

## **Nuovi incantesimi arcani**

### **Piume di cristallo**

*(Evocazione/Attrazione)*

Livello: 4°

Raggio d'azione: 27 m + 9 m per livello

Componenti: V, S, M

Durata: 1 round

Tempo di lancio: 2

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo, creato dalla maga Elora, permette allo stregone di lanciare dei dardi ghiacciati a forma di piuma contro gli avversari, purché questi siano nel raggio d'azione. Ogni dardo infligge 1d6 danni da punta più 4d6 danni da freddo con conseguente congelamento; questi ultimi vengono dimezzati se la vittima effettua con successo un tiro-salvezza contro incantesimi. Lo stregone riceve un dardo ogni 5 livelli di esperienza (2 al 10° livello, 3 al 15° livello ecc.). I dardi possono essere scagliati contro bersagli che si trovino a meno di 18 m di distanza l'uno dall'altro e di fronte allo stregone.

Le componenti materiali sono delle piume di colomba e dell'acqua fredda.

### **Semisfera dei venti di Elora**

*(Alterazione, Apparizione)*

Livello: 5°

Raggio d'azione: 18 m

Componenti: V, S, M

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 2

Area d'effetto: Diametro di 30 cm per livello

Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo della maga Elora crea una sfera emisferica di forza attorno allo stregone che ne è il centro. È necessario un basamento solido, come ad esempio il terreno. La sfera non può essere danneggiata, a meno che non si utilizzino gli incantesimi *Disintegrazione* e *Dissolvi magie*, o una *verga della cancellazione* o *bacchetta della negazione*, che distruggono la emisferica senza danneggiarne il contenuto. Le creature all'interno respirano normalmente, anche se la emisferica è impenetrabile, e niente può uscire o entrare.

Serve anche a proteggere da turbini d'aria magici e non. Il semiglobo può essere spostato dai movimenti di chi sta al suo interno.

Le componenti materiali dell'incantesimo sono un diamante a forma di emisferica (o qualsiasi altra gemma trasparente e dura), e del vento.

### **Corazza di Baal**

*(Abiurazione/Scongiurazione)*

Livello: 9°

Raggio d'azione: il soggetto toccato

Componenti: V, S, M

Durata: 10 round

Tempo di lancio: 9

Area d'effetto: il soggetto toccato

Tiro-salvezza: Neg..

Componenti: un pezzettino di occhio di Beholder, una scheggia di corazza di Tarrasque, pelle di Ala Notturna, sangue di Unicorno Nero.

L'incantesimo, creato dal mago Baal, permette al mago o ad un soggetto da lui toccato di restare immune alla magia (100%) e ad ogni attacco fisico per 10 round. Durante questo tempo il mago può comunque attaccare o lanciare incantesimi. Gli ingredienti sono di quasi impossibile reperimento e ogni incantesimo richiede un tempo di lancio piuttosto lungo, tuttavia il mago è praticamente invulnerabile per la durata dello stesso.