

CHIAMATI A SERVIRE

Un Supplemento Internet
per Difensori della Fede

di James Wyatt

Una cerca divina può essere un ottimo modo per dare il via a un'avventura, non solo per i chierici, ma per qualsiasi personaggio o gruppo che abbia giurato fedeltà a una divinità patrona. Naturalmente, ogni divinità ha un suo obiettivo personale, quindi la natura di tale cerca può variare enormemente da divinità a divinità. Nel nostro supplemento in esclusiva per internet, James Wyatt, co-autore di Difensori della Fede: Una Guida per Chierici e Paladini, suggerisce alcune cerche specifiche relative ad alcune divinità, destinate sia ai giocatori che interpretano personaggi devoti che ai DM bisognosi di uno spunto per una nuova avventura. Ecco un'anteprima...

Difensori della Fede: Una Guida per Chierici e Paladini fornisce suggerimenti per cerche sacre (o sacrileghe) e missioni che ogni chiesa potrebbe richiedere o imporre ai propri chierici per conto della divinità. Una cerca divina può essere un ottimo modo per dare il via a un'avventura, non solo per i chierici, ma per qualsiasi personaggio o gruppo che abbia giurato fedeltà a una divinità patrona.

Naturalmente, ogni divinità ha un suo obiettivo personale, quindi la natura di tale cerca può variare enormemente da divinità a divinità. Inoltre, come evidenziato in *Difensori della Fede*, anche quelle chiese che adorano la stessa divinità potrebbero evidenziare aspetti diversi della divinità o della sua area di influenza, e quindi richiedere cerche totalmente differenti.

Questi suggerimenti, ordinati per divinità, vi saranno d'aiuto nella veste di giocatori di un chierico, un pala-

dino o di un altro personaggio devoto, oppure come DM bisognosi di uno spunto per la prossima avventura.

Boccob, Dio della Magia: Intraprendi cerche riguardanti la magia e la conoscenza: recupera volumi, pergamene e libri di incantesimi perduti; scopri un'antica biblioteca; crea un oggetto meraviglioso speciale. Scopri un artefatto maggiore o minore, o proteggine uno da coloro che vorrebbero distruggerlo. Porta alla luce segreti nascosti. Mantieni l'equilibrio dell'universo: impedisci al bene, al male, alla legge o al caos di ottenere la supremazia, oppure aiuta le forze opposte a guadagnare potenza a loro volta. Boccob, una divinità distante e imperscrutabile, invia i suoi seguaci in cerche il cui obiettivo finale non è mai chiaro, e che favoriscono solo gli scopi segreti della divinità.

Corellon Larethian, Dio degli Elfi: Aiuta la razza elfica, combatti al fianco di un esercito di elfi contro una banda di orchi o un esercito di umani malvagi intenzionati a devastare i boschi; fungi da emissario diplomatico per conto degli elfi presso una nazione vicina; recupera un antico artefatto perduto di una perduta nazione elfica. Opponiti ai servitori di Gruumsh. Spodesta un sovrano umano tirannico che cerca di esercitare il suo dominio sugli elfi.

Bonus! Schede di Pianificazione Incantesimi!

Disponibili in esclusiva! Esamina le nostre schede dei personaggi aggiornate e studiate su misura per i chierici, i paladini, le guardie nere e le nuove classi di prestigio di *Difensori della Fede*. Le schede includono: liste di incantesimi specifiche per ogni classe di personaggio (compresi i nuovi incantesimi da Difensori).

- Riquadri per contrassegnare quali incantesimi il personaggio ha preparato per lanciare
- Spazio per scrivere tre nuovi domini, per riportare "i domini di prestigio"
- Sistema di controllo della durata degli incantesimi

CHIAMATI A SERVIRE

Un Supplemento Internet
per Difensori della Fede

di James Wyatt

Difensori della Fede: Una Guida per Chierici e Paladini fornisce suggerimenti per cerche sacre (o sacrileghe) e missioni che ogni chiesa potrebbe richiedere o imporre ai propri chierici per conto della divinità. Una cerca divina può essere un ottimo modo per dare il via a un'avventura, non solo per i chierici, ma per qualsiasi personaggio o gruppo che abbia giurato fedeltà a una divinità patrona.

