

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 URBANO

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.

INCANTESIMI DA RANGER URBANO

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA RANGER URBANO

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

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

Comprensione dei linguaggi: L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati.

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

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

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

Individuazione del bene/caos/legge/male: Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato.

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

Individuazione delle porte segrete: Rivela porte nascoste entro 18 m.

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

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

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

Messaggio: Conversazione sussurrata a distanza.

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

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

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

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 URBANO

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.

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

Individuazione dei pensieri: Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.

Localizza oggetto: Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo).

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

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

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

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

Scassinare: Apre porte chiuse a chiave o sigillate magicamente.

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

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA RANGER URBANO

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

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

Invisibilità: Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca.

Linguaggi: Permette di parlare qualsiasi linguaggio.

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

Parlare con i morti: Un cadavere risponde a una domanda per ogni due livelli.

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

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

Rivela bugie: Rivela le menzogne deliberate.

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 URBANO

Ancora dimensionale: Impedisce il viaggio extradimensionale.

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

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.

Localizza creatura: Indica la direzione di una creatura familiare.

Segugio fedele: Un cane fantomatico che può fare la guardia o attaccare.

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