

# Incantesimi M

## Maelstrom

*5° livello, evocazione*

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 36 metri

**Componenti:** V, S, M (un pezzo di carta o una foglia a forma di imbuto)

**Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

Fai comparire una massa d'acqua turbinante profonda 1,5 metri con un raggio di 9 metri centrata su di un punto visibile a gittata. Il punto deve trovarsi sul terreno o in un corpo d'acqua. Fino al termine dell'incantesimo, quell'area è terreno difficile, e qualsiasi creatura che inizi il suo turno all'interno di essa deve riuscire un tiro salvezza di Forza o subire 6d6 danni contundenti e venire trascinato di 3 metri verso il centro dell'area.

## Magnifica Dimora

*7° livello, convocazione*

**Tempo di Esecuzione:** 1 minuto

**Gittata:** 90 metri

**Componenti:** V, S, M (un portale in miniatura scolpito in avorio, un piccolo pezzo di marmo lucido, e un minuscolo cucchiaino d'argento, ciascuno di questi oggetti deve essere almeno del valore di 5 mo)

**Durata:** 24 ore

Entro la gittata, convochi un'abitazione extradimensionale che rimane per la durata. Scegli dove è posizionato il suo portone d'ingresso. Il portone d'ingresso emette una lieve luminosità ed è largo 1,5 metri per 3 metri di altezza. Tu e tutte le creature da te indicate quando hai eseguito l'incantesimo potete entrare nell'abitazione extradimensionale, fino a quando il portone resta aperto. Puoi aprire o chiudere il portone se ti trovi entro 9 metri da esso. Mentre è chiuso, il portone è invisibile. Oltre il portone si trova un magnifico ingresso, oltre il quale si dipanano numerose stanze. L'atmosfera è pulita, fresca e accogliente.

Puoi creare quanti piani desideri, ma lo spazio non può eccedere 50 cubi ognuno di 3 metri di spigolo. Il luogo è ammobiliato e decorato come preferisci. Contiene cibo sufficiente a soddisfare un banchetto di 9 portate per 100 persone. Uno staff di 100 servitori quasi trasparenti è al servizio di chiunque vi faccia ingresso. Sta a te decidere l'aspetto visivo di questi servitori e il loro abbigliamento. Essi sono assolutamente obbedienti ai tuoi ordini. Ogni servitore può svolgere qualsiasi compito un normale servitore umano possa svolgere, ma non possono attaccare o effettuare alcuna azione che potrebbe arrecare direttamente danno ad un'altra creatura. I servitori possono quindi raccogliere oggetti, pulire, riparare, ripiegare vestiti, accendere fuochi, servire cibi, versare vini e così via. I servitori possono recarsi in qualsiasi punto della dimora, ma non possono uscirne. I mobili e gli altri oggetti creati da questo incantesimo diventano fumo quando vengono portati fuori dalla dimora. Quando l'incantesimo termina, qualsiasi creatura all'interno dello spazio extradimensionale viene espulsa nello spazio aperto più vicino all'uscita.

## Mani Brucianti

*1° livello, evocazione*

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** Personale (cono di 4,5 metri)

**Componenti:** V, S

**Durata:** Istantanea

Mentre tieni le mani con i pollici che si toccano e le dita tese, un sottile fiotto di fiamme parte da ciascuna delle punta delle tue dita. Ogni creatura in un cono di 4,5 metri deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 3d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà se lo riesce.

Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non siano indossati o trasportati.

**Ai Livelli Più Alti.** Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

## Mano Arcana

5° livello, evocazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 36 metri

**Componenti:** V, S, M (un guscio d'uovo e un guanto di pelle di serpente)

**Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

Crei una mano Grande, composta di energia trasparente e luminosa, in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. La mano permane per la durata dell'incantesimo, e si muove al tuo comando, imitando i movimenti della tua mano.

La mano è un oggetto che ha CA 20 e punti ferita uguali ai tuoi punti ferita massimi. Ha Forza 26 (+8) e Destrezza 10 (+0). La mano non riempie il suo spazio. Quando esegui l'incantesimo e come azione bonus durante i tuoi turni successivi, puoi muovere la mano fino a 18 metri e poi generare uno dei seguenti effetti.

**Pugno Serrato.** La mano colpisce una creatura o un oggetto entro 1,5 metri da essa. Effettua un attacco con incantesimo da mischia usando la mano e le tue statistiche di gioco. Se colpisci, il bersaglio subisce 4d8 danni da forza.