Naturalmente, ogni divinità ha un suo obiettivo personale, quindi la natura di tale cerca può variare enormemente da divinità a divinità. Inoltre, come evidenziato in *Difensori della Fede*, anche quelle chiese che adorano la stessa divinità potrebbero evidenziare aspetti diversi della divinità o della sua area di influenza, e quindi richiedere cerche totalmente differenti.

Questi suggerimenti, ordinati per divinità, vi saranno d'aiuto nella veste di giocatori di un chierico, un paladino o di un altro personaggio devoto, oppure come DM bisognosi di uno spunto per la prossima avventura.

Boccob, Dio della Magia: Intraprendi cerche riguardanti la magia e la conoscenza: recupera volumi, pergamene e libri di incantesimi perduti; scopri un'antica biblioteca; crea un oggetto meraviglioso speciale. Scopri un artefatto maggiore o minore, o protegge uno da coloro che vorrebbero distruggerlo. Porta alla luce segreti nascosti. Mantieni l'equilibrio dell'universo: impedisci al bene, al male, alla legge o al caos di ottenere la supremazia, oppure aiuta le forze opposte a guadagnare potenza a loro volta. Boccob, una divinità distante e imperscrutabile, invia i suoi seguaci in cerche il cui obiettivo finale non è mai chiaro, e che favoriscono solo gli scopi segreti della divinità.

Corellon Larethian, Dio degli Elfi: Aiuta la razza elfica, combatti al fianco di un esercito di elfi contro una banda di orchi o un esercito di umani malvagi intenzionati a devastare i boschi; fungi da emissario diplomatico per conto degli elfi presso una nazione vicina; recupera un antico artefatto perduto di una perduta nazione elfica. Opponiti ai servitori di Gruumsh. Spodesta un sovrano umano tirannico che cerca di esercitare il suo dominio sugli elfi.

Elhonna, Dea delle Terre Boschive: Proteggi i boschi: uccidi un mostro malvagio che semina la distruzione; convinci i taglialegna a risparmiare un boschetto sacro; salva una creatura silvana che è stata catturata; aiuta una comunità di folletti a difendersi da un attacco. Usa la diplomazia per portare la pace tra gli elfi, gli umani o i centauri in lotta fra loro, oppure convincili a unirsi contro un nemico malvagio comune. Cerca un antico spirito della natura, forse una driade, un treant o una ninfa vecchi oltre mille anni, o un santuario costruito tra i rami più alti di un albero gigantesco.

Erythnul, Dio del Massacro: Semina la distruzione:

assumi il controllo di un'organizzazione, di un insediamento o di una nazione (uccidendo la persona che attualmente ne ha il comando), sconvolgi le trattative di pace più delicate (uccidendo i diplomatici), o metti fine a un ordine di paladini caritatevoli (uccidendoli tutti). Devasta un tempio di Pelor; distruggi un artefatto sacro a Heironeous; impedisce a un gruppo di avventurieri ficanaso di recuperare una reliquia perduta di St. Cuthbert.

Fharlanghn, Dio delle Strade: Esegui una missione che preveda un viaggio: traccia una nuova strada verso una terra inesplorata; riapri le vie di comunicazione con una colonia o un avamposto perduto; visita una civiltà vicina al solo scopo di apprendere di più su di essa. Scopri perché nessuno riesce ad attraversare un certo valico (una valanga, banditi, mostri?). Segui un falco migratore nel suo viaggio attraverso il cielo: potrebbe condurti a una reliquia, a un chierico, o a un'altra cerca.

Garl Glittergold, Dio degli Gnomi: Aiuta la razza degli gnomi: spaventa i nani minatori e impedisce loro di violare i giacimenti reclamati dagli gnomi facendo uso di trucchi e scherzi; metti un governante pomposo al posto che si merita; scaccia un gigante minaccioso. Opponiti ai servi di Kurtulmak, il dio dei coboldi. Risolvi un complicato enigma al fine di vincere un premio magico.

Gruumsh, Dio degli Orchi: Sostieni la razza degli orchi: guida un gruppo di predoni contro gli umani o gli elfi; riconquista una fortezza orchesca espugnata dai nani; metti in fuga quegli avventurieri che provocano guai nelle terre degli orchi. Sfida un chierico debole e prendine il posto. Contrasta i servitori di Corellon Larethian e di Moradin. Cattura un bambino mezzorco nato nelle terre umane in modo che possa essere cresciuto dagli orchi.

