

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DEL DRUIDO

Una ^M o ^F alla fine del nome dell'incantesimo nelle liste degli incantesimi indica un incantesimo con una componente materiale o focus, rispettivamente, che non è normalmente inclusa in una borsa per componenti di incantesimi. Una ^E indica un incantesimo con una componente in PE pagata dall'incantatore.

Il resto del capitolo contiene le descrizioni degli incantesimi in ordine alfabetico per nome dell'incantesimo.

Serie di incantesimi: Alcuni incantesimi fanno riferimento ad altri incantesimi su cui sono basati. Nelle descrizioni di questi incantesimi vengono riportate solo le informazioni che si differenziano rispetto alla versione di base dell'incantesimo descritto. Le voci di intestazione e le altre informazioni che sono le stesse dell'incantesimo di base non vengono ripetute.

Dadi Vita: Il termine Dadi Vita è usato come sinonimo di “livello del personaggio” per ciò che attiene a tutti gli effetti che riguardano un numero di Dadi Vita di creature. Le creature con i soli Dadi Vita della loro razza e non della classe hanno un livello del personaggio pari ai loro Dadi Vita.

Livello dell'incantatore: Il potere di un incantesimo dipende spesso dal livello dell'incantatore, vale a dire dal livello di classe di colui che lancia l'incantesimo. Se non viene specificato altrimenti, le creature che non hanno classe hanno un livello dell'incantatore pari ai loro Dadi Vita. La parola “livello” nella lista degli incantesimi si riferisce sempre al livello dell'incantatore.

Creature e personaggi: I termini “creatura” e “personaggio” sono considerati sinonimi nella descrizione degli incantesimi.

Nuovi incantesimi: I nuovi incantesimi che non compaiono nelle regole base del gioco sono contrassegnati da un numero dopo il loro nome. Il numero indica la fonte del nuovo incantesimo. I druidi varianti non hanno normalmente accesso a questi incantesimi, a meno che non si decida altrimenti.

1 *Manuale delle Miniature*

INCANTESIMI DA DRUIDO

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA DRUIDO (ORAZIONI)

Conoscere direzione: L'incantatore riesce a individuare il nord.

Creare acqua: Crea 7,4 litri per livello di acqua pura.

Cura ferite minori: Cura 1 danno.

Guida: +1 a un tiro per colpire, a un tiro salvezza o a una prova di abilità.

Individuazione del magico: Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m.

Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.

Lampo: Abbaglia una creatura (penalità di -1 ai tiri per colpire).

Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.

Luce: L'oggetto risplende come una torcia.

Purificare cibo e bevande: Purifica 27 dm³ per livello di cibo o acqua.

Resistenza: Il soggetto ottiene bonus di +1 ai tiri salvezza.

Riparare: Effettua riparazioni minori su un oggetto.

Virtù: Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA DRUIDO

Bacche benefiche: 2d4 bacche, ognuna cura 1 pf (max 8 pf in 24 ore).

Calmare animali: Calma (2d4 + livello) DV di animali.

Charme su animali: Rende un animale amichevole nei confronti dell'incantatore.

Contrastare elementi: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.

Cura ferite leggere: Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).

Evoca alleato naturale I: Richiama una creatura che combatte.

Foschia occultante: La nebbia avvolge l'incantatore.

Individuazione di animali o vegetali: Individua specie di animali o vegetali.

Individuazione di calappi e trabocchetti: Rivela trappole naturali o primitive.

Intralciare: Le piante avvilluppano chiunque in un raggio di 12 m.

Luminescenza: Delinea i soggetti con un alone di luce, cancella sfocatura, occultamenti e simili.

Nascondersi agli animali: Gli animali non riescono a percepire un soggetto per livello.

Parlare con gli animali: L'incantatore può comunicare con gli animali.

Passare senza tracce: Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé.

Passo veloce: Aumenta la velocità dell'incantatore di 3 m.

Pietra magica: Tre pietre diventano proiettili +1 e infliggono 1d6+1 danni.

Produrre fiamma: 1d6 danni +1 danno per livello, a contatto o lanciata.

Randello incantato: Un randello o un bastone ferrato diventano un'arma +1 per 1 minuto per livello.

Rapidità del serpente¹: Il soggetto compie immediatamente un attacco.

Saltare: Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare.

Zanna magica: Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA DRUIDO

Ammorbidire terra e pietra: Trasforma la pietra in argilla o la terra in sabbia e fango.

Animale messaggero: Invia un animale Minuscolo in un posto specifico.

Blocca animali: Paralizza un animale per 1 round per livello.

Deformare legno: Piega il legno (assi, porte, maniglie, tronchi).

Dente di tigre^L: Un'arma naturale del soggetto riceve +1 per ogni quattro livelli ai tiri per colpire e per i danni (max +5) per 1 round (veloce).

