

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)	205
☐ 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
☐ Benedire l'acqua ^M	Rende l'acqua santa	Tra [D]	V,S,M	1 min	Contatto	Ampolla dell'acqua toccata	Istantanea	Vol nega (og)	Sì (og)	207
☐ Benedire un'arma	L'arma ottiene colpo accurato contro i nemici malvagi	Tra	V,S	1 a	Contatto	Arma toccata	1 min / liv	Nessuno	No	208
☐ Benedire un'arma veloce	L'arma ottiene colpo accurato contro i malvagi per 1 rnd (veloce)	Tra	V	1 a	Contatto	Arma toccata	1 rnd	Nessuno	No	34 N
☐ Benedizione	Gli alleati ottengono un +1 al TxC e +1 ai TS contro paura	Am (3) [M]	V,S,FD	1 a	15 m	L'incantatore e tutti gli alleati entro un'esplosione di 15 m, centrata sull'incantatore	1 min / liv	Nessuno	Sì (in)	208
☐ Carica strategica	L'incantatore ottiene il beneficio del talento Mobilità	Abi	V,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	–	–	88 M
☐ Clangore assordante	Un'arma emette un rumore che assorda, se riesce a colpire con un attacco di contatto	Tra [T]	V,S,FD	1 a	Contatto	Arma toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	89 M
☐ Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	24 ore	Nessuno (in)	Sì (in)	218
☐ Creare acqua	Crea 7,4 litri / liv di acqua pura	Evo (5) [B]	V,S	1 a	Vicino	Fino a 7,4 l d'acqua / liv	Istantanea	Nessuno	No	220
☐ Cuor di Leone	Il soggetto ottiene l'immunità alla paura	Abi [M]	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	34 N
☐ Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno / liv (max +5)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Sì (in) (*)	222
☐ Favore divino	L'incantatore ottiene +1 / 3 liv ai TxC e ai danni	Inv	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 min	–	–	234
☐ 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)	Sì (in)	96 M
☐ Grido di avvertimento	Tutte le creature entro 800 m di distanza sentono il grido dell'incantatore	Tra [T]	V	1 a	*	*	1 rnd (*)	Nessuno	No	101 M
☐ Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	Div	V,S,M/FD	1 a	18 m	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	245
☐ 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	246
☐ Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	Div	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore (250 parole / min)	10 min / liv	–	–	252
☐ Protezione dal caos	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estranei	Abi [N]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	274
☐ Protezione dal male	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estranei	Abi [D]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No	274
☐ Resistenza	Il soggetto ottiene +1 ai TS	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Vol nega (in)	Sì (in)	278
☐ Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche	Evo (8)	V,S	3 rnd	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol nega (in)	Sì (in)	283
☐ Sacrificio divino	Sacrifica pf per un bonus ai danni	Inv	V,S	1 a	personale	Incantatore	1 rnd / liv	–	–	94 D
☐ Virtù	Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Tem nega (in)	Sì (in)	308
☐ 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	Sì	132 M

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)	201
☐ 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
☐ Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 min / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	236
☐ 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
☐ Giusta collera	Il soggetto infligge danniraddoppiati con una carica	Inv [D]	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	35 N
☐ 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	Sì	91 D
☐ 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) (*)	Sì	107 M
☐ Marcia rapida	La velocità degli alleati incrementa di 9 m per 1 rnd	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	Alleati in un'esplosione del raggio di 6 m	1 rnd	Vol nega (in)	Sì (in)	37 N
☐ 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
☐ Protezione divina	Gli alleati ricevono +1 a CA e TS	Am (3) [M]	V,S,FD	1 a	Medio	Alleati in un'esplosione del raggio di 6 m	1 min / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	37 N
☐ Resistenza maggiore	Il soggetto ottiene +3 ai TS	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	70 E
☐ Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Tem nega (in)	Sì (in)	278
☐ Rimuovi paralisi	Liberi una o più creature dalla paralisi, o da un effetto di "lentezza"	Evo (8)	V,S	1 a	Vicino	Fino a 4 creature, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol nega (in)	Sì (in)	281
☐ 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)	284
☐ Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 min / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Sì	284
☐ Scudo su altri ^f	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)	288
☐ Speroni sacri	La velocità della cavalcatura spaziale incrementa di 12 m per 1 rnd (veloce)	Tra	V	1 a	Vicino	Cavalcatura speciale dell'incantatore	1 rnd	Vol nega (in)	Sì (in)	39 N
☐ Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 min / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Sì	296
☐ Zona di verità	I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire	Am (3) [M]	V,S,FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 6 m	1 min / liv	Vol nega	Sì	309

LIVELLO 3

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
☐ Arma anatema del non morto	Un'arma acquista la proprietà "anatema" e si considera benedetta	Tra [Q]	V,S,FD	1 a	Contatto	Arma toccata	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	78 M
☐ Arma magica superiore	Bonus di +1 / 4 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)	205
☐ Cerchio magico contro il caos	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 min / liv	Abi [N]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	213
☐ 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 [D]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	*	213
☐ 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 (*)	Sì	90 M
☐ Cura ferite moderate	Cura 2d8 danni +1 danno / liv (max +10)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Sì (in) (*)	222
☐ 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 6 m	Istantanea	Nessuno	No	226
☐ 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	–	–	100 M
☐ Guarire cavalcatura	Funziona come "guarigione" su un cavallo da guerra o su altra cavalcatura speciale	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Cavalcatura toccata dell'incantatore	Istantanea	Vol nega (in)	Sì (in)	240
☐ Interdizione di forza	Crea sfere che impediscono le intrusioni	Abi [H]	V,S,FD	1Rcompl	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	1 min / liv	Vol nega	Sì	104 M
☐ Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	Inv [O]	V,S	1 a	Contatto	Oggetto toccato (brilla in un raggio di 18 m)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	254
☐ Pelle angelica	Una creatura legale buona ottiene riduzione del danno 10/argento e male	Abi [D]	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura legale buona toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	37 N
☐ Preghiera	Gli alleati ottengono +1 TxC, danni, TS, abilità; i nemici subiscono un –1	Am (3) [M]	V,S,FD	1 a	12 m	Tutti gli alleati e i nemici entro un'esplosione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	Sì	272
☐ Rimuovi cecità / sordità	Cura condizioni normali o magiche	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Tem nega (in)	Sì (in)	281
☐ Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol nega (in)	Sì (in)	281
☐ Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	Div	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	Concentrazione, fino a 1 rnd / liv	Vol nega	No	284
☐ 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 [N]	V,S,FD	1 a	Contatto	Fino ad 1 creatura toccata consenziente / 3 liv	10 min / liv (*)	Vol nega (in)	Sì (in)	131 M

LIVELLO 4

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
☐ 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
☐ 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
☐ Aspetto della divinità inferiore §	La forma dell'incantatore diventa più simile a quella della divinità	Tra [D,P]	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	—	—	86 D
☐ Aura di giustizia	Alla morte l'incantatore esplode, guarendo le creature buone e danneggiando le altre (2d6 danni / liv)	Abi [D, O]	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv	—	—	34 N
☐ 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) (*)	222
☐ Dissolvi il caos	Bonus di +4 contro gli attacchi	Abi [N]	V,S,FD	1 a	Contatto	L'incantatore e una creatura caotica di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammaliamento o un incantesimo caotico su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	226
☐ Dissolvi il male	Bonus di +4 contro gli attacchi	Abi [D]	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	*	*	226
☐ Favore di Ilmater	I bersagli diventano immuni al danno debilitante e al dolore, oppure l'incantatore scambia con il bersaglio i propri pf	Nec	V,S	1 a	Medio	Creatura consenziente	1 min / liv o istantanea	Nessuno	Si	96 M
☐ 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
☐ Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	Nec	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	247
☐ 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
☐ Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	Evo (8)	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato fino a 27 dm ³ / liv	10 min / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	263
☐ 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
☐ 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
☐ Ristorare ^M	Ripristina il risucchio di liv e di punteggi di caratteristica	Evo (8)	V,S,M	3 rnd	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	283
☐ Sigillo di giustizia	Determina un'azione che attiverà una "maledizione" sul soggetto	Tra	V,S,FD	10 min	Contatto	Creatura toccata	Permanente (*)	Nessuno	Si	292
☐ Spada sacra	L'arma diventa +5 e infligge +2d6 danni contro il male	Inv [D]	V,S	1 a	Contatto	Arma da mischia toccata	1 rnd / liv	Nessuno	No	296
☐ Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	Abi	V,S	1 min	Vicino	Fino a 1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	*	No	296

Legenda & Note:**Generiche:**

rnd	round
/ liv	per livello
entro [x m l'una dall'altra]	che non possono trovarsi a una distanza superiore a [x m l'una dall'altra]
*	vedi testo
(I)	L'incantatore può interrompere l'incantesimo a piacere.
Conc	Concentrazione
(F)	Formabile: è possibile dar forma all'area o all'effetto dell'incantesimo (mai dimensioni inferiori a 3 m)
Ø	L'incantesimo non è più disponibile.
®	L'incantesimo è stato aggiornato alla 3.5.
§	Vedere l'aggiornamento alla versione 3.5.

Incantesimo:

M	Incantesimo con componente materiale che non è normalmente inclusa in una borsa per componenti di incantesimi.
F	Incantesimo con focus che non è normalmente incluso in una borsa per componenti di incantesimi.
E	Incantesimo con una componente in PE pagata dall'incantatore.

Componenti (MdG pag 175):

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

Scuola (MdG pag 173):

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

Sottoscuola (MdG pag 173):

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

Scuola:

Illusione
Ammaliamento
Ammaliamento
Evocazione
Evocazione
Illusione
Invocazione
Evocazione
Illusione
Illusione
Evocazione
Divinazione
Evocazione
Illusione

Descrittore (MdG pag 174):

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

Tempo:

1 a	1 azione standard
Agratis	Azione gratuita
3Rcompl	3 round completi

Raggio di azione (MdG pag 175):

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'incantesimo + 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 magici (GDM pag 214). Il bonus ai TS di un oggetto magico (su Tempra, Riflessi o Volontà) è pari a 2 + ½ del suo liv dell'incantatore (arrotondato per difetto).	
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 Sangue
C	Il Canto e il Silenzio
S	Signori delle Terre Selvagge
P	Manuale dei Piani
F	Forgotten Realms Ambientazione
M	Magia di Faerun
E	Specie Selvagge
N	Manuale delle Miniature
L	Libro delle Fosche Tenebre