Heironeous, Dio del Valore: Compi un atto di valore: sconfiggi un potente nemico malvagio (spesso di natura soprannaturale, come un esterno malvagio o un non morto); promuovi l'onore e la giustizia; prova l'onore e il coraggio di un individuo. Gli assalti frontali sono comuni. Recupera quegli oggetti sacri come una particolare spada o un'armatura. Combatti i servitori di Hextor, specialmente i Pugni di Hextor (descritti ne *Il Pugno e la Spada*). Aiuta la gente bisognosa, dai principi in difficoltà ai contadini vessati. Punisci i colpevoli e proteggi gli innocenti.

Hextor, Dio della Tirannia: Compi atti di tirannia: conquista un villaggio, una città o una nazione e governala tramite la paura; organizza una squadra che abbia il compito di dominare su un quartiere tra i più poveri e che estorca una quota di "protezione" dai negozi del posto; cattura altri esseri umani e vendili come schiavi o costringili a combattere al servizio di un regno militare-malvagio. Recupera armi e armature sacrileghe. Combatti i servitori di Heironeous e i paladini ovunque si trovino.

Kord, Dio della Forza: Compi imprese di liberazione: libera gli schiavi, i prigionieri o i soldati arruolati a forza; spodesta i tiranni; sconfiggi gli attaccabrighe. Infrangi le catene, sia quelle materiali che quelle concettuali, ovunque si trovino. Combatti per il diritto di tutti alla libertà e alla ricerca della felicità. Sconfiggi

nemici malvagi potenti: un diavolo, o un drago che prenda dei sacrifici. Cerca quegli oggetti e quelle magie che migliorano il corpo e lo spirito di un chierico, come le *cinture della Forza*. Opponiti ai seguaci di Hextor, che rappresentano la tirannia, e di Erythnul, che ostacolano la libertà.

Moradin, Dio dei Nani: Aiuta la razza dei nani: sostieni un esercito di nani contro i predoni orchi che calano dalle montagne; usa la diplomazia per raggiungere la pace con una comunità elfica vicina; recupera la perduta *Ascia dei Signori dei Nani*. Opponiti ai servitori di Gruumsh. Sostieni la legittima regina dei nani contro l'usurpatore che ha assassinato suo padre. Mantieni l'ordine e le tradizioni della comunità.

Nerull, Dio della Morte: Esegui missioni di morte: uccidi per il puro gusto di uccidere; diffondi un'epidemia magica; dà la caccia a un mago che è sfuggito alla morte. Cerca lo stato di non morte; diventa un lich, un fantasma o un vampiro. Guida le orde di non morti contro i vivi per ucciderli e aggiungerli alla tua schiera.

Obad-Hai, Dio della Natura: Proteggi le terre selvagge: difendi un boschetto sacro da tutti gli intrusi (buoni o malvagi); proteggi una bestia potente da coloro che vorrebbero ucciderla (forse guidati da un chierico di Elhonna); impedisci a una comunità di folletti di sterminare i bugbear con cui condividono il bosco (e viceversa). Collabora con un circolo di druidi per impedire a un gruppo di minatori di violare una catena montuosa disabitata.

Olidammara, Dio dei Ladri: Missioni? Cerche? Olidammara il caotico si aspetta che i suoi seguaci trovino da soli il loro cammino nella vita, di certo seguendo il suo esempio, ma non certo obbedendo ai suoi ordini.

Pelor, Dio del Sole: Lotta per la causa del bene: uccidi una potente creatura malvagia (una creatura non morta, o un mostro che diffonde un'epidemia); cerca oggetti magici potenti e benigni (oggetti di guarigione, di luce o per la lotta contro i non morti): aiuta i malati, i feriti e i poveri. Riempi il mondo delle tue buone azioni. Opponiti ai seguaci di Nerull e delle altre divinità malvagie.

St. Cuthbert, Dio del Castigo: Compi atti di giustizia: scopri un criminale e consegnalo alla giustizia; stabilisci l'ordine in una città di frontiera senza legge; scova un servitore malvagio nascosto tra le schiere dei fedeli. Vendica un delitto o un altro crimine commesso contro la chiesa. Recupera un artefatto relativo alla verità, alla giustizia e alla punizione.

Vecna, Dio dei Segreti: Porta alla luce i segreti più oscuri: cerca un libro perduto di magia malvagia; ricatta una persona potente scoprendo i suoi segreti più oscuri, oppure rivela tali segreti al fine di spodestare il potente. Seduci un mago buono ad esplorare i segreti più malvagi e conducilo alla follia. Cerca l'*Occhio* o la *Mano di Vecna* e usa questi artefatti per accumulare potere personale.

