare incantesimi che venga bloccata in questo modo deve superare una prova di Concentrazione con CD 15 per poter lanciare un incantesimo. Una creatura *intralciata* può riuscire a districarsi con una prova di Artista della Fuga con CD 20.

La corda in sé e i nodi creati su di essa non sono magici.

Questo incantesimo concede un bonus di +2 a qualsiasi prova di Utilizzare Corde che si effettui quando si usa la corda sotto l'effetto dell'incantesimo.

L'incantesimo non può animare oggetti trasportati o indossati da una creatura.

### Charme su persone

Ammaliamento (Charme) [Influenza mentale]

**Livello:** Brd 1, Mag/Str 1

**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 umanoide

**Durata:** 1 ora per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Questa forma di charme fa sì che una creatura umanoide consideri l'incantatore un suo fidato amico e alleato (considerare amichevole l'atteggiamento del bersaglio; vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74). Se la creatura è attualmente minacciata o attaccata dall'incantatore o dai suoi alleati, tuttavia, riceve un bonus di +5 al tiro salvezza.

Questo incantesimo non permette di controllare la persona soggetta a *charme* come se fosse un automa, essa interpreta solo le azioni e le parole dell'incantatore nel modo più benevolo possibile. L'incantatore può tentare di darle degli ordini, ma dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerla a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Una creatura soggetta a *charme* non obbedisce mai a ordini suicidi o palesemente nocivi, ma un guerriero soggetto a *charme*, ad esempio, potrebbe credere all'incantatore che lo assicura che la sola possibilità di salvarsi la vita consiste nel trattenerlo il drago rosso che li sta inseguendo "solo per qualche secondo". Qualsiasi atto da parte dell'incantatore o dei suoi evidenti alleati che minacci la persona soggetta a *charme* ha l'effetto di spezzare l'incantesimo. L'incantatore deve essere in grado di parlare il linguaggio del soggetto per comunicare i propri comandi, oppure deve essere molto bravo a farsi capire a gesti.

### Comprensione dei linguaggi

Divinazione

**Livello:** Brd 1, Chr 1, Mag/Str 1

**Componenti:** V, S, M/FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 10 minuti per livello

L'incantatore è in grado di comprendere le parole pronunciate da creature o leggere i messaggi scritti che altrimenti risulterebbero incomprensibili. In entrambi i casi, l'incantatore deve toccare la creatura o lo scrit-

to. La capacità di leggere non implica necessariamente la comprensione dei concetti espressi, ma solo del significato letterale. L'incantesimo permette solo di capire o di leggere un linguaggio sconosciuto, non di parlarlo o di scrivere in quel linguaggio.

Il materiale scritto può essere letto alla velocità di una pagina (250 parole) al minuto. Le scritture magiche non possono essere lette, anche se l'incantesimo rivela che sono magiche, ma può offrire aiuti preziosi nel decifrare mappe del tesoro. Questo incantesimo può essere neutralizzato con certe magie di interdizione (come gli incantesimi *pagina segreta* e *scritto illusorio*). *Comprensione dei linguaggi* non decifra codici e non rivela eventuali messaggi nascosti in un testo altrimenti normale.

*Comprensione dei linguaggi* può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

*Componente materiale arcana*: Un pizzico di fuliggine e alcuni granelli di sale.

## Dardo incantato

Invocazione [Forza]

**Livello**: Mag/Str 1

**Componenti**: V, S

**Tempo di lancio**: 1 azione standard

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

**Bersaglio**: Fino a cinque creature, che non possono trovarsi a più di 4,5 m l'una dall'altra

**Durata**: Istantanea

**Tiro salvezza**: Nessuno

**Resistenza agli incantesimi**: Sì

Un dardo di energia magica scaturisce dalle dita dell'incantatore e colpisce il bersaglio, infliggendo 1d4+1 danni di forza.

Il dardo non fallisce mai il bersaglio, anche se quest'ultimo è in mischia oppure beneficia di una copertura o di un occultamento che non sia totale. Non possono essere colpite parti specifiche di una creatura. Questo incantesimo non è in grado di danneggiare oggetti inanimati.

Per ogni due livelli oltre il 1°, l'incantatore ottiene un ulteriore dardo: due al 3° livello, tre al 5° livello, quattro al 7° livello, fino a un massimo di cinque al 9° livello e oltre. Se l'incantatore è in grado di lanciare più dardi, può far sì che colpiscano una o più creature. Un dardo singolo può colpire una sola creatura. L'incantatore deve designare i bersagli prima di tirare per la resistenza agli incantesimi o per i danni.