**Mano di Forza.** La mano cerca di spingere una creatura di 1,5 metri in una direzione a tua scelta. Effettua una prova di Forza della mano contesa dalla prova di Forza (Atletica) del bersaglio. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, hai vantaggio alla prova. Se riesci, la mano spinge il bersaglio di 1,5 metri più 1,5 metri moltiplicato il tuo modificatore di abilità da incantatore (minimo 1,5 metri). La mano si muove assieme al bersaglio per restare entro 1,5 metri da lui.

**Mano Afferrante.** La mano cerca di afferrare una creatura di taglia Enorme o più piccola che si trovi entro 1,5 metri da lei. Per risolvere l'azione di afferrare usi la Forza della mano. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, hai vantaggio alla prova. Mentre la mano sta afferrando il bersaglio, puoi usare un'azione bonus per fare stritolare il bersaglio dalla mano. Quando lo fai, il bersaglio subisce danni contundenti pari a 2d6 + il tuo modificatore di abilità da incantatore.

**Mano Frapposta.** La mano si frappone tra di te e una creatura di tua scelta finché non le dai un comando diverso. La mano si muove di modo da restare tra di te e il bersaglio, fornendoti metà copertura contro il bersaglio. Il bersaglio non può muoversi attraverso lo spazio della mano se il suo punteggio di Forza è uguale o inferiore al punteggio di Forza della mano. Se il suo punteggio di Forza è superiore al punteggio di Forza della mano, il bersaglio può muoversi attraverso lo spazio della mano, ma considera quello spazio come fosse terreno difficile.

**Ai Livelli Più Alti.** Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, il danno dell'opzione pugno serrato aumenta di 2d8 e il danno dell'opzione mano afferrante aumenta di 2d6 per ogni livello dello slot sopra il 5°.

## Mano del Magio

Trucchetto, convocazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 9 metri

**Componenti:** V, S

**Durata:** 1 minuto

Una mano spettrale fluttuante compare in un punto a gittata, scelto da te. La mano resta per la durata o finché non viene interrotta con un'azione. La mano svanisce se si dovesse trovare a più di 9 metri da te o se esegui nuovamente l'incantesimo.

Puoi usare la tua azione per controllare la mano. Puoi usare la mano per manipolare un oggetto, aprire una porta o un contenitore non chiusi a chiave, inserire o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, o versare fuori i contenuti di una fiala. Puoi muovere la mano di 9 metri ogni volta che la usi.

La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 5 chili.

## Mantello del Crociato

3° livello, evocazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** Personale

**Componenti:** V

**Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

Il potere sacro si irradia da te in un'aura di 9 metri di raggio, risvegliando l'audacia delle creature amiche. Fino al termine dell'incantesimo, l'aura si muove con te, centrata su di te. Mentre è nell'aura, ciascuna creatura non ostile all'interno di essa (te compreso) infligge 1d4 danni radianti aggiuntivi quando colpisce con un attacco con arma.

## Marchio del Cacciatore

1° livello, divinazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione bonus

**Gittata:** 27 metri

**Componenti:** V

**Durata:** Concentrazione, massimo 1 ora

Scegli una creatura a gittata che puoi vedere. La creatura è misticamente marchiata come tua preda. Fino al termine dell'incantesimo, infliggi 1d6 danni aggiuntivi al bersaglio ogni volta che lo colpisci con un attacco con arma, e hai vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) o Saggezza (Sopravvivenza) per trovarlo. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima del termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus durante il tuo prossimo turno per marciare una nuova creatura.

**Ai Livelli Più Alti.** Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° o 4° livello, puoi mantenere la concentrazione sull'incantesimo per un massimo di 8 ore. Quando usi uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, puoi mantenere la concentrazione sull'incantesimo per un massimo di 24 ore.

## Messaggero Animale

2° livello, ammalimento (rituale)

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 9 metri

**Componenti:** V, S, M (un tocco di cibo)

**Durata:** 24 ore

Tramite questo incantesimo, usi un animale per consegnare un messaggio. Scegli una bestia Minuscola a gittata e che puoi vedere, come uno scoiattolo, una ghiandaia o un pipistrello. Specifici un luogo, che devi aver visitato in passato, e un destinatario che corrisponda ad una descrizione generica, come “un uomo o una donna che vesta l’uniforme della guardia cittadina” o “un nano dai capelli rossi che indossa un cappello a punta”. Pronunci anche un messaggio di massimo venticinque parole. La bestia bersaglio viaggia per la durata dell’incantesimo verso il luogo specificato, coprendo circa 75 chilometri in 24 ore per un messaggero volante, o 40 chilometri per gli altri animali.

Quando il messaggero arriva a destinazione, consegna il messaggio alla creatura da te descritta, replicando il suono della tua voce. Il messaggero parla solo ad una creatura corrispondente alla descrizione da te fornita. Se il messaggero non riesce a raggiungere la destinazione prima del termine dell’incantesimo, il messaggio è perduto, e la bestia ritorna verso il punto in cui hai eseguito l’incantesimo.

**Ai Livelli Più Alti.** Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, la durata dell’incantesimo aumenta di 48 ore per ogni livello dello slot sopra il 2°.

## Messaggio

Trucchetto, trasmutazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 36 metri

**Componenti:** V, S, M (un piccolo pezzo di cavo di rame)

**Durata:** 1 round

Punti il dito verso una creatura a gittata e sussurri un messaggio. Il bersaglio (e solo il bersaglio) ode il messaggio e può replicare con un sussurro che solo tu puoi udire.

Puoi eseguire questo incantesimo anche attraverso oggetti solidi, se sei familiare col bersaglio e sai che questi si trova dietro la barriera. Il silenzio magico, 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo normale, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno bloccano l’incantesimo. L’incantesimo non deve seguire una linea retta, e può liberamente aggirare gli angoli o attraversare gli spiragli.

## Metamorfosi Oscura

7° livello, convocazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** Personale

**Componenti:** V, S, M (un fiala di sangue di demone, che devi bere mentre esegui l’incantesimo)

**Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

Per la durata ti trasformi in una terrificante creatura nera dall’aspetto demoniaco. Due lunghe corna spuntano dalla tua testa e un paio di ali crescono sulla tua schiena. La tua pelle e tutti gli oggetti in tuo possesso, assumono un colore nero come la pece, e gli unici tratti visibili nel tuo volto sono due occhi sottili che emanano un bagliore rossastro. Ottieni resistenza ai danni taglienti, perforanti e contundenti che non siano prodotti da armi argentate o benedette, la tua Forza e la tua Costituzione salgono a 19 se non hanno già quel punteggio e la tua CA migliora di +2. In aggiunta, ogni tuo turno puoi eseguire *orbe di annientamento* con un’azione.

## Meteore Minuscole

3° livello, evocazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** Personale

**Componenti:** V, S, M (una pallina di nitrato, zolfo e corteccia di pino)

**Durata:** Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei nel tuo spazio sei minuscole meteore. Esse fluttuano in aria ed orbitano intorno a te per la durata dell’incantesimo. Quando esegui l’incantesimo – e come azione bonus durante ciascuno dei tuoi turni successivi – puoi spendere una o due meteore, facendole scattare verso un punto a tua scelta entro 36 metri da te. Una volta che la meteora raggiunge la destinazione o impatta contro una superficie solida, esplose. Ogni creature entro 1,5 metri dal punto in cui la meteora esplose deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 2d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

**Ai Livelli Più Alti.** Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il numero di meteore create aumenta di due per ogni livello dello slot sopra il 3°.

## Miraggio Arcano

7° livello, *illusione*

**Tempo di Esecuzione:** 10 minuti

**Gittata:** Vista

**Componenti:** V, S

**Durata:** 10 giorni

Fai sì che un pezzo di terreno a gittata, in un'area quadrata fino a 1,5 chilometri, appaia, risuoni e odori come qualche altro tipo di terreno. La conformazione generale del terreno rimane tuttavia la stessa. Campi aperti o una strada possono essere trasformati in un acquitrino, colline, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno difficile o invalicabile. Un laghetto può essere trasformato in una radura erbosa, un precipizio in una lieve pendenza, un burrone cosparso di rocce in una strada ampia e liscia.

Allo stesso modo, puoi modificare l'aspetto delle strutture, o aggiungerne dove non ve ne sono.

L'incantesimo non camuffa, occulta né aggiunge creature.

L'illusione comprende elementi uditivi, visivi, tattili e olfattivi, così da poter trasformare un terreno sgombro in terreno difficile (o viceversa) o impedire altrimenti il movimento nell'area. Qualsiasi pezzo di terreno illusorio (come una pietra o un bastone), che venga rimosso dall'area dell'incantesimo, svanisce immediatamente.

Le creature con vera vista possono vedere oltre l'illusione e distinguere la vera forma del terreno; tuttavia, gli altri elementi dell'illusione rimangono, così, sebbene la creatura sia consapevole della presenza dell'illusione, vi può comunque interagire fisicamente.