Wee Jas, Dea della Morte e della Magia: Avventurati in una cerca che riguardi la conoscenza magica: scopri

incantesimi perduti o il procedimento per creare un artefatto minore; apprendi il segreto per diventare un lich; cerca un potente volume o un oggetto necromantico. Crea un oggetto magico o studia un nuovo incantesimo. Contatta un mago morto dai Piani Esterni e fatti rivelare le sue conoscenze magiche. Indaga su uno strano fenomeno magico.

Yondalla, Dea degli Halfling: Aiuta la razza degli halfling: risolvi una disputa tra due bande di halfling in lotta fra loro; guida le difese della comunità contro un gruppo di giganti ostili; usa la diplomazia per raggiungere un accordo con un tracotante barone umano. Ergiti a difesa della comunità quando la gente più grossa cerca di abusare degli halfling. Scopri perché i raccolti non danno frutto e poni fine a questa situazione. Guida una banda di halfling in un territorio inesplorato per fondare un nuovo insediamento, oppure guidali verso una terra nativa degli halfling distante e quasi leggendaria... o verso una terra promessa.

A PROPOSITO DELL'AUTORE

James Wyatt ha scritto decine di articoli per la rivista DRAGON e cinque avventure per DUNGEON prima di entrare nello staff della Wizards nel Gennaio 2000. Tra le sue opere più recenti figura l'avventura *La Voce nei Sogni*.

Il progettista di giochi è la sua quinta carriera, dopo aver tentato di fare strada come assistente per l'infanzia, ministro sacro, scrittore tecnico e web designer. Ha una moglie di nome Amy e un figlio di tre anni, Carter.

Crediti Aggiuntivi

Supervisione: Carrie Bebris

Produzione Web: Sue Cook

Sviluppo Web: Mark Jindra

Progetto Grafico: Sean Glenn, Cynthia Fliege

Basato sul gioco originale DUNGEONS&DRAGONS® di Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS&DRAGONS® ideata da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker e Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS&DRAGONS e DUNGEON MASTER sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi e le fattezze dei personaggi sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc.

Questo materiale è protetto dalle leggi sul diritto d'autore vigenti negli Stati Uniti d'America. Qualsiasi riproduzione o uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni qui contenute è proibito, senza l'esplicito permesso scritto della Wizards of the Coast, Inc.

Questo prodotto è un'opera di finzione. Qualsiasi somiglianza verso individui, organizzazioni, luoghi o eventi reali è puramente casuale.

© Wizards of the Coast, Inc. tutti i diritti riservati. Realizzato negli U.S.A.

INCANTESIMI DA PALADINO

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD
SALVEZZA
INC.

LIVELLO

INC. AL
GIORNO

INC.
BONUS

1°2°3°4°

Il livello di incantatore è pari alla metà del livello di classe di paladino

1° LIVELLO

☐☐☐

Arma magica

☐☐☐

Benedire l'acqua

☐☐☐

Benedire un'arma

☐☐☐

Benedizione

☐☐☐

Contrastare elementi

☐☐☐

Creare acqua

☐☐☐

Cura ferite leggere

☐☐☐

Favore divino

☐☐☐

Individuazione dei non morti

☐☐☐

Individuazione del veleno

☐☐☐

Lettura del magico

☐☐☐

Protezione dal male

☐☐☐

Resistenza

☐☐☐

Sacrificio divino

☐☐☐

Virtù

2° LIVELLO

☐☐☐

Allineamento imperscrutabile

☐☐☐

Maledizione del bruto

☐☐☐

Mira benedetta

☐☐☐

Resistere agli elementi

☐☐☐

Rimuovi paralisi

☐☐☐

Ritarda veleno

☐☐☐

Scudo su altri

☐☐☐

Zelo

3° LIVELLO

☐☐☐

Arma magica superiore

☐☐☐

Cerchio magico contro il male

☐☐☐

Cura ferite moderate

☐☐☐

Dissolvi magie

☐☐☐

Guarire cavalcatura

☐☐☐

Preghiera

☐☐☐

Rimuovi cecità/sordità

☐☐☐

Rivela bugie

4° LIVELLO

☐☐☐

Arma della divinità

☐☐☐

Aspetto della divinità inferiore

☐☐☐

Cura ferite gravi

☐☐☐

Dissolvi il male

☐☐☐

Interdizione alla morte

☐☐☐

Libertà di movimento

☐☐☐

Neutralizza veleno

☐☐☐

Spada sacra

INCANTESIMI DA GUARDIA NERA

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD
SALVEZZA
INC.

