

# Druido

Nome	Liv	Velocità	Raggiod'azione	Durata	T.S.	R.i	Effetto
Conoscere direzioni	0	lazione	Personale	istantanea	Nessuno	No	L'incantatore riesce a individuare il nord
Creare acqua	0	lazione	7,5+1,5m x ogni 2liv	istantanea	Nessuno	No	Crea 9 litri per livello di acqua pura
Cura ferite minori	0	lazione	Contatto	istantanea	Volontà dimezza	Si	Cura 1 danno
Guida	0	lazione	Contatto	1minuto	Nessuno	Si	+1 a un tiro,un T.S.,o a una prova
Individuazione del magico	0	lazione	18metri	Conc/1min x liv	Nessuno	No	Individua incantesimi e oggetti magici in 18m di raggio
Individuazione del veleno	0	lazione	7,5+1,5m x ogni 2liv	istantanea	Nessuno	No	Individua veleni in creature o oggetti
Lampo	0	lazione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Tempra nega	Si	Abbaglia una creatura (-1 attacco)
Lettura del magico	0	lazione	Personale	10minuti x liv	Nessuno	No	Per leggere pergamene o libri di incantesimi
Luce	0	lazione	Contatto	10minuti x liv	Nessuno	No	L'oggetto risplende come una torcia
Purificare cibo e bevande	0	lazione	3metri	istantanea	Volontà nega	Si	Purifica 27dm3 per livello di cibo o acqua
Resistenza	0	lazione	Contatto	1minuto	Volontà nega	Si	Il soggetto ottiene +1 ai T.S.
Riparare	0	lazione	3metri	istantanea	Volontà nega	Si	Effettua riparazioni minori su un oggetto
Virtù	0	lazione	Contatto	1minuto	Tempra nega	Si	Il soggetto ottiene 1 Pf temporaneo
Amicizia con gli animali	1	lazione	7,5+1,5m x ogni 2liv	Istantanea	Volontà nega	Si	L'incantatore ottiene compagni animali permanenti
Bacche benefiche	1	lazione	Contatto	1giorno x liv	Nessuno	Si	2d4bacche,ognuna cura 1pf (max8pf in24ore)
Calmare animali	1	lazione	7,5+1,5m x ogni 2liv	1minuto x liv	Volontà nega	Si	Calma2d4DV+1DV x liv animali,bestie e bestie magiche
Contrastare elementi	1	lazione	Personale	24ore	Nessuno	Si	Ignora 5 danni x round da un tipo di energia
Cura ferite leggere	1	lazione	Contatto	istantanea	Volontà dimezza	Si	Cura 1d8danni +1 x livello max+5
Evoca alleato naturale I	1	1round	7,5+1,5m x ogni 2liv	1round x liv	Nessuno	No	Richiama una creatura che combatte x l'incantatore
Foschia occultante	1	lazione	9metri	1minuto x liv	Nessuno	No	La nebbia avvolge l'incantatore
Individuazione delle arti psioniche	1	lazione	18 metri	Conc/1min x liv	Nessuno	No	Individua la presenza di attività psioniche
Individuazione di animali o vegetali	1	lazione	120+12m x liv	Conc/10min x liv	Nessuno	No	Individua specie di animali o vegetali
Individuazione di calappi o trabocchetti	1	lazione	18metri	Conc/10min x liv	Nessuno	No	Individua trappole naturali o primitive
Intralciare	1	lazione	120+12m x liv	1minuto x liv	Riflessi	No	Le piante avvilluppano chiunque in un raggio di 12m
Invisibilità agli animali	1	lazione	Contatto	10minuti x liv	Nessuno	Si	Gli animali non riescono a percepire un soggetto per livello
Luminescenza	1	lazione	120+12m x liv	1minuto x liv	Nessuno	Si	Delinea soggetti con aloni di luce,cancella „sfocatura,occultamento
Passare senza tracce	1	lazione	Contatto	10minuti x liv	Volontà nega	Si	Un soggetto x liv non lascia tracce dietro di sé
Randello incantato	1	lazione	Contatto	1minuto x liv	Volontà nega	Si	Un randello o un bastone ferrato diventano un'arma+1(1d10danni)
Zanna magica	1	lazione	Contatto	1minuto x liv	Volontà nega	Si	Arma naturale ottiene un bonus di +1attacco e danni
Ammorbidire terra e pietra	2	lazione	7,5+1,5m x ogni 2liv	istantanea	Nessuno	No	Trasforma la pietra in argilla o la terra in sabbia e fango