## Modellare Acqua

*Trucchetto, trasmutazione*

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 9 metri

**Componenti:** S

**Durata:** Istantanea o 1 ora (vedi sotto)

Scegli un corpo d'acqua visibile a gittata che rientri in un cubo di 1,5 metri di spigolo. Puoi manipolarlo in uno dei modi seguenti:

- Muovi istantaneamente o cambi altrimenti il flusso dell'acqua come preferisci, di un massimo di 1,5 metri in qualsiasi direzione. La forza prodotta dal movimento non è sufficiente a produrre danni.
- Fai sì che l'acqua si modelli in semplici forme e si animi come desiderato da te. Questo cambiamento dura per 1 ora.
- Cambi il colore e l'opacità dell'acqua. L'acqua deve essere mutata tutta allo stesso modo. Questo cambiamento dura per 1 ora.
- Congeli l'acqua, purchè non vi siano creature al suo interno. L'acqua si scongelerà dopo 1 ora.

Se esegui questo incantesimo più volte, non puoi tenere più di due dei suoi effetti non istantanei attivi alla volta, e puoi congelare uno di questi effetti con un'azione.

## Modellare Pietra

4° livello, *trasmutazione*

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** Contatto

**Componenti:** V, S, M (argilla malleabile, che deve essere lavorata per ottenere una vaga forma dell'oggetto di pietra)

**Durata:** Istantanea

Modelli in qualsiasi forma che si presti ai tuoi scopi un oggetto di pietra di taglia Media o minore o una sezione di pietra non più grossa di 1,5 metri in qualsiasi direzione, con cui sei in contatto.

Così, ad esempio, potresti modellare una grossa pietra in un'arma, idolo o feretro, o creare un piccolo passaggio attraverso il muro, purchè il muro sia spesso meno di 1,5 metri. Potresti anche modellare una porta di pietra o la sua cornice per sigillare la porta. L'oggetto che crei può avere fino a due cardini e un chiavistello, ma è impossibile creare meccanismi più delicati.

## Modificare Memoria

5° livello, ammalimento

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 9 metri

**Componenti:** V, S

**Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

Tenti di rimodellare i ricordi di un'altra creatura. Una creatura che puoi vedere deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se la stai combattendo, la creatura ha vantaggio sul tiro salvezza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio diventa affascinato da te per la durata. Il bersaglio affascinato è inabile e inconsapevole dell'ambiente circostante, sebbene sia ancora in grado di udirti. Se subisce danni o diviene bersaglio di un altro incantesimo, questo incantesimo termina, e nessuno dei ricordi del bersaglio viene modificato.

Mentre questo affascinamento permane, puoi agire sui ricordi del bersaglio in merito ad un evento che abbia vissuto nelle ultime 24 ore e che non sia durato più di 10 minuti. Puoi eliminare permanentemente tutti i ricordi dell'evento, permettere al bersaglio di ricordare l'evento con perfetta chiarezza e dettagli particolareggiati, modificare il ricordo dei dettagli dell'evento, o creare il ricordo di un altro evento.

Devi poter parlare al bersaglio per descrivere il modo in cui i suoi ricordi saranno affetti, e questi deve essere in grado di comprendere la tua lingua, affinché i ricordi modificati si instaurino nella sua memoria. Se l'incantesimo termina prima che tu abbia finito di descrivere i ricordi modificati, la memoria della creatura non viene alterata. Altrimenti, i ricordi modificati si instaurano al termine dell'incantesimo.

Una memoria modificata non influisce necessariamente sul comportamento della creatura, in particolare se i suoi ricordi contraddicono le inclinazioni naturali, l'allineamento o la fede della creatura. Una memoria modificata in modo illogico, come impiantare il ricordo di quanto la creatura ami immergersi nell'acido, viene rimossa, come fosse un brutto sogno. L'Arbitro può giudicare un ricordo modificato troppo insensato perché abbia alcun effetto su di una creatura.

Un incantesimo *rimuovere maledizione* o *ripristino superiore* eseguito sul bersaglio ne ripristina i veri ricordi.

**Ai Livelli Più Alti.** Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o più alto, puoi alterare i ricordi di un bersaglio riguardo un evento svoltosi fino a 7 giorni prima (6° livello), 30 giorni prima (7° livello), 1 anno prima (8° livello) o qualsiasi punto nel passato della creatura (9° livello).