Evoca alleato naturale II: Richiama una creatura che combatte.

Evoca sciame: Evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni.

Folata di vento: Spazza via o butta a terra le creature più piccole.

Forma arborea: L'incantatore assume l'aspetto di un albero per 1 ora per livello.

Forza del toro: Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello.

Gelare il metallo: Il metallo freddo danneggia coloro che lo toccano.

Grazia del gatto: Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello.

Lama infuocata: Un attacco di contatto infligge 1d8 danni +1 danno per ogni due livelli.

Movimenti del ragno: Conferisce la capacità di camminare sulle pareti e sui soffitti.

Nube di nebbia: Un banco di nebbia ostacola la visuale.

Pelle coriacea: Concede potenziamento +2 (o superiore) all'armatura naturale.

Rapidità del serpente della legione^L: Gli alleati compiono immediatamente un attacco.

Resistenza dell'orso: Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello.

Resistere all'energia: Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.

Ridurre animali: Rimpicciolisce un animale consenziente.

Riscaldare il metallo: Rende il metallo talmente caldo da danneggiare coloro che lo toccano.

Ristorare inferiore: Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche.

Ritarda veleno: Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello.

Saggezza del gufo: Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello.

Scolpire legno: Ricrea gli oggetti in legno nel modo desiderato dall'incantatore.

Sfera infuocata: Una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 round per livello.

Trance animale: Affascina 2d6 DV di animali.

Trappola di fuoco^M: Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni + 1 danno per livello.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA DRUIDO

Allineare zanna^L: L'arma naturale diventa buona, malvagia, legale o neutrale.

Calappio: Crea una trappola magica.

Carica del leone^L: Il personaggio può compiere un attacco completo con una carica per 1 round (veloce).

Contagio: Infetta il soggetto con la malattia scelta.

Crescita di spine: Le creature nell'area subiscono 1d4 danni e possono essere rallentate.

Crescita vegetale: Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti.

Cura ferite moderate: Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).

Dominare animali: L'animale assoggettato obbedisce a comandi mentali silenziosi.

Estinguere fuoco: Estingue i fuochi non magici o un oggetto magico.

Evoca alleato naturale III: Richiama una creatura che combatte.

Fondersi nella pietra: L'incantatore con il suo equipaggiamento può immergersi nella roccia.

Invocare il fulmine: Fa scendere dei fulmini (3d6 danni per fulmine) dal cielo.

Luce diurna: Luce intensa nel raggio di 18 m.

Muro di vento: Respinge frecce, piccole creature e gas.

Neutralizza veleno: Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.

Parlare con i vegetali: L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali.

Protezione dall'energia: Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.

Respirare sott'acqua: Il soggetto può respirare sott'acqua.

Rimpicciolire vegetali: Riduce la taglia o inaridisce la crescita dei vegetali naturali.

Rimuovi malattia: Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto.

Scolpire pietra: Plasma la pietra in qualsiasi forma.

Tempesta di nevischio: Ostacola la visione e il movimento.

Veleno: A contatto, infligge 1d10 danni alla Costituzione, ripetuti dopo 1 minuto.

Volare veloce^L: Il personaggio vola per 1 round (veloce).

Zanna magica superiore: Un'arma naturale del soggetto ottiene +1 ai tiri per colpire e per i danni per ogni 3 livelli (max +5).

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA DRUIDO

- Arco di fulmini^I:** Linea di elettricità tra due creature (1d6 danni per livello).
Camminare nell'aria: Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°).
Colpo infuocato: Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello).
Comandare vegetali: Influenza le azioni di una o più creature vegetali.
Controllare acqua: Solleva o abbassa masse d'acqua.
Cura ferite gravi: Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).
Dissolvi magie: Cancella incantesimi ed effetti magici.
Evoca alleato naturale IV: Richiama una creatura che combatte.
Guscio anti-vegetali: Mantiene a distanza i vegetali animati.
Inaridire: Fa appassire un vegetale o infligge 1d6 danni per livello a una creatura vegetale.
Libertà di movimento: Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
Parassiti giganti: Trasforma millepiedi, scorpioni o ragni in parassiti giganti.
Reincarnazione: Fa risorgere un morto mettendolo in un corpo a caso.
Respingere parassiti: Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m.
Rocce aguzze: Le creature nell'area subiscono 1d8 danni e possono essere rallentate.
Scrutare^F: Spia soggetti a distanza.
Stretta corrosiva: Il tocco dell'incantatore corrode il ferro e le leghe metalliche.
Tempesta di ghiaccio: La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA DRUIDO

