

Incantesimi di 1° livello

Mem.	Perg.	Nome dell'incantesimo	Sc	CP	T.lancio	Range	Durata	TS	Effetto	ri	Riferimento
○	□□□	□□□ Allarme	Ab		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	2 h/liv. (l)	-	Sorveglianza da creature un'area di 6m raggio x 2h/liv.	☒	MdG201
○	□□□	□□□ Animare corde	Tr		az. stand.	30+(3m/liv.)	1round/liv.	-	Una corda si muove a comando dell'incantatore	☒	MdG203
○	□□□	□□□ Arcane sensitivity	Di		az. stand.	contatto	istantanea	-	Con un tocco l'incantatore sa se una creatura lancia inc. e a che liv.	☒	ShS44
○	□□□	□□□ Arma magica	Tr		az. stand.	contatto	1 min/liv.	Vol. n.	Bonus +1 TC/danni; non cumulat. col +1pf	☒	MdG205
○	□□□	□□□ Armatura magica (creazione) [forza]	Ev		az. stand.	contatto	1 h/liv.	Vol. n.	+4 CA, no penalità, impenetr. creat. incorporee	☒	MdG206
○	□□□	□□□ Aura magica di Nystul (mascheramento)	Il		az. stand.	contatto	1 g/liv.	-	Altera l'aura di un oggetto; <i>identificare</i> TS Vol.	☒	MdG206
○	□□□	□□□ Backbiter	Ne		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/l.	Vol. n.	Un'arma con elsa di legno a 2 mani attacca chi la porta	☑	CA98
○	□□□	□□□ Blocca porte	Ab		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 min/liv.	-	Blocca porte con +5CD x sfondarle	☒	MdG208
○	□□□	□□□ Caduta morbida	Tr		az. grat.	7,5+(1,5m/2l.)	1round/liv.	Vol. n.	Oggetti o creature entro 6m cadono a 18m/round	☒	MdG209
○	□□□	□□□ Camuffare se stesso (mascheramento)	Il		az. stand.	personale	10 min/liv.	-	Camuffa l'incantatore (+10 <i>Camuffare</i>)	☒	MdG211
○	□□□	□□□ Cancellare	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	istantanea	-	Cancella scritte normali o magiche (CD a distanza)	☒	MdG212
○	□□□	□□□ Cavalcatura (convocazione)	Ev		1 round	7,5+(1,5m/2l.)	2 h/liv.	-	Evoca una cavalcatura con morso, briglie e sella	☒	MdG212
○	□□□	□□□ Charme su persone (charme) [influenza mentale]	Am		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 h/liv.	Vol. n.	Il bersaglio considera l'incantatore un amico fidato	☒	MdG214
○	□□□	□□□ Colpo accurato	Di		az. stand.	personale	1 round	-	No malus bersaglio occultato, +20 TC successivo	☒	MdG215
○	□□□	□□□ Comprensione dei linguaggi	Di		az. stand.	personale	10 min/liv.	-	Comprende scritte o discorsi in ogni lingua al tocco	☒	MdG215
○	□□□	□□□ Conoscere protezioni	Di		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	istantanea	Vol. n.	Riconosce difese e resistenze del bersaglio	☒	MdF91
○	□□□	□□□ Contrastare elementi	Ab		az. stand.	contatto	24 h	Vol. n.	Protegge totalmente da danni climatici	☒	MdG218
○	□□□	□□□ Dardo incantato [forza]	In		az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	-	Dardo di forza 1d4+1 danni/2liv.(max 5) entro 4,5m	☒	MdG222
○	□□□	□□□ Darsson's cooling breeze [aria]	In		az. stand.	18m	1h/liv. (l)	-	Crea una brezza	☑	ShS45
○	□□□	□□□ Disco fluttuante di Tenser [forza]	In		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 h/liv.	-	Piano di forza fluttuante 90cmØ, porta 50kg/liv.	☒	MdG225
○	□□□	□□□ Dispersione	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	istantanea	-	Oggetti volano via o esplodono con 1d8 danni letali o non	☒	FR68
○	□□□	□□□ Evoca mostri 1	Ev		1 round	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/l.	-	Evoca un esterno di 1° liv. che combatte per l'incantatore	☒	MdG232
○	□□□	□□□ Evoca non morti 1 (convocazione) [male, vedi tes	Ev		1 round	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/l.	-	Evoca un non morto di 1° liv. che combatte per l'incant.	☒	PGF114
○	□□□	□□□ Fist of stone [terra]	Tr		az. stand.	personale	1 min.	-	Att/Lotta/Rompere oggi. +6; Att. nat. come az. stand. 1d6+For pf	☑	CA107
○	□□□	□□□ Foschia occultante (creazione)	Ev		az. stand.	6m	1 min/liv.	-	Un vapore immobile (6x6m) ostacola la vista oltre 1,5m	☒	MdG236
○	□□□	□□□ Garbato promemoria di Nybor (compulsione) [Am	Am		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1r./liv. (l)	Temp. n.	Bersaglio frastornato 1r.; 2 TC/TS/prove.	☑	UE51