## Muovere Terra

6° livello, trasmutazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 36 metri

**Componenti:** V, S, M (un badile di ferro e un piccola borsa contenente un misto di tipi di terreno – argilla, concime e sabbia)

**Durata:** Concentrazione, massimo 2 ore

Scegli un'area sul terreno a gittata, non più grande di 12 metri di lato. Per la durata, puoi rimodellare terriccio, sabbia o argilla nell'area in qualsiasi modo tu voglia. Puoi innalzare o abbassare l'altitudine dell'area, creare o riempire un fossato, erigere o abbassare un muro, o formare un pilastro. La portata di questi cambiamenti non può eccedere metà della dimensione più grossa dell'area. Così, se operi su di un quadrato di 12 metri di lato, puoi creare un pilastro alto 6 metri, innalzare o abbassare l'altitudine del terreno di 6 metri, scavare un fossato profondo 6 metri, e così via. Ci vogliono 10 minuti per completare questi mutamenti.

Al termine di ogni 10 minuti trascorsi a concentrarsi sull'incantesimo, puoi scegliere una nuova area di terreno su cui operare.

Dato che la trasformazione del terreno avviene lentamente, le creature nell'area di solito non possono restare intrappolate o ferite dal movimento del terreno. L'incantesimo non può manipolare la pietra naturale o le costruzioni in pietra. Le rocce e le strutture si muovono per adattarsi al nuovo terreno. Se il modo in cui modelli il terreno renderebbe una struttura instabile, questa potrebbe crollare.

Allo stesso modo, questo incantesimo non influenza direttamente la crescita delle piante. La terra smossa trasporta con sé qualsiasi pianta presenti.

## Muro di Acqua

3° livello, evocazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 18 metri

**Componenti:** V, S, M (una goccia d'acqua)

**Durata:** Concentrazione, massimo 10 minuti

Convoca un muro d'acqua in un punto a gittata visibile sul terreno. Il muro può essere lungo fino a 9 metri, alto 3 metri e profondo 30 centimetri, oppure puoi creare un muro circolare di massimo 6 metri di diametro, 6 metri di altezza e 30 centimetri di spessore, che svanirà al termine dell'incantesimo. Lo spazio del muro è considerato terreno difficile.

Qualsiasi attacco con arma a gittata che attraversi lo spazio del muro riceve svantaggio al tiro di attacco, e il danno da fuoco viene dimezzato se l'effetto di fuoco deve attraversare il muro per raggiungere il bersaglio. Gli incantesimi che infliggono danno da freddo e attraversano il muro fanno sì che l'area di muro che attraversano si congeli (congelando almeno una sezione quadrata di 1,5 metri di lato). Ogni sezione quadrata di 1,5 metri di lato ha CA 5 e 15 punti ferita. Ridurre a 0 punti ferita una sezione congelata, la distrugge. Quando una sezione viene distrutta, l'acqua del muro non la riempirà di nuovo, lasciando un foro nel muro.

## Muro di Forza

5° livello, evocazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 36 metri

**Componenti:** V, S, M (un pizzico di polvere prodotta frantumando una gemma trasparente)

**Durata:** Concentrazione, massimo 10 minuti

Un invisibile muro di forza diviene in esistenza in un punto a gittata scelto da te. Il muro appare in qualsiasi orientamento da te scelto, come una barriera orizzontale o verticale oppure angolata. Può fluttuare nell'aria o appoggiarsi su di una superficie solida. Puoi darle la forma di una cupola emisferica o di una sfera con un raggio massimo di 3 metri, oppure darle l'aspetto di una superficie piana composta da un massimo di dieci pannelli di 3 metri per 3 metri. Ogni pannello deve essere contiguo ad un altro pannello. In qualsiasi forma, il muro ha uno spessore di 75 centimetri e resta per tutta la durata. Se il muro taglia uno spazio di una creatura, quando compare, la creatura viene spinta da un lato del muro (a tua discrezione).

Nulla può attraversare fisicamente il muro. È immune a tutti i danni e non può essere dissolto da *dissolvere magia*. Tuttavia, il muro è distrutto all'istante dall'incantesimo *disintegrare*. Il muro si estende anche sul Piano Etereo, impedendo ai viaggiatori eterei di attraversarlo.

## Muro di Fuoco

4° livello, evocazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 36 metri

**Componenti:** V, S, M (un piccolo pezzo di fosforo)

**Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

Crei un muro di fuoco su di una superficie solida a gittata. Puoi creare un muro lungo fino a 18 metri, alto fino a 6 metri e spesso 30 centimetri, o un muro circolare di 6 metri di diametro, 6 metri di altezza e 30 centimetri di spessore. Il muro è opaco e resta per la durata.

Quando il muro appare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 5d8 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà se lo riesce.