## Ipnosi

Ammalimento (Compulsione) [Influenza mentale]

**Livello**: Brd 1, Mag/Str 1

**Componenti**: V, S

**Tempo di lancio**: 1 round

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

**Area**: Parecchie creature viventi, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

**Durata**: 2d4 round (I)

**Tiro salvezza**: Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi**: Sì

I gesti e il monotono incantamento fanno sì che le creature vicine all'incantatore si fermino e lo guardino in modo fisso. In aggiunta, l'incantatore può usare la loro attenzione inerte per rendere i suoi suggerimenti e le sue richieste più plausibili. Tirare 2d4 per determinare quanti Dadi Vita totali di creature l'incantatore riesce ad assoggettare. Le creature con meno DV ne subiscono l'effetto prima di quelle con più DV. Solo le creature in grado di vederlo o di sentirlo vengono assoggettate, ma non è necessario che lo capiscano per rimanere *ipnotizzate*.

Se utilizza questo incantesimo in combattimento, i bersagli ottengono un bonus di +2 ai loro tiri salvezza. Se l'incantesimo è mirato su un'unica creatura che non si trova in combattimento, la creatura subisce una penalità di -2 al suo tiro salvezza.

Mentre la creatura è assoggettata da questo incantesimo, reagisce come se il suo atteggiamento fosse di due livelli più amichevole (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74). Questo permette all'incantatore di fare una singola richiesta alla creatura assoggettata (purché sia in grado di comunicare con lui). La richiesta deve essere breve e ragionevole. Anche quando l'incantesimo ha termine, la creatura mantiene il suo nuovo atteggiamento nei confronti dell'incantatore, ma solo per quanto riguarda quella particolare richiesta.

Se la creatura fallisce il suo tiro salvezza, non ricorda di essere stata sotto l'effetto dell'incantesimo.

## Mani brucianti

Invocazione [Fuoco]

**Livello**: Fuoco 1, Mag/Str 1

**Componenti**: V, S

**Tempo di lancio**: 1 azione standard

**Raggio di azione**: 4,5 m

**Area**: Esplosione a forma di cono

**Durata**: Istantanea

**Tiro salvezza**: Riflessi dimezza

**Resistenza agli incantesimi**: Sì

Un cono di fiamme incandescenti si sprigiona dalle dita dell'incantatore. Qualsiasi creatura nell'area delle fiamme subisce 1d4 danni da fuoco per ogni livello dell'incantatore (massimo 5d4). I materiali infiammabili come tessuto, carta, pergamena e legno sottile prendono fuoco se toccati dalla fiamma. Un personaggio può spegnere un oggetto che ha preso fuoco come azione di round completo.

## Scudo

Abiurazione [Forza]

**Livello**: Mag/Str 1

**Componenti**: V, S

**Tempo di lancio**: 1 azione standard

**Raggio di azione**: Personale

**Bersaglio**: Incantatore

**Durata**: 1 minuto per livello (I)

*Scudo* crea un disco di forza invisibile delle dimensioni di uno scudo torre, che fluttua davanti all'incantatore. Nega gli attacchi di *dardo incantato* diretti contro di lui. Inoltre, gli fornisce un bonus di scudo +4 alla CA, che si applica anche agli attacchi di contatto incorporei, poiché è un effetto di forza. Lo *scudo* non ha penalità di armatura alla prova né probabilità di fallimento incantesimi arcani. A differenza di un normale scudo torre, non è possibile usare questo incantesimo per avere copertura.

## Servitore inosservato

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)

**Effetto**: Un servitore invisibile, senza forma e senza volontà

**Durata**: 1 ora per livello

**Tiro salvezza**: Nessuno

**Resistenza agli incantesimi**: No

Il *servitore inosservato* è una forza invisibile, priva di forma e di volontà propria che esegue alcuni semplici compiti assegnatigli dall'incantatore. Può correre, riportare degli oggetti, aprire porte che non siano bloccate, tenere una sedia, pulire o fare piccole riparazioni. Il servitore è in grado di eseguire solo un compito alla volta, ma può ripetere la stessa attività in continuazione, se così gli viene ordinato. L'incantatore può quindi ordinare al proprio servitore di pulire il pavimento e poi dedicarsi ad altre attività, purché egli rimanga entro il raggio di azione. Il servitore è in grado di aprire porte, cassetti, coperchi normali e ha un punteggio effettivo di Forza pari a 2 (è quindi in grado di sollevare fino a 10 kg o di trascinare 50 kg). Può far scattare trappole e meccanismi simili, ma può esercitare sempre solo 10 kg di forza, che

potrebbero non essere sufficienti a far scattare alcuni meccanismi a pressione. Non può svolgere alcun incarico che richieda una prova di abilità con una CD superiore a 10 né che richieda una prova che sfrutta un'abilità che non può essere usata senza addestramento. La sua velocità è 4,5 metri.

