

Incantesimi da Paladino**LIVELLO 1**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> 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)	Si (in, og)	178
<input type="checkbox"/> Benedire l'acqua	Rende l'acqua santa	Tra [B]	V,S,M	1 min	Contatto	Ampolla dell'acqua toccata	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	181
<input type="checkbox"/> Benedire un'arma	L'arma ottiene un bonus di +1	Tra	V,S	1 a	Contatto	Arma toccata	1 min / liv	Nessuno	No	181
<input type="checkbox"/> 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	Si (in)	182
<input type="checkbox"/> Contrastare elementi	Ignora 5 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	24 ore	Nessuno	Si	191
<input type="checkbox"/> Creare acqua	Crea 9 litri / liv di acqua pura	Evo (5)	V,S	1 a	Vicino	Fino a 9 l d'acqua / liv	Istantanea	Nessuno	No	193
<input type="checkbox"/> Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno / liv (max +5)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> 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	Istantanea	Nessuno	No	217
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Resistenza	Il soggetto ottiene +1 ai TS	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Vol nega (in)	Si (in)	251
<input type="checkbox"/> Virtù	Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Si (in)	Si (in)	280
<input type="checkbox"/> Sacrificio divino	Sacrifica pf per un bonus ai danni	Inv	V,S	1 a	personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	94 D
<input type="checkbox"/> Barbargentea	All'incantatore spunta una resistente barba argentea che gli conferisce un bonus di +2 all'armatura	Tra	V,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	84 M
<input type="checkbox"/> Carica strategica	L'incantatore ottiene il beneficio del talento Mobilità	Abi	V,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	88 M
<input type="checkbox"/> Clangore assordante	Un'arma emette un rumore che assorda, se riesce a colpire con un attacco di contatto	Tra [Q]	V,S,FD	1 a	Contatto	Arma toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	89 M
<input type="checkbox"/> Fede guaritrice	Cura 8 danni +1 danno/ liv (max +5) ad un soggetto avente il medesimo patrono dell'incantatore	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in)	Si (in)	96 M
<input type="checkbox"/> Grido di avvertimento	Tutte le creature entro 800 m di distanza sentono il grido dell'incantatore	Tra [Q]	V	1 a	*	*	1 rnd (*)	Nessuno	No	101 M
<input type="checkbox"/> Visione di gloria	Il bersaglio ottiene un bonus di morale +1 al suo successivo TS	Div	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min o finché non viene scaricato	Nessuno	Si	132 M

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

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	Abi	V,S	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto	24 ore	Vol nega (og)	Si (og)	175
<input type="checkbox"/> 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	Si	251
<input type="checkbox"/> 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	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	254
<input type="checkbox"/> 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)	Si (in)	257
<input type="checkbox"/> 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)	Si (in)	262
<input type="checkbox"/> Maledizione del bruto	Fino a +1 / liv a For, Des o Cos, sia Int che Car abbassati dello stesso valore	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Tem nega	Si	91 D
<input type="checkbox"/> Mira benedetta	Gli alleati ricevono un bonus al morale di +2agli attacchi a distanza	Div	V,S	1 a	18 m	Propagazione centrata sull'incantatore	Conc	Vol nega (in)	-	91 D
<input type="checkbox"/> Aura di gloria	Conferisce bonus alle prove che si basano sul carisma, cura gli alleati e li fortifica contro la paura	Tra	V,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	83 M
<input type="checkbox"/> Forza della pietra	Funziona come "forza straordinaria", ma termina se l'incantatore perde contatto con il suolo	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv	-	-	98 M
<input type="checkbox"/> Mano della divinità	Conferisce un bonus sacro o profano di +2 ai TS degli adoratori del patrono dell'incantatore	Inv [*]	V,S,FD	*	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (*)	107 M