○	□□□	□□□ Hail of stone (creazione) [terra]	Ev		1 round	30+(3m/liv.)	istantanea	-	Pietre infliggono 1d4pf/liv. (max 5d4) alle creature nell'area	☑	Und58
○	□□□	□□□ Identificare	Di		1 h	contatto	istantanea	-	Determina le propr. magiche di 1 oggetto (non artefatto)	☒	MdG241
○	□□□	□□□ Immagine silenziosa (finzione)	Il		az. stand.	120+(12m/1.)	concentraz.	Vol. ?	Illusione visiva di 1 oggetto/creatura/forza senza sensaz.	☒	MdG242
○	□□□	□□□ Incuti paura [influenza mentale, paura]	Ne		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1d4r. / 1r.	Vol.	Bers. con <6DV spaventato x 1d4r (con TSok solo 1r.)	☒	MdG243
○	□□□	□□□ Individuazione dei non morti	Di		az. stand.	18m	1 min/liv.	-	Come Ind. male però individua aure di non morti	☒	MdG245
○	□□□	□□□ Individuazione delle porte segrete	Di		az. stand.	18m	1 min/liv.	-	Come Ind. male però individua porte o passaggi segreti	☒	MdG245
○	□□□	□□□ Ingrandire persone	Tr		1 round	7,5+(1,5m/2l.)	1 min/liv.	Tem. n.	Umanoide x2 altezza/ x8 peso/+2For/-2Des/-1 TC, CA	☑	MdG247
○	□□□	□□□ Ipnosi (compulsione) [influenza mentale]	Am		1 round	7,5+(1,5m/2l.)	2d4 round	Vol. n.	2d4 DV di creature ipnotizzate dall'incantatore	☑	MdG249
○	□□□	□□□ Lama persistente di Shelgarn [forza]	In		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/2l.	-	Una lama di forza volante attacca un bersaglio desiderato	☑	MdF105
○	□□□	□□□ Lanciare oggetto	Tr		az. stand.	120+(12m/1.)	istantanea	-	Un oggetto Piccoliss. vola veloc. a 1 bersaglio senza danni	☒	MdF106
○	□□□	□□□ Light of Lunia [bene, luce]	In		az. stand.	30+(3m/liv.)	10min/l. (l)	-	Emani luce argentea che puoi trasformare in 1d6pf.	☑	PH100
○	□□□	□□□ Mani brucianti [fuoco]	In		az. stand.	4,5m	istantanea	Rif. ½	1d4pf/liv. (max5d4) ad ogni creatura nell'area del cono di fiamme	☑	MdG254
○	□□□	□□□ Mano tagliente di Laeral	Tr		az. stand.	personale	1 round/l.	-	Mano incantatore → lama: +2TC e danni.	☒	MdF108
○	□□□	□□□ Nervi reattivi di Kautpaer	Tr		az. stand.	contatto	1 min/liv.	-	Iniziativa +5	☑	MdF111
○	□□□	□□□ Nuoto veloce	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 min/liv.	Si	Nuotare a 9m senza prova, +8 prove Nuotare	☑	MdF112
○	□□□	□□□ Onda di forza [forza]	In		az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	Temp. p.	Onda di forza fa 1d4+1 danni e spinta (For. Contrapp.)	☑	MdF113
○	□□□	□□□ Palla di neve di Snilloc [freddo]	In		az. stand.	0m	1r./liv. (l)	-	Un attacco di contatto a distanza fa 1d6pf da freddo +1/liv.	☑	UE52
○	□□□	□□□ Protezione dal bene/ caos/ legge/ male [male/ le]Ab	Ab		az. stand.	contatto	1 min/liv.	Vol. n.	Barriera x possessione e contatto, +2CA e TS vs l'allin.	☒	MdG274

○	□□□ □□□	Pugnale di ghiaccio	[freddo]	In	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	istantanea	Rif. ½	Pugnale di ghiaccio fa 1d4+1/liv. per creat. entro 1,5m	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF117
○	□□□ □□□	Raggio di indebolimento		Ne	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1 min/liv.	-	TC a dist. 1d6+(1/liv, max +5) danni a For.	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG276
○	□□□ □□□	Rete di ombre	(ombra) [oscurità]	Il	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	3 round	Vol. n.	Una rete di ombre ostacola la visione oltre 1,5m	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF119
○	□□□ □□□	Ridurre persone		Tr	1 round	7,5*(1,5m/2l.)	1min/liv.(l)	Temp. n.	Umanoide ½ altezza/ ⅓ peso/2For/+2Des/+1 TC, CA	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG280
○	□□□ □□□	Riparare danni leggeri		Tr	az. stand.	contatto	istantanea	-	Ripara 1d8(+1/liv) pf (max +5) a un qualsiasi oggetto con 1pf rimanente	<input checked="" type="checkbox"/>	CA120
○	□□□ □□□	Ritirata rapida		Tr	az. stand.	personale	1 min/liv.	-	Aumenta la veloc. base sul terreno di 9m	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG284