Il servitore non è in grado di attaccare in alcun modo; non effettua mai tiri per colpire. Non può essere ucciso, ma si dissolve se subisce almeno 6 danni da un attacco ad area (non ha diritto ad alcun tiro salvezza contro gli attacchi). Se l'incantatore tenta di inviarlo oltre il raggio di azione dell'incantesimo (misurato dalla sua attuale posizione), il servitore sparisce.

*Componente materiale*: Un pezzo di spago e un po' di legno.

## 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 (1)

**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).

Il DM dovrebbe 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 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.

## Livello 2

### Immagine speculare

Illusione (Finzione)

**Livello:** Brd 2, Mag/Str 2

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale; vedi testo

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 1 minuto per livello (1)

Dal nulla scaturiscono diversi duplicati illusori dell'incantatore, che rendono difficile per i nemici determinare chi attaccare. Le finzioni rimangono vicino all'incantatore e scompaiono una volta colpite.

*Immagine speculare* crea 1d4 immagini più una per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo otto immagini). Queste finzioni si separano dall'incantatore e rimangono in gruppo, ognuna entro 1,5 metri dall'incantatore o da un'altra finzione. L'incantatore può entrare e attraversare una *immagine speculare*. Quando l'incantatore e le sue *immagini speculari* si separano, gli osservatori non possono usare la vista o l'u-

dito per determinare quale sia l'incantatore e quale l'immagine. Le finzioni possono anche intersecarsi tra loro. Esse infatti copiano le azioni dell'incantatore, fingendo ad esempio di lanciare un incantesimo mentre lui lo sta lanciando, di bere una pozione mentre è lui a farlo, di levitare mentre lui levita e così via.

I nemici che tentano di attaccare o di lanciare incantesimi contro l'incantatore devono scegliere a caso fra bersagli non distinguibili fra loro. Come regola generica, si tira a caso per determinare se il bersaglio è reale o una finzione. Ogni attacco riuscito contro una finzione la distrugge. La CA di un'immagine è 10 + il modificatore di taglia dell'incantatore + il modificatore di Destrezza dell'incantatore. Le finzioni sembrano reagire normalmente agli incantesimi ad area (se colpite da una *palla di fuoco*, ad esempio, appaiono bruciacchiate o morte).

Mentre si muove, l'incantatore può fondersi e separarsi da altre finzioni in modo tale che un nemico che abbia capito quale immagine sia reale venga nuovamente confuso.

Chi attacca deve essere in grado di vedere le immagini per essere ingannato. Se l'incantatore è invisibile o se chi lo attacca chiude gli occhi, l'incantesimo non ha alcun effetto, anche se essere incapaci di vedere comporta le stesse penalità che essere accecato.

### Levitazione

Trasmutazione

**Livello:** Mag/Str 2

**Componenti:** V, S, F

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale o vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

**Bersaglio:** Incantatore oppure una creatura consenziente o un oggetto (peso totale fino a 50 kg per livello)

**Durata:** 1 minuto per livello (1)

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

*Levitazione* permette all'incantatore di spostare se stesso, un'altra creatura o un oggetto in su e in giù, come desidera. Una creatura deve essere consenziente perché *levitazione* possa venire usato su di lei, e un oggetto deve essere incustodito o in possesso di una creatura consenziente. È possibile muovere mentalmente il bersaglio verso l'alto o verso il basso fino a 6 metri per round; farlo è un'azione di movimento. Non è possibile muovere il bersaglio orizzontalmente, ma esso potrebbe comunque aggrapparsi per spostarsi lateralmente lungo un dirupo, oppure fare forza su un soffitto per muoversi lateralmente (di solito a metà della sua velocità base sul terreno).

Una creatura che durante la *levitazione* cerca di attaccare con un'arma da mischia o a distanza si trova in una posizione sempre più instabile; il primo attacco ha una penalità di -1 ai tiri per colpire, il secondo di -2 e così via, fino a una penalità massima di -5. Un round completo utilizzato per riportarsi in equilibrio consente alla creatura di ricominciare da -1.

