

Incantesimi da Paladino**LIVELLO 1**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Arma toccata	1 min / liv	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	178
Benedire l'acqua	Rende l'acqua santa	Tra [B]	V,S,M	1 min	Contatto	Ampolla dell'acqua toccata	Instantanea	Vol nega (og)	Sì (og)	181
Benedire un'arma	L'arma ottiene un bonus di +1	Tra	V,S	1 a	Contatto	Arma toccata	1 min / liv	Nessuno	No	181
Benedizione	Gli alleati ottengono un +1 al TxC e +1 ai TS contro paura	Am (3) [H]	V,S,FD	1 a	15 m	Tutti gli alleati entro 15 m	1 min / liv	Nessuno	Sì (in)	182
Contrastare elementi	Ignora 5 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	24 ore	Nessuno	Sì	191
Creare acqua	Crea 9 litri / liv di acqua pura	Evo (5)	V,S	1 a	Vicino	Fino a 9 l d'acqua / liv	Instantanea	Nessuno	No	193
Cure ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno / liv (max +5)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez (in) (*)	Sì (in)	195
Favore divino	L'incantatore ottiene un bonus al TxC, ai danni e ai TS pari a +1 / 3 liv	Inv	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 min	-	-	207
Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	Div	V,S,M/FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Concentrazione, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	216
Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	Div	V,S	1 a	Vicino	Una creatura, un oggetto o un cubo con spigolo di 1,5 m	Instantanea	Nessuno	No	217
Lettura del magico	Per leggere pergamene o libri degli incantesimi	Uni	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore (250 parole / min)	10 min / liv	-	-	225
Protezione dal male	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estremi	Abi [B]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No	247
Resistenza	Il soggetto ottiene +1 ai TS	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Vol nega (in)	Sì (in)	251
Virtù	Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Sì (in)	Sì (in)	280

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****LIVELLO 2**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	Abi	V,S	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto	24 ore	Vol nega (og)	Sì (og)	175
Resistere agli elementi	Ignora 12 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Nessuno	Sì	251
Rimuovi paralisi	Libera una o più creature dalla paralisi, "blocco" o "lentezza"	Evo (8)	V,S	1 a	Vicino	Fino a 4 creature, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Instantanea	Vol nega (in)	Sì (in)	254
Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora / liv	Evo (8)	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Tem nega (in)	Sì (in)	257
Scudo su altri	L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto	Abi	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	Sì (in)	262

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****LIVELLO 3**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni 3 liv (max +5)	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Un arma o 50 proiettili (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	179
Cerchio magico contro il male	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 min / liv	Abi [B]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	*	187
Cure ferite moderate	Cura 2d8 danni +1 danno / liv (max +10)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez (in) (*)	Sì (in)	195
Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	Abi	V,S	1 a	Medio	Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 9 m	Instantanea	Nessuno	No	199
Guarire cavalcatura	Funziona come "guarigione" su un cavallo da guerra o su altra cavalcatura	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Cavalcatura toccata dell'incantatore	Instantanea	Nessuno	Sì (in)	213
Pregiera	Gli alleati ottengono +1 TxC, danni, TS, abilità; i nemici subiscono un -1	Evo (5)	V,S,FD	1 a	9 m	Tutti gli alleati e i nemici entro un'esplosione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	Sì	245
Rimuovi cecità / sordità	Cura condizioni normali o magiche	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Tem nega (in)	Sì (in)	254
Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	Div	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Concentrazione, fino a 1 rnd / liv	Vol nega	No	257

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****LIVELLO 4**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Cure ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno / liv (max +15)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez (in) (*)	Sì (in)	195
Dissolvi il male	Bonus di +4 contro gli attacchi	Abi [B]	V,S,FD	1 a	Contatto	L'incantatore e una creatura malvagia di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammaliamento o un incantesimo malvagio su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	199
Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi e agli effetti di morte	Nec	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	10 min / liv	Nessuno	Sì (in)	220
Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	Abi	V,S,M/FD	1 a	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	10 min / liv	Nessuno	No o Sì (in)	226
Neutralizza veleno	Neutralizza il veleno in un soggetto	Evo (8)	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato fino a 27 dm ³ / liv	Instantanea	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	235
Spada sacra	L'arma diventa +5 e infligg danni raddoppiati contro il male	Inv	V,S	1 a	Contatto	Arma toccata	1 rnd / liv	Nessuno	No	269

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender**

Note:**Generiche:**

rnd round
 / liv per livello
 conc concentrazione
 entro [x m l'una dall'altra] che non possono trovarsi a una distanza superiore a [x m l'una dall'altra]
 (I) L'incantatore può interrompere l'incantesimo a piacere.
 * vedi testo

Componenti:

V verbali
 S somatiche
 M materiali
 F focus
 FD focus divino
 PE costo in punti esperienza

Scuola:

Abi Abiurazione
 Am Ammalimento
 Div Divinazione
 Evo Evocazione
 Ill Illusione
 Inv Invocazione
 Nec Necromanzia
 Tra Trasmutazione

Sottoscuola:

1 Allucinazione
 2 Charme
 3 Compulsione
 4 Convocazione
 5 Creazione
 6 Finzione
 7 Forza
 8 Guarigione
 9 Mascheramento
 10 Ombra
 11 Richiamo
 12 Trama

Scuola:

Illusione
 Ammalimento
 Ammalimento
 Evocazione
 Evocazione
 Illusione
 Invocazione
 Evocazione
 Illusione
 Illusione
 Evocazione
 Illusione

Descrittori:

A Acido
 B Bene
 C Caotico
 D Dipendente dal linguaggio
 E Eletticità
 F Forza
 G Freddo
 H Influenza mentale
 I Legale
 L Luce
 M Male
 N Morte
 O Oscurità
 P Paura
 Q Sonoro
 R Teletrasporto
 S Fuoco
 T Aria

Tempo:

Agratis Azione gratuita
 1Rcompl 1 round completo

Raggio di azione:

Vicino 7,5 m + 1,5 m per ogni 2 liv
 Medio 30 m + 3 m per liv
 Lungo 120 m + 12 m per liv

TS – RI:

og oggetto
 in innocuo

TS contro incantesimo ha CD 10 + liv dell'incantatore + bonus di caratteristica rilevante dell'incantatore (Int per mago, Car per stregone o bardo, Sag per chierico, druido, paladino o ranger)

Se il bersaglio tira 1 naturale, l'incantesimo può danneggiare gli oggetti (pag 150).

RI: l'incantatore deve effettuare una prova di liv dell'incantatore (1d20 + liv dell'incantatore) almeno pari alla RI della creatura.