Animale messaggero	2	lazione	7,5+1,5m x ogni 2liv	1giorno x liv	Nessuno	Si	Invia un animale minuscolo in un posto specifico
Blocca animali	2	lazione	30+3m x liv	1round x liv	Volontà nega	Si	Blocca un animale x 1 round x liv
Charme su persone o animali	2	lazione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1 ora x livello	Volontà nega	Si	Rende un persona amichevole
Deformare legno	2	lazione	7,5+1,5m x ogni 2liv	istantanea	Volontà nega	Si	Piega il legno(assi,tronchi,maniglie e porte)
Evoca alleato naturale II	2	1round	7,5+1,5m x ogni 2liv	1round x liv	Nessuno	No	Richiama una creatura che combatte x l'incantatore
Evoca sciame	2	1round	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Concentrazione	Nessuno	No	Evoca un sciame di piccole creature
Forma arborea	2	lazione	Personale	1 ora x liv	Nessuno	No	L'incantatore assume l'aspetto di un albero 1 ora x liv
Gelare il metallo	2	lazione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	7round	Volontà nega	Si	Il metallo freddo danneggia coloro che lo toccano
Lama infuocata	2	lazione	0metri	1minuto x liv	Nessuno	Si	Un attacco a contatto infligge 1d8 danni+1 per ogni 2 livelli
Parlare con gli animali	2	lazione	Personale	1minuto x liv	Nessuno	No	L'incantatore può comunicare con animali naturali
Pelle coriacea	2	lazione	Contatto	10minuti x liv	Nessuno	Si	Concede un bonus di armatura naturale di +3 o superiore
Produrre fiamma	2	lazione	0metri	1round x liv	Nessuno	Si	1d4 danni +1 per ogni 2 livelli,a contatto o lanciata
Resistere agli elementi	2	lazione	Personale	1minuto x liv	Nessuno	Si	Ignora 12 danni x round da un tipo di energia
Riscaldare il metallo	2	lazione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	7round	Volontà nega	Si	Rende il metallo talmente caldo che danneggia coloro che lo toccano
Ristorare inferiore	2	3round	Contatto	istantanea	Volontà nega	Si	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o le cura di 1d4danni
Ritarda veleno	2	lazione	Contatto	1ora x liv	Tempra nega	Si	Impedisce a un veleno di nuocere a un soggetto x 1 ora x livello
Scolpire legno	2	lazione	Contatto	istantanea	Volontà nega	Si	Ricrea gli oggetti in legno nel modo desiderato dall'incantatore
Sfera infuocata	2	lazione	30+3m x liv	1 round x liv	Riflessi nega	Si	Una palla di fuoco che rotola 2d6 danni

Nome	Liv	Velocità	Raggiud'azione	Durata	T.S.	R.i	Effetto
Trance animale	2	lazione	7,5+1,5m x ogni 2liv	Concentrazione	Volontà nega	Si	Affascina 2d6 di animali
Trappola di fuoco	2	10minuti	Contatto	Permanente	Riflessi dimezza	Si	Oggetti che vengono aperti fanno 1d4 danni+1 x liv
Calappio	3	3round	Contatto	Fino attivazione	Nessuno	No	Crea una trappola magica
Contagio	3	lazione	Contatto	istantanea	Tempra nega	Si	Infetta il soggetto con la malattia scelta
Crescita di spine	3	lazione	30+3m x liv	1ora x liv	Tempra parziale	Si	Le creature nell'area subiscono 1d4 danni e possono essere <i>rallentate</i>
Crescita vegetale	3	lazione	120+12m x liv	Istantanea	Nessuno	No	Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti
Cura ferite moderate	3	lazione	Contatto	istantanea	Volontà dimezza	Si	Cura 2d8danni +1 x livello max+10
Dominare animali	3	lazione	30+3m x liv	1round x liv	Volontà nega	Si	Controlla un animale telepaticamente
Evoca alleato naturale III	3	1round	7,5+1,5m x ogni 2liv	1round x liv	Nessuno	No	Richiama una creatura che combatte x l'incantatore