**Focus:** Un piccolo cappio di cuoio, o del filo d'oro piegato a forma di coppa con un lungo manico a un'estremità.

### Raggio rovente

Invocazione [Fuoco]

**Livello:** Mag/Str 2

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Effetto:** Uno o più raggi

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore colpisce i suoi nemici con raggi incandescenti. Può scagliare un raggio, più un raggio aggiuntivo per ogni

quattro livelli oltre il 3° (fino a un massimo di tre raggi all'11° livello). Ogni raggio necessita di un attacco di contatto a distanza per colpire e infligge 4d6 danni da fuoco. I raggi possono essere scagliati contro lo stesso bersaglio o contro bersagli differenti, ma tutti devono essere mirati contro bersagli che siano entro 9 metri l'uno dall'altro e scagliati simultaneamente.

## Risata incontenibile di Tasha

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

**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; vedi testo

**Durata:** 1 round per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Questo incantesimo provoca nel soggetto una risata incontrollabile, costringendolo a crollare a terra prono in preda a un riso con-

volso. Finché ride, il soggetto non può compiere azioni, ma non è considerato indifeso. Non appena l'incantesimo si esaurisce, può tornare ad agire normalmente.

Creature con un punteggio di Intelligenza pari a 2 o meno non ne subiscono l'effetto. Una creatura il cui tipo (come umanoide o drago) sia diverso da quello dell'incantatore riceve un bonus di +4 al suo tiro salvezza, poiché l'umorismo non viene "tradotto" molto bene.

**Componente materiale:** Minuscole torte che vengono lanciate al soggetto e una piuma da agitare nell'aria.

## Scassinare

Trasmutazione

**Livello:** Mag/Str 2

**Componenti:** V

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Bersaglio:** Una porta, una scatola o una cassa con un'area fino a 0,9 m<sup>2</sup> per livello

**Durata:** Istantanea; vedi testo

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

L'incantesimo *scassinare* è in grado di aprire porte incastrate, sbarrate, chiuse a chiave o soggette a *blocca porte* o *serratura arcana*. Può anche aprire porte segrete, scatole o forzieri, sia chiusi a chiave che dotati di trappole a scatto. È anche in grado di allentare nodi e aprire catenacci (ammesso che servano a tenere chiuse delle porte). Se viene usato per aprire una porta soggetta a *serratura arcana*, l'incantesimo in questione non viene rimosso, ma semplicemente sospeso per 10 minuti. In qualunque altro caso, le porte non si richiuderanno né si bloccheranno di nuovo allo scadere dell'incantesimo. *Scassinare* non è in grado di sollevare cancelli sbarrati o simili impedimenti (come una saracinesca) e non ha effetto su corde, piante rampicanti e così via. L'effetto è limitato dalla sua area. Un incantatore di 3° livello è in grado di lanciare l'incantesimo *scassinare* su una porta di 2,7 m<sup>2</sup> o meno, (ad esempio, una classica porta di 1,2 metri per 2 metri). Ogni utilizzo di questa magia è in grado di eliminare due degli eventuali ostacoli che la

tengono chiusa. Quindi, se una porta è chiusa a chiave, sbarrata e *bloccata*, o serrata da quattro chiavistelli, per aprirla saranno necessari due incantesimi *scassinare*.

## Sfera infuocata

Invocazione [Fuoco]

**Livello:** Drd 2, Mag/Str 2

**Componenti:** V, S, M/ED

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

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

**Effetto:** Sfera del raggio di 1,5 m

**Durata:** 1 round per livello

**Tiro salvezza:** Riflessi nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Un globo di fuoco bruciante rotola in qualsiasi direzione indicata dall'incantatore e brucia coloro che colpisce. Si muove a una velocità di 9 metri per round e, come parte del suo movimento, può salire o saltare fino a 9 metri per colpire un bersaglio. Se entra in uno spazio occupato da una creatura, smette di avanzare per il resto del round e le infligge 2d6 danni da fuoco, sebbene il soggetto possa negare i danni superando un tiro salvezza sui Riflessi. La *sfera infuocata* è in grado di rotolare oltre le barriere più basse di 120 cm, come mobili e muriccioli. Incendia eventuali sostanze infiammabili che tocca e illumina l'area in cui si trova con la stessa intensità di una torcia.

La *sfera* si muove fino a quando l'incantatore continua a dirigerla (un'azione di movimento per lui); altrimenti rimane immobile e continua a bruciare; può essere spenta con qualsiasi metodo che spegnerebbe un normale fuoco delle sue dimensioni, la sua superficie ha una consistenza spugnosa e morbida che non causa altri danni che quelli da fuoco, e non è in grado di spingere via crea-

ture che le si oppongono o di abbattere grossi ostacoli. La *sfera* svanisce se esce dal raggio di azione dell'incantesimo.

**Componente materiale arcana:** Un frammento di sego di candela, un pizzico di zolfo e un pizzico di polvere di ferro.