Un lato del muro, selezionato da te quando esegui questo incantesimo, infligge 5d8 danni da fuoco a ciascuna creatura che termini il suo turno entro 3 metri da quel lato o all'interno del muro. Una creatura subisce lo stesso danno quando entra nel muro per la prima volta durante un turno. L'altro lato del muro non infligge danni.

**Ai Livelli Più Alti.** Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 4°.

## Muro di Ghiaccio

6° livello, evocazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 36 metri

**Componenti:** V, S, M (un piccolo pezzo di quarzo)

**Durata:** Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei un muro di ghiaccio su di una superficie solida a gittata. Puoi creare una cupola emisferica o una sfera con un raggio massimo di 3 metri, o puoi creare una superficie piana composta di un massimo di dieci pannelli quadrati di 3 metri di lato. Ogni pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. In ogni forma, il muro è spesso 30 centimetri e resta per la durata.

Se, quando compare, il muro attraversa lo spazio di una creatura, la creatura viene spinta da una parte del muro (a tua scelta) e deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce 10d6 danni da freddo, o la metà di questi danni se lo riesce.

Il muro è un oggetto che può essere danneggiato e sfondato. Ogni sezione di 3 metri ha CA 12 e 30 punti ferita, ed è vulnerabile al danno da fuoco. Ridurre una sezione di 3 metri a 0 punti ferita la distrugge e lascia nello spazio che era occupato dal muro una brezza di vento gelido. Una creatura che si muova attraverso questa brezza di vento gelido per la prima volta in un turno, deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se lo fallisce, la creatura subisce 5d6 danni da freddo, o la metà di questi danni se lo riesce.

**Ai Livelli Più Alti.** Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, entrambi i tipi di danno aumentano di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

## Muro di Pietra

5° livello, evocazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 36 metri

**Componenti:** V, S, M (un piccolo blocco di granito)

**Durata:** Concentrazione, massimo 10 minuti

Un muro di pietra solida non magico si forma in un punto a gittata, scelto da te. Il muro è spesso 15 centimetri ed è composto di dieci pannelli di 3 per 3 metri. Ogni pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. In alternativa, puoi creare pannelli 3 x 6 metri di soli 7,5 centimetri di spessore.

Se, quando compare, il muro attraversa lo spazio di una creatura, la creatura viene spinta da una parte del muro (a tua scelta). Se la creatura fosse circondata da tutte le parti dal muro (o dal muro e un'altra superficie solida), la creatura può effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo riesce, può usare la sua reazione per muoversi della sua velocità in modo da non essere più intrappolata nel muro. Il muro può aver qualsiasi forma tu desideri, sebbene non possa occupare lo stesso spazio di una creatura od oggetto. Il muro può anche non essere verticale o poggiare su di un piano. Deve, tuttavia, fondersi con ed essere sostenuto da pietra già esistente. Quindi, puoi usare questo incantesimo per creare un ponte su di un baratro o creare un rampa.

Se crei un muro non verticale del genere, più lungo di 6 metri, devi dimezzare le dimensioni di ciascun pannello per creare dei supporti. Puoi modellare rozzamente la pietra per creare merlature, spalti e così via.

Il muro è un oggetto fatto di pietra che può essere danneggiato e sfondato. Ogni pannello ha CA 15 e 30 punti ferita ogni 2,5 centimetri di spessore. Ridurre un pannello a 0 punti ferita lo distrugge e potrebbe far crollare i pannelli connessi, a discrezione dell'Arbitro.

Se mantieni la concentrazione su questo incantesimo per la sua intera durata, il muro diventa permanente e non può essere dissolto. Altrimenti, il muro sparisce al termine dell'incantesimo.

## Muro Prismatico

9° livello, abiurazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 18 metri

**Componenti:** V, S

**Durata:** 10 minuti

Un piano di luci brillanti e multicolore forma un muro verticale opaco – largo fino a 27 metri, alto 9 metri e spesso 2,5 centimetri – centrato su di un punto a gittata che puoi vedere. In alternativa, puoi modellare il muro in una sfera, fino a 9 metri di diametro, centrata su di un punto a gittata di tua scelta. Il muro resta fisso sul posto per la durata. Se posizioni il muro in modo che attraversi lo spazio occupato da una creatura, l'incantesimo fallisce, e la tua azione e lo slot incantesimo sono sprecati.