○	□□□ □□□	Rombo di Horizikaul	[sonoro]	In	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	istantanea	Vol. p.	1d4danni sonori/liv (max 5d4) + TS o assordato 1d4r.	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF121
○	□□□ □□□	Saltare		Tr	az. stand.	contatto	1 min/liv.	Vol. n.	Bonus +10 (+20 al 5°liv; +30 al 9°liv.) Saltare	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG285
○	□□□ □□□	Scudo	[forza]	Ab	az. stand.	personale	1 min/liv.	-	Disco di forza nega <i>dardo</i> inc. e da +4CA	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG288
○	□□□ □□□	Sea legs		Tr	az. stand.	contatto	1h/liv. (l)	Vol. n.	Una creatura riesce a muoversi agilmente a bordo di una barca	<input checked="" type="checkbox"/>	ShS49
○	□□□ □□□	Servitore inosservato	(creazione)	Ev	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1 h/liv.	-	Un servitore invisibile svolge semplici compiti, non attacca	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG290
○	□□□ □□□	Sfera acida minore	(creazione) [acido]	Ev	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	istantanea	-	Att. a distanza, 1d8pf da acido +1d8/2 liv. (max 5d8)	<input checked="" type="checkbox"/>	CA115
○	□□□ □□□	Sfera di elettricità minore (creazione) [elettricità]		Ev	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	istantanea	-	Att. a distanza, 1d8pf da elettricità +1d8/2 liv. (max 5d8)	<input checked="" type="checkbox"/>	CA116
○	□□□ □□□	Sfera di freddo minore (creazione) [freddo]		Ev	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	istantanea	-	Att. a distanza, 1d8pf da freddo +1d8/2 liv. (max 5d8)	<input checked="" type="checkbox"/>	CA115
○	□□□ □□□	Sfera di fuoco minore (creazione) [fuoco]		Ev	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	istantanea	-	Att. a distanza, 1d8pf da fuoco +1d8/2 liv. (max 5d8)	<input checked="" type="checkbox"/>	CA116
○	□□□ □□□	Sfera sonora minore (creazione) [sonoro]		Ev	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	istantanea	-	Att. a distanza, 1d8pf sonori +1d8/2 liv. (max 5d8)	<input checked="" type="checkbox"/>	CA116
○	□□□ □□□	Sonno (compulsione) [influenza mentale]		Am	1 round	30*(3m/liv.)	1 min/liv.	Vol. n.	4DV di creature cadono in un sonno magico	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG295
○	□□□ □□□	Spruzzo colorato (trama) [influenza mentale]		Il	az. stand.	4,5m	istantanea	Vol. n.	Cono rilucente agisce sulle creat. nell'area secondo i DV	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG297
○	□□□ □□□	Stretta caustica (creazione) [acido]		Ev	az. stand.	contatto	istantanea	-	Att. contatto in mischia: 1d6+1 danni da acido 1v/liv.	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF126
○	□□□ □□□	Stretta folgorante (elettricità)		In	az. stand.	contatto	istantanea	-	Att. cont. Mischia: 1d6/liv. pf da elettr.; +3 arm. metallo	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG298
○	□□□ □□□	Tocco gelido		Ne	az. stand.	contatto	istantanea	T.p./V.n.	1d6pf/(1tocco/l);-1For(TS Tm); non morti fuga(TS V)	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG301
○	□□□ □□□	Unto (creazione)		Ev	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1 round/l.	Rif.	Una superficie di 3x3m diventa scivolosa	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG306
○	□□□ □□□	Ventriloquio (finzione)		Il	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1 min/liv.	Vol. ?	Voce o suoni sembrano venire da altre direzioni	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG307
○	□□□ □□□	Verme dello spirito		Ne	az. stand.	contatto	1 round/l.	Temp. p.	Cos-1/round (max -5) temporaneo o 1d2pf (max 5d2)	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF131
○	□□□ □□□	Viscere di ferro		Ab	az. stand.	contatto	10 min/liv.	Vol. n.	Bonus +4 Tempra contro veleno	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF132
○	□□□ □□□	Visione crepuscolare		Tr	az. stand.	contatto	1 h/liv.	-	Il bersaglio acquista visione crepuscolare	<input checked="" type="checkbox"/>	CA113