- Allineare zanna della legione^I:** Le armi naturali degli alleati diventano buone, malvagie, legali o neutrali.
Comunione con la natura: L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello.
Controllare venti: Cambia la direzione e l'intensità del vento.
Crescita animale: Un animale per ogni due livelli raddoppia le dimensioni.
Cura ferite critiche: Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).
Espiazione^{FE}: Rimuove il fardello dei misfatti dal soggetto.
Evoca alleato naturale V: Richiama una creatura che combatte.
Interdizione alla morte: Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.
Invocare tempesta di fulmini: Come *invocare il fulmine*, ma 5d6 danni per fulmine.
Metamorfofi funesta: Trasforma il soggetto in un animale innocuo.
Muro di fuoco: Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello.
Muro di spine: Le spine danneggiano chiunque tenti di passare.
Panacea^I: Rimuove la maggior parte dei dolori.
Pelle di pietra^M: Ignora 10 danni per ogni attacco.
Piaga degli insetti: Sciame di locuste attaccano le creature.
Profanare^M: Rende una locazione sacrilega.
Risveglio^E: Un animale o un albero ottengono un intelletto umano.
Santificare^M: Consacra una locazione.
Traslazione arborea: L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante.
Trasmutare fango in roccia: Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello.
Trasmutare roccia in fango: Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA DRUIDO

- Bastone dell'incantesimo:** Infonde un incantesimo in un bastone ferrato di legno.
Cura ferite leggere di massa: Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +25) a molte creature.
Dissolvi magie superiore: Come *dissolvi magie*, ma fino a +20 alla prova.
Evoca alleato naturale VI: Richiama una creatura che combatte.
Forza del toro di massa: Come forza del toro, ma influenza un soggetto per livello.
Grazia del gatto di massa: Come grazia del gatto, ma influenza un soggetto per livello.
Guscio anti-vita: Un campo di 3 m respinge le creature viventi.
Legno di ferro: Il legno magico è forte come l'acciaio.
Muovere il terreno: Scava trincee e fa crescere colline.
Muro di pietra: Crea un muro di pietra che può essere plasmato.
Pietre parlanti: Rende possibile parlare con la pietra naturale o lavorata.
Querciaviva: Una quercia diventa un treant guardiano.
Resistenza dell'orso di massa: Come resistenza dell'orso, ma influenza un soggetto per livello.
Respingere legno: Respinge gli oggetti in legno.
Saggezza del gufo di massa: Come saggezza del gufo, ma influenza un soggetto per livello.
Scopri il percorso: Indica la via più diretta verso una locazione.
Semi di fuoco: Ghiande e bacche diventano bombe esplosive.
Trasporto vegetale: L'incantatore si muove istantaneamente da una pianta all'altra della stessa specie.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA DRUIDO

Animare vegetali: Anima uno o più alberi che combattono per l'incantatore.

Bagliore solare: Il bagliore acceca e infligge 4d6 danni.

Camminare nel vento: L'incantatore e i suoi alleati diventano inconsistenti e possono viaggiare velocemente.

Controllare tempo atmosferico: Cambia il tempo atmosferico in un'area.

Cura ferite moderate di massa: Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +30) a molte creature.

Evoca alleato naturale VII: Richiama una creatura che combatte.

Guarigione: Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e le condizioni mentali.

Piaga strisciante: Sciami di millepiedi attaccano su ordine dell'incantatore.

Scrutare superiore: Come *scrutare*, ma più velocemente e più a lungo.

Tempesta di fuoco: Infligge 1d6 danni da fuoco per livello.

Trasforma bastone: Il bastone dell'incantatore diventa un treant a suo ordine.

Trasmutare metallo in legno: Il metallo nel raggio di 12 m diventa legno.

Visione del vero^M: Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA DRUIDO

Controllare vegetali: Controlla le azioni di una o più creature vegetali.

Cura ferite gravi di massa: Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +35) a molte creature.

Dito della morte: Uccide un soggetto.

Esplosione solare: Acceca tutti nel raggio di 24 m, infligge 6d6 danni.

Evoca alleato naturale VIII: Richiama una creatura che combatte.

Forme animali: Un alleato per livello subisce metamorfosi nell'animale scelto.

Inversione della gravità: Gli oggetti e le creature cadono verso l'alto.

Parola del ritiro: Teletrasporta indietro l'incantatore ad un posto designato.

Respingere metallo o pietra: Respinge il metallo e la pietra.

Terremoto: Un tremito intenso scuote la terra.

Turbine: Un ciclone infligge danni e porta via creature.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA DRUIDO

Antipatia: L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature.

Cumulo strisciante: Evoca 1d4+2 cumuli striscianti che combattono per l'incantatore.

Cura ferite critiche di massa: Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +40) a molte creature.

Evoca alleato naturale IX: Richiama una creatura che combatte.

Previsione: Un "sesto senso" avverte l'incantatore di pericoli imminenti.

Rigenerazione: Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +35).

Sciame elementale: Evoca molteplici elementali.

Simpatia^M: L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature.

Tempesta di vendetta: Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine.

Trasformazione^F: L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round.