Il muro irradia luce intensa fino ad una gittata di 30 metri e luce fioca per ulteriori 30 metri. Tu e le creature indicate da te al momento dell'esecuzione dell'incantesimo potete attraversare e restare vicini al muro senza pericolo. Se un'altra creatura che può vedere il muro si muove entro 6 metri da esso o inizia il suo turno, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o restare accecata per 1 minuto.

Il muro consiste di sette strati, ognuno di un diverso colore. Quando una creatura cerca di immergersi o attraversare il muro, lo fa uno strato alla volta, attraverso tutti gli strati del muro. Mentre si immerge o attraversa ciascuno strato, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza o subire le proprietà di ciascuno strato, uno alla volta, come descritto di seguito.

Il muro può essere distrutto, uno strato alla volta, in ordine dal rosso al violetto, in un modo specifico per ogni strato. Una volta che uno strato è distrutto, lo sarà per la durata dell'incantesimo. Una *verga di cancellazione* distrugge un *muro prismatico*, ma un *campo anti-magia* non ha effetto su di esso.

**1. Rosso.** Il bersaglio subisce 10d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Mentre questo strato esiste, gli attacchi a gittata non magici non possono attraversare il muro. Lo strato può essere distrutto infliggendogli 25 danni da freddo.

**2. Arancio.** Il bersaglio subisce 10d6 danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Mentre questo strato esiste, gli attacchi a gittata magici non possono attraversare il muro. Lo strato può essere distrutto da un forte vento.

**3. Giallo.** Il bersaglio subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Questo strato può essere distrutto infliggendogli 60 danni di forza.

**4. Verde.** Il bersaglio subisce 10d6 danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Un incantesimo *passamuro*, o un altro incantesimo di pari livello o più alto che può aprire un portale su di una superficie solida, distrugge questo strato.

**5. Blu.** Il bersaglio subisce 10d6 danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Lo strato può essere distrutto infliggendogli almeno 25 danni da fuoco.

**6. Indaco.** Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è intralciato. Deve poi effettuare un tiro salvezza di Costituzione all'inizio di ciascun suo turno. Se riesce il tiro salvezza tre volte, l'incantesimo termina. Se fallisce il tiro salvezza tre volte, viene permanentemente trasformato in pietra e diventa vittima della condizione pietrificato. I successi e i fallimenti non devono essere consecutivi; tieni traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ha ottenuti tre dello stesso tipo.

Mentre questo strato esiste, non si possono lanciare incantesimi attraverso il muro. Lo strato viene distrutto dalla luce intensa emanata dall'incantesimo *luce diurna* o da un simile incantesimo di pari livello o più alto.

**7. Violetto.** Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è accecato. Deve poi effettuare un tiro salvezza di Saggezza all'inizio del tuo prossimo turno. Se riesce il tiro salvezza, la cecità termina. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura viene trasportata su di un altro piano di esistenza a scelta dell'Arbitro e non è più accecata (di solito, una creatura che non è sul suo piano natio, viene esiliata verso di esso, mentre le altre creature sono di solito gettate nei piani Astrale o Etereo). Questo strato è distrutto dall'incantesimo *dissolvere magia* o da un incantesimo simile di pari livello o più alto che possa porre fine ad incantesimi ed effetti magici.

## Muro di Sabbia

*3° livello, evocazione*

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 27 metri

**Componenti:** V, S, M (una manciata di sabbia)

**Durata:** Concentrazione, massimo 10 minuti

Convochi un muro di sabbia turbinante in un punto sul terreno a gittata visibile. Puoi rendere il muro lungo massimo 9 metri, alto 3 metri e spesso 3 metri, il quale svanirà al termine dell'incantesimo. Il muro blocca la linea di visuale ma non il movimento. Finché si trova nello spazio del muro, una creatura resta accecata e triplica il costo di ogni metro di movimento.

## Muro di Spine

*6° livello, convocazione*

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 36 metri

**Componenti:** V, S, M (una manciata di spine)

**Durata:** Concentrazione, massimo 10 minuti

Crei un muro di cespugli robusti, malleabili e impigliati, ricolmi di spine appuntite. Il muro compare a gittata su di una superficie solida e resta per la durata. Il muro che puoi creare può essere lungo fino a 18 metri, alto fino a 3 metri, e spesso fino a 1,5 metri o un cerchio che abbia un diametro di 6 metri e sia alto fino a 6 metri e spesso 1,5 metri. Il muro blocca la linea di visuale. Quando il muro compare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se fallisce il tiro salvezza, una creatura subisce 7d8 danni perforanti, o la metà di questi danni se lo riesce. Una creatura può muoversi attraverso il muro, seppure in maniera lenta e dolorosa. Per ogni 1,5 metri che la creatura si muove attraverso il muro, deve spendere 6 metri di movimento. Inoltre, la prima volta che una creatura entra nel muro durante un turno o vi termina il suo turno dentro, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Subisce 7d8 danni taglienti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

**Ai Livelli Più Alti.** Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 6°.

## Muro di Vento

3° livello, evocazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** 36 metri

**Componenti:** V, S, M (un minuscolo ventaglio e una piuma di origini esotiche)

**Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

Un muro di forte vento si leva dal terreno in un punto a gittata di tua scelta. Puoi creare un muro lungo fino a 15 metri, alto 4,5 metri e spesso 30 centimetri. Puoi modellare il muro in qualsiasi maniera desideri purché componga un percorso continuo sul terreno. Il muro permane per la durata.

Quando il muro appare, ogni creatura all'interno della sua area deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Una creatura subisce 3d8 danni contundenti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Il forte vento tiene lontana foschia, fumo e altri gas. Le creature volanti di taglia Piccola o minore non possono attraversare il muro. I materiali leggeri trascinati nel muro volano verso l'alto. Frecce, saette e altri proiettili normali vengono deviati e mancano automaticamente il bersaglio. (I macigni scagliati dai giganti e dalle macchine d'assedio, e proiettili simili, ne ignorano invece gli effetti). Le creature in forma gassosa non possono attraversarlo.

## Mutare Forma

9° livello, trasmutazione

**Tempo di Esecuzione:** 1 azione

**Gittata:** Personale

**Componenti:** V, S, M (un cerchietto di giada del valore di almeno 1.500 mo, che devi poggiare sulla tua testa prima di eseguire l'incantesimo)

**Durata:** Concentrazione, massimo 1 ora

Per la durata assumi la forma di una creatura differente. La nuova forma può essere quella di qualsiasi creatura il cui grado di sfida sia pari o inferiore al tuo livello. La creatura non può essere un costrutto o un non morto, e devi averla vista almeno una volta. Ti trasformi in un esemplare medio di quella creatura, uno senza livelli di classe o il tratto Incantesimi.

Puoi restare nella forma assunta fino al termine dell'incantesimo. Ti ritrasformi automaticamente se cadi svenuto, scendi a 0 punti ferita o muori.

Le tue statistiche di gioco sono rimpiazzate dalle statistiche della creatura scelta, fatta eccezione del tuo allineamento, e dei tuoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Mantieni tutte le tue competenze nelle qualifiche e i tiri salvezza, oltre ad ottenere quelle della creatura. Se la creatura possiede le tue stesse competenze e il bonus indicato nelle sue statistiche è più alto del tuo, usa il bonus della creatura al posto del tuo. Non puoi usare nessuna azione leggendaria o azione da tana della nuova forma.

Quando ti trasformi, assumi i punti ferita e i Dadi Ferita della creatura. Quando ritorni alla tua forma normale, ritorni al numero di punti ferita che avevi prima di trasformarti. Tuttavia, se ti ritrasformi perché sei stato ridotto a 0 punti ferita, tutto il danno in eccesso viene riportato alla tua forma originale. A meno che il danno in eccesso non riduca la tua forma normale a 0 punti ferita, non cadrà svenuto.

Mantieni tutti i benefici di qualsiasi privilegio di classe, razza, o altra fonte e puoi usarli se la nuova forma è fisicamente capace di farne uso. Tuttavia, non puoi usare nessuno dei tuoi sensi speciali, come la visione al buio, a meno che la nuova forma non possieda anch'essa lo stesso senso. Puoi parlare solo se la creatura è normalmente in grado di parlare.

Quando ti trasformi scegli se il tuo equipaggiamento cade a terra nel tuo spazio, si fonde con la nuova forma o sia indossato da essa. L'equipaggiamento indossato funziona come di norma, ma sta all'Arbitro decidere se sia comodo per la nuova forma indossare un simile pezzo di equipaggiamento, in base alla taglia e le dimensioni della creatura. Il tuo equipaggiamento non cambia dimensioni né si adatta alla nuova forma, e qualsiasi equipaggiamento che la nuova forma non può indossare deve essere fatto cadere a terra o fondersi con la nuova forma. L'equipaggiamento che si fonde è inefficace. Nella durata dell'incantesimo, puoi usare la tua azione per assumere una forma diversa seguendo le stesse restrizioni e regole della forma originale, con una eccezione: se la tua nuova forma ha più punti ferita della forma attuale, i tuoi punti ferita restano al livello attuale.

