

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 RANGER

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 ranger varianti non hanno normalmente accesso a questi incantesimi, a meno che non si decida altrimenti.

1 *Manuale delle Miniature*

INCANTESIMI DA RANGER

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA RANGER

Allarme: Sorveglia un'area per 2 ore per livello.

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

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.

Evoca alleato naturale I: Richiama un animale che combatte per l'incantatore.

Freccia guidata¹: I bersagli degli attacchi a distanza non godono di copertura per 1 round (veloce).

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

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

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

Intralcicare: Le piante avviluppano chiunque in un cerchio del raggio di 12 m.

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

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.

Piè leggero¹: Gli spostamenti del personaggio non provocano attacchi di opportunità per 1 round (veloce).

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

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

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

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

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA RANGER

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

Calappio: Crea una trappola magica.

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

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

Evoca alleato naturale II: Richiama un animale che combatte per l'incantatore.

Lame di fuoco¹: Le armi in mischia del personaggio infliggono +1d6 danni da fuoco per 1 round (veloce).

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

Maledizione delle lame pendenti¹: Il soggetto subisce una penalità di -2 alla CA.

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

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

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

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

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

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

Velocità veloce¹: Il personaggio è sottoposto a velocità per 1 round (veloce).

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA RANGER

Camminare sull'acqua: Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida.

Comandare vegetali: Influenza le azioni di una o più creature vegetali.

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

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

Evoca alleato naturale III: Richiama un animale che combatte per l'incantatore.

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

Maledizione delle lame pendenti della legione¹: I soggetti subiscono una penalità di -2 alla CA.

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

Respingere parassiti: Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m.

Ridurre animali: Rimpicciolisce un animale consenziente.

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

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

Scurovisione: Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale.

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 RANGER

Anti-individuazione^M: Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento.

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

Comunione con la natura: L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello.

Crescita animale: Un animale per ogni due livelli raddoppia le dimensioni.

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

Evoca alleato naturale IV: Richiama un animale che combatte per l'incantatore.

Libertà di movimento: Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.

Traslazione arborea: L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante.