

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 PALADINO

Una <sup>M</sup> o <sup>F</sup> 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 <sup>E</sup> 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 paladini varianti non hanno normalmente accesso a questi incantesimi, a meno che non si decida altrimenti.

1 *Manuale delle Miniature*

# INCANTESIMI DA PALADINO

## INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA PALADINO

**Arma magica:** L'arma ottiene un bonus di +1.

**Benedire l'acqua<sup>M</sup>:** Rende l'acqua santa.

**Benedire un'arma:** L'arma ottiene colpo accurato contro i nemici malvagi.

**Benedire un'arma veloce<sup>L</sup>:** L'arma ottiene colpo accurato contro i nemici malvagi per 1 round (veloce).

**Benedizione:** Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura.

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

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

**Cuor di leone<sup>L</sup>:** Il soggetto ottiene l'immunità alla paura.

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

**Favore divino:** L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni.

**Individuazione dei non morti:** Rivela non morti nel raggio di 18 m.

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

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

**Protezione dal caos/male:** +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.

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

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

**Virtù:** Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo.

## INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA PALADINO

**Allineamento imperscrutabile:** Nasconde l'allineamento per 24 ore.

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

**Giusta collera<sup>L</sup>:** Il soggetto infligge danni raddoppiati con una carica.

**Marcia rapida<sup>L</sup>:** La velocità degli alleati incrementa di 9 m per 1 round.

**Protezione divina<sup>L</sup>:** Gli alleati ricevono +1 alla CA e tiri salvezza.

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

**Rimuovi paralisi:** Libera una o più creature dalla paralisi, o da un effetto di lentezza.

**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.

**Scudo su altri<sup>F</sup>:** L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto.

**Speroni sacri<sup>L</sup>:** La velocità della cavalcatura speciale incrementa di 12 m per 1 round (veloce).

**Splendore dell'aquila:** Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello.

**Zona di verità:** I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire.

## INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA PALADINO

**Arma magica superiore:** +1 per ogni quattro livelli (max +5).

**Cerchio magico contro il male:** Come *protezione dal male*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.

**Cerchio magico contro il caos:** Come *protezione dal caos*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.

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

**Dissolvi magie:** Cancella incantesimi ed effetti magici.

**Guarire cavalcatura:** Come *guarigione* su un cavallo da guerra o su un'altra cavalcatura speciale.

**Luce diurna:** Luce intensa nel raggio di 18 m.

**Pelle angelica<sup>L</sup>:** Una creatura legale buona ottiene riduzione del danno 10/argento e male.

**Preghiera:** Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1.

**Rimuovi cecità/sordità:** Cura condizioni normali o magiche.

**Rimuovi maledizione:** Libera un oggetto o una persona da una maledizione.

**Rivela bugie:** Rivela le menzogne deliberate.

## INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA PALADINO

**Aura di giustizia<sup>L</sup>:** Alla morte, il personaggio esplosa, guarendo le creature buone e danneggiando le altre (2d6 danni per livello).

**Cura ferite gravi:** Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).

**Dissolvi il caos:** Bonus di +4 contro gli attacchi delle creature caotiche.

**Dissolvi il male:** Bonus di +4 contro gli attacchi delle creature malvagie.

**Interdizione alla morte:** Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.

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

**Ristorare<sup>M</sup>:** Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica.

**Sigillo di giustizia:** Determina un'azione che attiverà una maledizione sul soggetto.

**Spada sacra:** L'arma diventa +5 e infligge +2d6 danni contro il male.

**Spezzare incantamento:** Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni.