LIVELLO

INC. AL
GIORNO

INC.
BONUS

1°2°3°4°

1° LIVELLO

☐☐☐

Arma magica

☐☐☐

Cura ferite leggere

☐☐☐

Devastazione

☐☐☐

Evoca mostri I*

☐☐☐

Incute paura

☐☐☐

Infliggi ferite leggere

2° LIVELLO

☐☐☐

Cura ferite moderate

☐☐☐

Evoca mostri II*

☐☐☐

Forza straordinaria

☐☐☐

Frantumare

☐☐☐

Infliggi ferite moderate

☐☐☐

Oscurità

☐☐☐

Rintocco di morte

3° LIVELLO

☐☐☐

Contagio

☐☐☐

Cura ferite gravi

☐☐☐

Evoca mostri III*

☐☐☐

Infliggi ferite gravi

☐☐☐

Oscurità profonda

☐☐☐

Protezione dagli elementi

4° LIVELLO

☐☐☐

Cura ferite critiche

☐☐☐

Evoca mostri IV*

☐☐☐

Infliggi ferite critiche

☐☐☐

Libertà di movimento

☐☐☐

Veleno

* Solo creature malvagie

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

INCANTESIMI DA CACCIATORE CONSACRATO

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD
SALVEZZA
INC.

LIVELLO

INC. AL
GIORNO

INC.
BONUS

1°

2°

3°

4°

5°

1° LIVELLO

Alterare se stesso

Animare corde

Calmare emozioni

Comando

Devastazione

2° LIVELLO

Blocca persone

Charme

Individuazione dei pensieri

Luce diurna

3° LIVELLO

Congedo

Conoscenza delle leggende

Interdizione alla morte

Rivela bugie

4° LIVELLO

Dominare persone

Sigillo di giustizia

5° LIVELLO

Campo anti-magia

Esilio

INCANTESIMI DA SACRO LIBERATORE

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD
SALVEZZA
INC.

LIVELLO

INC. AL
GIORNO

INC.
BONUS

1°

2°

3°

4°

1° LIVELLO

Arma magica

Benedire un'arma

Benedizione

Contrastare elementi

Cura ferite leggere

Favore divino

Individuazione dei non morti

Individuazione del veleno

Resistenza

Rimuovi paura

Virtù

2° LIVELLO

Aiuto

Calmare emozioni

Cura ferite moderate

Forza straordinaria

Resistere agli elementi

Rimuovi paralisi

Ritarda veleno

Scudo su altri

3° LIVELLO

Arma magica superiore

Cerchio magico contro il male

Cura ferite gravi

Dissolvi magie

Preghiera

Rimuovi maledizione

Rivela bugie

4° LIVELLO

Cura ferite critiche

Dissolvi il male

Interdizione alla morte

Libertà di movimento

Neutralizza veleno

Spada sacra

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			

INCANTESIMI DA CAVALIERE DEL CALICE

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD
SALVEZZA
INC.

LIVELLO

INC. AL
GIORNO

INC.
BONUS

1°

2°

3°

4°

1° LIVELLO

☐☐☐

Arma magica

☐☐☐

Benedire l'acqua

☐☐☐

Benedire un'arma

☐☐☐

Contrastare elementi

☐☐☐

Devastazione

☐☐☐

Evoca mostri I

☐☐☐

Favore divino

☐☐☐

Individuazione del caos

☐☐☐

Individuazione del male

☐☐☐

Protezione dal male

☐☐☐

Rimuovi paura

2° LIVELLO

☐☐☐

Aiuto

☐☐☐

Allineamento imperscrutabile

☐☐☐

Arma spirituale

☐☐☐

Consacrare

☐☐☐

Evoca mostri II

☐☐☐

Forza straordinaria

☐☐☐

Resistere agli elementi

☐☐☐

Suono dirompente

☐☐☐

Vigore

☐☐☐

Zelo

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			

INCANTESIMI DA CACCIATORE DI MORTI

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD
SALVEZZA
INC.

LIVELLO

INC. AL
GIORNO

INC.
BONUS

1°

2°

3°

4°

1° LIVELLO

☐☐☐

Arma magica

☐☐☐

Cura ferite leggere

☐☐☐

Invisibilità ai non morti

☐☐☐

Rimuovi paura

2° LIVELLO

☐☐☐

Cura ferite moderate

☐☐☐

Fiamma perenne

☐☐☐

Forza straordinaria

☐☐☐

Scurovisione

3° LIVELLO

☐☐☐

Cura ferite gravi

☐☐☐

Fermare non morti

☐☐☐

Luce incandescente

☐☐☐

Protezione dagli elementi

4° LIVELLO

☐☐☐

Cura ferite critiche

☐☐☐

Interdizione alla morte

☐☐☐

Libertà di movimento

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti			

INCANTESIMI DA CAVALIERE DEL CIRCOLO INTERMEDIO

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD
SALVEZZA
INC.

LIVELLO

INC. AL
GIORNO

INC.
BONUS

1°

2°

3°

- 1° LIVELLO
- ☐

☐

☐

Arma magica
- ☐

☐

☐
- Benedire un'arma

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

- 2° LIVELLO
- ☐

☐

☐

Allineamento imperscrutabile
- ☐

☐

☐
- Presagio

☐

☐

☐

3° LIVELLO

☐

☐

☐

Arma magica superiore

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

INCANTESIMI DA TEMPLARE

TIRO
SALVEZZA
INCANTESIMO

MOD.
SAG

CD
SALVEZZA
INC.

LIVELLO

INC. AL
GIORNO

INC.
BONUS

1°

2°

3°

4°

- 1° LIVELLO
- ☐

☐

☐

Arma magica
- ☐

☐

☐
- Benedizione

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

2° LIVELLO

☐

☐

☐

Aiuto

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

- 3° LIVELLO
- ☐

☐

☐

Cecità/sordità
- ☐

☐

☐
- Dissolvi magie

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

- 4° LIVELLO
- ☐

☐

☐

Arma magica superiore
- ☐

☐

☐
- Libertà di movimento

☐

☐

☐

☐

☐

☐

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			
Incantesimo:.....			
Durata:			
Round/minuti			

INCANTESIMI DA CHIERICO

TIRO SALVEZZA INCANTESIMO

MOD.
SAG.

CD SALVEZZA INC.	FOCUS INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
		0		0
		1°		
		2°		
		3°		
		4°		
		5°		
		6°		
		7°		
		8°		
		9°		

DOMINI

nome

potere concesso

.....

.....

.....

1

2

3

4

5

6

7

8

9

.....

.....

nome

potere concesso

.....

.....

.....

.....

1

2

3

4

5

6

7

8

9

.....

nome dominio di prestigio

potere concesso

.....

.....

.....

.....

1

2

3

4

5

6

7

8

9

LIVELLO 0

Cura/infliggi spontaneo: 1 pf

- ☐ Creare acqua
- ☐ Cura ferite minori
- ☐ Guida
- ☐ Individuazione del magico
- ☐ Individuazione del veleno
- ☐ Infliggi ferite minori
- ☐ Lettura del magico
- ☐ Luce
- ☐ Purificare cibo e bevande
- ☐ Resistenza
- ☐ Riparare
- ☐ Virtù

1° LIVELLO

Cura/infliggi spontaneo: 1d8+1/livello
(max +5)

- ☐ Ananema
- ☐ Arma magica
- ☐ Azione casuale
- ☐ Benedire l'acqua
- ☐ Benedizione
- ☐ Comando
- ☐ Comprensione dei linguaggi
- ☐ Contrastare elementi
- ☐ Cura ferite leggere
- ☐ Devastazione
- ☐ Evoca mostri I
- ☐ Favore divino
- ☐ Foschia occultante
- ☐ Incuti paura
- ☐ Individuazione dei non morti
- ☐ Individuazione del bene
- ☐ Individuazione del caos
- ☐ Individuazione del male
- ☐ Individuazione della legge
- ☐ Infliggi ferite leggere
- ☐ Invisibilità ai non morti
- ☐ Maledire l'acqua
- ☐ Pietra magica
- ☐ Protezione dal bene
- ☐ Protezione dal caos
- ☐ Protezione dal male
- ☐ Protezione dalla legge
- ☐ Rimuovi paura
- ☐ Santuario
- ☐ Scudo della fede
- ☐ Scudo entropico
- ☐ Sepoltura benedetta
- ☐ Visione della morte

