

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 MAGO COMBATTENTE

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 MAGO COMBATTENTE

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA MAGO COMBATTENTE (TRUCCHETTI)

Distruggere non morti: Infligge 1d6 danni a un non morto.

Fiotto acido: Sfera che infligge 1d3 danni da acido.

Luce: L'oggetto risplende come una torcia.

Raggio di gelo: Raggio che infligge 1d3 danni da freddo.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Colpo accurato: +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore.

Dardo incantato: 1d4+1 danni; +1 dardo per ogni due livelli oltre il 1° (max 5).

Globo di acido inferiore: Contatto a distanza, 1d8 o più danni da acido.

Globo di elettricità inferiore: Contatto a distanza, 1d8 o più danni da elettricità.

Globo di freddo inferiore: Contatto a distanza, 1d8 o più danni da freddo.

Globo di fuoco inferiore: Contatto a distanza, 1d8 o più danni da fuoco.

Globo di suono inferiore: Contatto a distanza, 1d8 o più danni da suono.

Mani brucianti: 1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4).

Sonno: Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico.

Stretta folgorante: A contatto infligge 1d6 danni da elettricità per livello (max 5d6).

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Esplosione di fuoco: I soggetti adiacenti subiscono 1d8 danni da fuoco per livello.

Fiamma perenne^M: Crea un torcia permanente priva di calore.

Frantumare: Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.

Freccia acida: Un attacco di contatto a distanza; 2d4 danni per 1 round + 1 round per ogni tre livelli.

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

Pirotecnica: Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante.

Raggio rovente: Attacco di contatto a distanza che infligge 4d6 danni da fuoco, +1 raggio per ogni quattro livelli (max +3).

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

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

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Anello di lame: Le lame circondano il personaggio, danneggiando le altre creature (1d6 danni, +1 per livello)

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

Freccia infuocata: Frecce che infliggono +1d6 danni da fuoco.

Fulmine: 1d6 danni per livello da elettricità.

Nube maleodorante: Vapori nauseanti per 1 round per livello.

Palla di fuoco: 1d6 danni per livello nel raggio di 6 m.

Scudo di fuoco: Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo.

Tempesta di ghiaccio: La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m.

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

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Allucinazione mortale: Un'illusione spaventosa uccide il soggetto o infligge 3d6 danni.

Contagio: Infetta il soggetto con la malattia scelta.

Grido: Rende sordi i soggetti all'interno del cono e infligge 5d6 danni sonori.

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.

Scoppio di fiamme: Cono di fuoco 18 m (1d6 danni per livello).

Tentacoli neri: Tentacoli lottano con quanti si trovano in una propagazione di 6 m.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Arco di fulmini: Linea di elettricità tra due creature (1d6 danni per livello).

Colpo infuocato: Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello).

Cono di freddo: 1d6 danni da freddo per livello.

Esplosione di fuoco superiore: I soggetti entro 3 m subiscono 1d8 danni da fuoco per livello.

Nube mortale: Uccide creature con 3 DV o meno; 4-6 DV tiro salvezza o muoiono, più di 6 DV subiscono danni alla Cos.

Scudo di fuoco della legione: Le creature che attaccano gli alleati subiscono danni; gli alleati sono protetti dal fuoco o dal freddo.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Barriera di lame: Una cortina di lame infligge 1d6 danni per livello.

Catena di fulmini: 1d6 danni per livello; 1 fulmine secondario per livello di cui ognuno infligge danni dimezzati.

Cerchio di morte^M: Uccide 1d4 DV di creature per livello.

Disintegrazione: Fa svanire una creatura o un oggetto.

Nebbia acida: Nebbia che infligge danni da acido.

Semi di fuoco: Ghiande e bacche diventano bombe esplosive.

Sfera congelante: Congela l'acqua o infligge danni da freddo.

Trasformazione del Mago^M: L'incantatore ottiene bonus di combattimento.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

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

Dito della morte: Uccide un soggetto.

Onde di esaurimento: Parecchi bersagli diventano esausti.

Palla di fuoco ritardata: 1d6 danni da fuoco per livello; è possibile ritardare l'esplosione per 5 round.

Spada^F: Una lama magica fluttuante che colpisce gli avversari.

Spruzzo prismatico: Un raggio che colpisce i soggetti con una varietà di effetti.

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

Terremoto: Un tremito intenso scuote la terra.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

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

Grido superiore: Un urlo devastante infligge 10d6 danni sonori; stordisce le creature, danneggia gli oggetti.

Muro prismatico: I colori del muro hanno una serie di effetti.

Nube incendiaria: Una nuvola che infligge 4d6 danni da fuoco per round.

Orrido avvizzimento: Infligge 1d6 danni per livello nel raggio di 9 m.

Raggio polare: Attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni da freddo per livello.

Trama scintillante: Colori contorti che stordiscono, rendono confusi o privi di sensi.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Fatale: Come *allucinazione mortale*, ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m.

Implosione: Uccide una creatura per round.

Lamento della banshee: Uccide una creatura per livello.

Sciame elementale: Evoca molteplici elementali.

Sciame di meteore: Quattro sfere esplosive di cui ognuna infligge 6d6 danni da fuoco.

Sfera prismatica: Come *muro prismatico* ma circonda da ogni lato.