Fondersi nella pietra	3	lazione	Personale	10minuti x liv	Nessuno	No	Incantatore con il suo equipaggiamento può immergersi nella roccia
Invocare il fulmine	3	Vedi testo	120+12m x liv	10minuti x liv	Riflessi dimezza	Si	Dirige i fulmini (1d10 per livello)durante i temporali
Neutralizza veleno	3	lazione	1round	istantanea	Volontà nega	Si	Neutralizza il veleno in un soggetto
Parlare con i vegetali	3	lazione	Personale	1minuto x liv	Nessuno	No	L'incantatore può comunicare con vegetali
Protezione dagli elementi	3	lazione	Personale	10min x liv/scarie	Nessuno	Si	Assorbe 12 danni x livello da un tipo di energia
Respirare sott'acqua	3	lazione	Contatto	2 ore x liv	Volontà nega	Si	Il soggetto può respirare sott'acqua
Rimpicciolire vegetali	3	lazione	120+12m x liv	Istantanea	Nessuno	No	Riduce le dimensioni o rallenta la crescita dei vegetali
Rimuovi malattia	3	lazione	Contatto	istantanea	Tempra nega	Si	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto
Scolpire pietra	3	lazione	Contatto	istantanea	Nessuno	No	Plasma la pietra in qualsiasi forma
Veleno	3	lazione	Contatto	istantanea	Tempra nega	Si	Contatto infligge 1d10 danni alla Costituzione,ripetuti dopo 1 minuto
Zanna magica superiore	3	lazione	7,5+1,5m x ogni 2liv	1ora x liv	Volontà nega	Si	Arma naturale bonus di +1attacco e danni x ogni 3liv
Colpo infuocato	4	lazione	30+3m x liv	istantanea	Riflessi dimezza	Si	Colpisce i nemici con un fuoco divino(1d6 per livello)
Controllare vegetali	4	lazione	7,5+1,5m x ogni 2liv	1minuto x liv	Volontà nega	No	L'incantatore può parlare e controllare piante e funghi
Cura ferite gravi	4	lazione	Contatto	istantanea	Volontà dimezza	Si	Cura 3d8danni +1 x livello max+15
Dissolvi magie	4	lazione	30+3m x liv	istantanea	Nessuno	No	Cancella incantesimi o effetti magici
Estinguere fuoco	4	lazione	30+3m x liv	istantanea	Nessuno/V.nega	SN	Estingue i fuochi non magici o un oggetto magico
Evoca alleato naturale IV	4	1round	7,5+1,5m x ogni 2liv	1round x liv	Nessuno	No	Richiama una creatura che combatte x l'incantatore
Guscio anti-vegetali	4	lazione	3metri	10minuti x liv	Nessuno	Si	Mantiene a distanza i vegetali animati
Libertà di movimento	4	lazione	Personale o contatto	10minuti x liv	Nessuno	SN	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti
Parassiti giganti	4	lazione	7,5+1,5m x ogni 2liv	1minuto x liv	Nessuno	Si	Trasforma gli insetti in parassiti giganti
Reincarnazione	4	10minuti	Contatto	istantanea	Nessuno	Si	Fa risorgere un morto mettendolo in un corpo a caso
Respingere parassiti	4	lazione	3metri	10minuti x liv	Nessuno/V.nega	Si	Gli insetti rimangono a una distanza di 3m
Rocce aguzze	4	lazione	30+3m x liv	1ora x liv	Riflessi parziale	Si	Le creature nell'area subiscono 1d8 danni e possono essere <i>rallentate</i>
Scrutare	4	1ora	Illimitato	1minuto x liv	Nessuno	No	Spia soggetti a distanza
Stretta corrosiva	4	lazione	Contatto	1round x liv	Nessuno	No	Il tocco dell'incantatore corrode il ferro e le leghe metalliche
Tempesta di nevischio	4	lazione	120+12m x liv	1round x liv	Riflessi parziale	No	Ostacola la visione e il movimento
Comunione con la natura	5	10minuti	Personale	istantanea	Nessuno	No	L'incantatore apprende come è fatto il territorio in 1,6km per livello
Controllare venti	5	lazione	12metri x livello	10minuti x liv	Tempra nega	No	Cambia la direzione e l'intensità dei venti
Crescita animale	5	lazione	30+3m x liv	1minuto x liv	Nessuno	Si	Un animale x ogni 2liv raddoppia dimensione,DV
Cura ferite critiche	5	lazione	Contatto	istantanea	Volontà dimezza	Si	Cura 4d8danni +1 x livello max+20