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

LIVELLO 3

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG	
<input type="checkbox"/>	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)	Si (in, og)	179
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Cura ferite moderate	Cura 2d8 danni +1 danno / liv (max +10)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/>	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	Istantanea	Nessuno	No	199
<input type="checkbox"/>	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	Istantanea	Nessuno	Si (in)	213
<input type="checkbox"/>	Preghiera	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	Si	245
<input type="checkbox"/>	Rimuovi cecità / sordità	Cura condizioni normali o magiche	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Tem nega (in)	Si (in)	254
<input type="checkbox"/>	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	Conc, fino a 1 rnd / liv	Vol nega	No	257
<input type="checkbox"/>	Arma anatema del non morto	Un'arma acquista la proprietà "anatema" e si considera benedetta	Tra [N]	V,S,FD	1 a	Contatto	Arma toccata	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	78M
<input type="checkbox"/>	Conoscere il nemico più potente	Determina il relativo livello di potere delle creature all'interno dell'area	Div	V,FD	1 a	Vicino	Un quarto di cerchio che si emana dall'incantatore fino all'estremità del raggio di azione	Conc, fino a 1 rnd / liv	Nessuno (*)	Si	90M
<input type="checkbox"/>	Giusta collera	L'incantatore acquista pf temporanei, +2 all'armatura naturale, +2 alla For e alla Des, mentre i non morti che lo colpiscono perdono 1 punto	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	100M
<input type="checkbox"/>	Interdizione di forza	Crea sfere che impediscono le intrusioni	Abi [F]	V,S,FD	1Rcompl	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	1 min / liv	Vol nega	Si	104M
<input type="checkbox"/>	Vassallo leale	L'incantatore conferisce agli alleati un bonus di +3 contro gli effetti che influenzano la mente, evitando inoltre che possano essere costretti magicamente a ferirlo	Abi [I]	V,S,FD	1 a	Contatto	Fino ad 1 creatura toccata consenziente / 3 liv	10 min / liv (*)	Vol nega (in)	Si (in)	131M

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

Mindbender

LIVELLO 4

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG	
<input type="checkbox"/>	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno / liv (max +15)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/>	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 ammalimento o un incantesimo malvagio su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	199
<input type="checkbox"/>	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	Si (in)	220
<input type="checkbox"/>	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 Si (in)	226
<input type="checkbox"/>	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	Istantanea	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	235
<input type="checkbox"/>	Spada sacra	L'arma diventa +5 e infligge danni raddoppiati contro il male	Inv	V,S	1 a	Contatto	Arma toccata	1 rnd / liv	Nessuno	No	269
<input type="checkbox"/>	Arma della divinità	+1 al TxC e per i danni di un'arma, più una capacità speciale	Tra	V,FD	1 a	Personale	Arma dell'incantatore	1 rnd / liv	-	-	85 D
<input type="checkbox"/>	Aspetto della divinità inferiore	La forma dell'incantatore diventa più simile a quella della divinità	Tra [B,M]	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	86 D
<input type="checkbox"/>	Arma della divinità	Conferisce all'arma dell'incantatore poteri magici appropriati al suo patrono	Tra	V,FD	1 a	Personale	Arma dell'incantatore	1 rnd / liv	-	-	79 M
<input type="checkbox"/>	Favore di Ilmater	I bersagli diventano immuni al danno debilitante e al dolore, oppure l'incantatore scambia con il bersaglio i proprio pf	Nec	V,S	1 a	Medio	Creatura consenziente	1 min / liv o istantanea	Nessuno	Si	96 M
<input type="checkbox"/>	Gloria del martire	Funziona come "scudo su altri", ma agisce su molte creature, guarendole in caso di morte dell'incantatore	Abi	V,S,F,FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in)	100 M
<input type="checkbox"/>	Mano di Torm	Una zona di difesa immobile respinge quanti hanno un patrono diverso da quello dell'incantatore	Abi [*]	V,S,FD	1 min	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	1 ora / liv	Temp nega	Si	107 M
<input type="checkbox"/>	Redivivo	Un alleato ucciso viene riportato in vita per 1 min / liv	Evo (8)	V,S,M,FD	1Rcompl	Contatto	Alleato morto toccato	1 min / liv	Nessuno (*)	Si (in)	119 M
<input type="checkbox"/>	Ricerca dell'eterno riposo	Scaccia non morti di due livelli superiori a quelli del paladino	Evo (8)	V,FD	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	120 M

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

Mindbender

Note:**Generiche:**

md 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 Elettricità
 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
 U Terra

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.

Pagina:

D Difensori della Fede
 T Il Tomo e il Sanguine
 C Il Canto e il Silenzio
 S Signori delle Terre Selvagge
 P Manuale dei Piani
 M Magia di Faerun