

Incantesimi da Ranger

LIVELLO 1

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Allarme	Sorveglia un'area per 2 ore / liv	Abi	V,S,F/FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 7,5 m centrato su un punto nello spazio	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	175
Amicizia con gli animali	L'incantatore ottiene compagni animali permanenti	Am (2) [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Un animale	Instantanea	Vol nega	Sì	176
Evoca alleato naturale I	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	1 creatura evocata del 1° liv	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	203
Individuazione di animali o vegetali	Individua specie di animali e vegetali	Div	V,S	1 a	Lungo	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Concentrazione, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	218
Individuazione di calappi e trabocchetti	Rivela trappole naturali o primitive	Div	V,S	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Concentrazione, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	218
Intralcicare	Le piante avvilluppano chiunque in un cerchio del raggio di 12 m	Tra	V,S,FD	1 a	Lungo	Vegetali in una propagazione del raggio di 12 m	1 min / liv	Rif (*)	No	220
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
Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali naturali	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	240
Passare senza tracce	1 soggetto / liv non lascia tracce dietro di sé	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	1 creatura toccata / liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	241
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
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
Zanna magica	Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 al TxC e ai danni	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	281

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

LIVELLO 2

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Animale messaggero	Invia un animale Minuscolo in un posto specifico	Am (3) [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Un animale Minuscolo	1 giorno / liv	Nessuno	Sì	177
Blocca animali	Blocca un animale per 1 rnd / liv	Am (3) [H]	V,S	1 a	Medio	Un animale	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Sì	182
Calappio	Crea una trappola magica	Tra	V,S,FD	3 rnd	Contatto	Calappio di corda o di arbusti toccato, oppure una cinghia del diametro di 60 cm + 60 cm / liv	Finché non viene attivato o distrutto	Nessuno	No	183
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
Evoca alleato naturale II	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	2°:1 oppure 1°:1d3	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
Individuazione del caos	Rivela creature, incantesimi o oggetti	Div	V,S,FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Concentrazione, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	217
Parlare con i vegetali	L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	240
Protezione dagli elementi	Assorbe 12 danni / liv da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Nessuno	Sì	247
Sonno	Fa cadere 2d4 DV di creature in un sonno profondo	Am (3) [H]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Alcune creature viventi entro un'esplosione del raggio di 4,5 m	1 min / liv	Vol nega	Sì	269

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

LIVELLO 3

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Camminare sull'acqua	Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	1 creatura toccata / liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	184
Controllare vegetali	L'incantatore può parlare e controllare piante e funghi	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Vegetali entro una propagazione del raggio di 7,5 m + 1,5 m / 2 liv, centrata sull'incantatore	1 min / liv	Vol nega (*)	No	192
Crescita vegetale	Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti	Tra	V,S,FD	1 a	*	*	Instantanea	Nessuno	No	195
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
Evoca alleato naturale III	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	3°:1 oppure 2°:1d3 oppure 1°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
Forma arborea	L'incantatore assume l'aspetto di un albero per 1 ora / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv (I)	-	-	208
Neutralizza veleno	Neutralizza il veleno in un soggetto	Evo (8)	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato fino a 27 dm³ / liv	Instantanea	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	235
Rimpicciolire vegetali	Riduce le dimensioni o rallenta la crescita dei vegetali	Tra	V,S,FD	1 a	*	*	Instantanea	Nessuno	No	254
Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Tem nega (in)	Sì (in)	254
Zanna magica superiore	Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 al TxC e ai danni / 3 liv (max +5)	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Creatura vivente toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	281

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

LIVELLO 4

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Anti-individuazione	Nasconde il soggetto alla divinazione e allo scrutamento	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura od oggetto toccato	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	178
Autometamorfofi	L'incantatore assume una nuova forma	Tra	V	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv (I)	-	-	180
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
Evoca alleato naturale IV	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	4°:1 oppure 3°:1d3 oppure 1°-2°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
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
Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	Inv	V,S,M/FD	1 a	Contatto Medio	Muro lungo fino a 3 m / liv e alto 1,5 m / liv (F)	1 rnd / liv	Nessuno (*)	Sì	234
Traslazione arborea	L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante	Tra [R]	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv o finché non termina	-	-	277

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

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

Componenti:

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

Scuola:

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

Sottoscuola:

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

Scuola:

Illusione
Ammaliamento
Ammaliamento
Evocazione
Evocazione
Invocazione
Evocazione
Illusione
Illusione
Evocazione
Illusione

Descrittori:

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

Tempo:

Agratis
1Rcompl
Azione gratuita
1 round completo

Raggio di azione:

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

TS – RI:

og
in
oggetto
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.