Espiazione	5	1ora	Contatto	istantanea	Nessuno	Si	Rimuove il fardello di una colpa dal soggetto
Evoca alleato naturale V	5	1round	7,5+1,5m x ogni 2liv	1round x liv	Nessuno	No	Richiama una creatura che combatte x l'incantatore
Interdizione alla morte	5	lazione	Contatto	10minuti x liv	Nessuno	Si	Concede immunità a incantesimi o e effetti di morte
Muro di fuoco	5	lazione	30+3m x liv	Conc.+1r x liv	Riflessi dimezza	Si	2d4 danni fino3m 1d4 fino6m,attraverso 2d6+1xliv
Muro di spine	5	lazione	30+3m x liv	10minuti x liv	Nessuno	No	Le spine danneggiano chiunque tenti di passare
Piaga degli insetti	5	1round	120+12m x liv	1minuto x liv	Nessuno/V.nega	No	Insetti limita visuale,infligge danni e mette in fuga creature deboli
Profanare	5	1giorno	Contatto	istantanea	Nessuno	SN	Rende una locazione sacrilega
Risveglio	5	lazione	Contatto	istantanea	Volontà nega	No	Un animale o un albero ottengono un intelletto umano
Santificare	5	1giorno	Contatto	istantanea	Nessuno	SN	Consacra una locazione
Tempesta di ghiaccio	5	lazione	120+12m x liv	Istantanea	Nessuno	Si	La grandine infligge5d6 in un cilindro di 12m
Traslazione arborea	5	lazione	Personale	1 ora x liv	Nessuno	No	Incantatore può passare da un albero a un altro,anche molto distanti
Trasmutare fango in roccia	5	lazione	30+3m x liv	Permanente	Vedi testo	No	Trasforma 2 cubi con spigolo di 3m x liv

Nome	Liv	Velocità	Raggiud'azione	Durata	T.S.	R.i	Effetto
Trasmutare roccia in fango	5	lazione	30+3m x liv	Permanente	Vedi testo	No	Trasforma 2 cubi con spigolo di 3m x liv
Bastone dell'incantesimo	6	10minuti	Contatto	Perm. o scaricato	Volontà nega	Si	Infonde un incantesimo in un bastone ferrato di legno
Cerchio di guarigione	6	lazione	6metri	istantanea	Tempra nega	Si	Cura 1d8 danni +1 x livello in tutte le direzioni
Dissolvere superiore	6	lazione	30+3m xliv	istantanea	Nessuno	No	Cancella incantesimi ed effetti magici, con un +20 alla prova
Dissolvi arti psioniche	6	lazione	30+3m x liv	Istantanea	Nessuno	No	Cancella poteri ed effetti psionici
Evoca alleato naturale VI	6	1round	7,5+1,5m x ogni 2liv	1round x liv	Nessuno	No	Richiama una creatura che combatte x l'incantatore
Guscio anti-vita	6	1round	3metri	10minuti x liv	Nessuno	Si	Un campo di 3m respinge le creature viventi
Legno di ferro	6	1minuto	0metri	1giorno x liv	Nessuno	No	Il legno magico viene reso forte come l'acciaio
Muro di pietra	6	lazione	30+3m xliv	istantanea	Riflessi dimezza	No	Crea un muro di pietra che può essere plasmato
Pietre parlanti	6	10minuti	Personale	1minuto x liv	Nessuno	No	Rende possibile parlare con la pietra naturale o lavorata
Quercia viva	6	10minuti	Contatto	1giorno x liv	Nessuno	No	Una quercia diventa in guardiano <i>Treant</i>
Respingere legno	6	lazione	30+3m xliv	1minuto x liv	Nessuno	No	Respinge gli oggetti in legno
Scopri il percorso	6	3round	Personale	10minuti x liv	Nessuno/V.nega	SN	Indica la via più diretta verso una locazione
Semi di fuoco	6	lazione	Contatto	10m x liv o usati	Riflessi dimezza	Si	Ghiande e bacche diventano bombe esplosive
Trasporto vegetale	6	lazione	Illimitato	1round	Nessuno	No	L'incantatore si muove istantaneamente da una pianta a un'altra
Bagliore solare	7	lazione	30+3m xliv	1r x liv o esauriti	R.dimezza/nega	Si	Il bagliore acceca e infligge 3d6 danni
Camminare nel vento	7	lazione	Contatto	1ora x liv	No/Volontà nega	SN	Incantatore e alleati diventano inconsistenti e viaggiano velocemente
Controllare tempo atmosferico	7	10minuti	3,2km	4d12 ore	Nessuno	No	Cambia il tempo atmosferico in un area
Evoca alleato naturale VII	7	1round	7,5+1,5m x ogni 2liv	1round x liv	Nessuno	No	Richiama una creatura che combatte x l'incantatore
Ferire	7	lazione	Contatto	istantanea	Nessuno	Si	Il soggetto perde tutti i punti ferita tranne 1d4
Guarigione	7	lazione	Contatto	istantanea	Nessuno	Si	Cura tutti i danni, le malattie e le condizioni mentali
Piaga strisciante	7	1round	7,5+1,5m x ogni 2liv	1minuto x liv	Nessuno	No	Uno stuolo di insetti attacca sotto l'ordine dell'incantatore
Scrutare superiore	7	lazione	Illimitato	1ora x liv	Nessuno	No	Spia soggetti a distanza velocemente e a lungo
Tempesta di fuoco	7	1round	30+3m xliv	istantanea	Riflessi nega	Si	Infligge 1d6 danni da fuoco per livello
Trasforma bastone	7	1round	Contatto	1ora x liv	Nessuno	No	Il bastone dell'incantatore diventa un <i>Treant</i> a suo ordine
Trasmutare metallo in legno	7	lazione	120+12m x liv	istantanea	Nessuno	Si	Il metallo nel raggio di 12 metri diventa legno
Visione del vero	7	lazione	Contatto	1minuto x liv	Volontà nega	Si	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente
Comandare vegetali	8	lazione	7,5+1,5m x ogni 2liv	1g x liv , 1ora x liv	Vedi testo	SN	Le piante si animano e la vegetazione avviluppa i nemici
Dito della morte	8	lazione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Tempra parziale	Si	Uccide il soggetto
Esplosione solare	8	lazione	120+12m x liv	Istantanea	Riflessi parziale	Si	Acceca tutti nel raggio di 3m infligge 3d6 di danni
Evoca alleato naturale VIII	8	1round	7,5+1,5m x ogni 2liv	1round x liv	Nessuno	No	Richiama una creatura che combatte x l'incantatore
Forme animali	8	lazione	7,5+1,5m x ogni 2liv	1ora x liv	Nessuno	Si	Un alleato per livello viene <i>metamorfizzato</i> nell'animale scelto
Inversione di gravità	8	lazione	30+3m x liv	1round x liv	Nessuno	No	Gli oggetti e le creature cadono all'insù
Parola del ritiro	8	lazione	Illimitato	istantanea	Nessuno/V.nega	SN	Teletrasporta indietro l'incantatore ad un posto designato
Respingere metallo o pietra	8	lazione	30+3m x liv	1round x liv	Nessuno	No	Respinge il metallo o la pietra
Turbine	8	lazione	120+12m x liv	1round x liv	Riflessi nega	Si	Un ciclone infligge danni e porta via le creature
Antipatia	9	lazione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	2 ore x liv	Volontà parziale	Si	Oggetto o aree influenzate respingono creature
Cumulo strisciante	9	lazione	30+3m x liv	7giorni o 7mesi	Nessuno	No	Evoca 1d4+2 cumoli striscianti che combattono per l'incantatore
Evoca alleato naturale IX	9	1round	7,5+1,5m x ogni 2liv	1round x liv	Nessuno	No	Richiama una creatura che combatte x l'incantatore
Guarigione di massa	9	lazione	7,5+1,5m x ogni 2liv	istantanea	Nessuno	Si	Cura tutti i danni, le malattie e le condizioni mentali, su più soggetti
Previsione	9	lazione	Personale o contatto	10 minuti x liv	Ness/Vol nega	SN	Il sesto senso avverte il mago dei pericoli
Sciame elementale	9	10mimuti	30+3m x liv	10 minuti x liv	Nessuno	No	Evoca molteplici elementari Enormi
Simpatia	9	lazione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	2 ore x liv	Volontà nega	Si	Oggetto o aree influenzate attraggono creature
Terremoto	9	lazione	120+12m x liv	1round	Vedi testo	No	Un tremito intenso scuote la terra per un raggio di 1,5m per livello
Trasformazione	9	lazione	Personale	10 minuti x liv	Nessuno	No	Può cambiare in qualsiasi forma 1 volta a round