2° LIVELLO

Cura/infliggi spontaneo: 2d8+1/livello
(max. +10)

- ☐ Aiuto
- ☐ Allineamento imperscrutabile
- ☐ Animale messaggero
- ☐ Arma spirituale
- ☐ Blocca persone
- ☐ Calmare emozioni
- ☐ Consacrare
- ☐ Cura ferite moderate
- ☐ Dissacrare
- ☐ Estasiare
- ☐ Evoca mostri II
- ☐ Fiamma divina
- ☐ Forza straordinaria
- ☐ Frantumare

- ☐ Infliggi ferite moderate
- ☐ Oscurità
- ☐ Parlare con gli animali
- ☐ Presagio
- ☐ Rendere integro
- ☐ Resistere agli elementi
- ☐ Rimuovi paralisi
- ☐ Rintocco di morte
- ☐ Riposo inviolato
- ☐ Ristorare inferiore
- ☐ Ritarda veleno
- ☐ Rovi
- ☐ Scopri trappole
- ☐ Scudo su altri
- ☐ Silenzio
- ☐ Spruzzo tagliente
- ☐ Suono dirompente
- ☐ Vigore
- ☐ Zefiro divino
- ☐ Zona di verità

3° LIVELLO

Cura/infliggi spontaneo: 3d8+1/livello
(max. +15)

- ☐ Acqua dolce
- ☐ Animare morti
- ☐ Camminare sull'acqua
- ☐ Catena di occhi
- ☐ Cecità/sordità
- ☐ Cerchio magico contro il bene
- ☐ Cerchio magico contro il caos
- ☐ Cerchio magico contro il male
- ☐ Cerchio magico contro la legge
- ☐ Contagio
- ☐ Creare cibo e acqua
- ☐ Cura ferite gravi
- ☐ Dissolvi magie
- ☐ Epurare invisibilità
- ☐ Evoca mostri III
- ☐ Fiamma della fede
- ☐ Fiamma perenne
- ☐ Fondersi nella pietra
- ☐ Getto di spade
- ☐ Glifo di interdizione
- ☐ Infliggi ferite gravi
- ☐ Legame telepatico inferiore
- ☐ Localizza oggetto
- ☐ Luce diurna
- ☐ Luce incandescente
- ☐ Maledizione del bruto
- ☐ Mano in aiuto
- ☐ Maschera della bestia
- ☐ Mira benedetta
- ☐ Muro di vento
- ☐ Occultare oggetto
- ☐ Oscurità profonda
- ☐ Parlare con i morti
- ☐ Parlare con i vegetali
- ☐ Preghiera
- ☐ Protezione dagli elementi
- ☐ Protezione dall'energia negativa
- ☐ Respirare sott'acqua
- ☐ Reticolo di rovi
- ☐ Rimuovi cecità/sordità
- ☐ Rimuovi malattia
- ☐ Rimuovi maledizione
- ☐ Scagliare maledizione
- ☐ Scolpire pietra
- ☐ Spine
- ☐ Veste magica

4° LIVELLO

Cura/infliggi spontaneo: 4d8+1/livello
(max. +20)

- ☐ Alleato planare inferiore
- ☐ Ancora dimensionale
- ☐ Arma della divinità
- ☐ Arma magica superiore
- ☐ Artigli della bestia
- ☐ Camminare nell'aria
- ☐ Castigare
- ☐ Congedo
- ☐ Controllare acqua
- ☐ Cura ferite critiche
- ☐ Divinazione
- ☐ Evoca mostri IV
- ☐ Immunità agli incantesimi
- ☐ Infliggi ferite critiche
- ☐ Infondere capacità magica
- ☐ Interdizione alla morte
- ☐ Inviare
- ☐ Libertà di movimento
- ☐ Linguaggi
- ☐ Neutralizza veleno
- ☐ Occhio del tempo atmosferico
- ☐ Parassiti giganti
- ☐ Potere divino
- ☐ Predatore
- ☐ Recitazione
- ☐ Resistenza fisica incrollabile
- ☐ Respingere parassiti
- ☐ Ristorare
- ☐ Rivela bugie
- ☐ Status
- ☐ Veleno

5° LIVELLO

- ☐ Agilità divina
- ☐ Cerchio di devastazione
- ☐ Cerchio di guarigione
- ☐ Colpo infuocato
- ☐ Comando superiore
- ☐ Comunione
- ☐ Cuore d'orso
- ☐ Dissolvi il bene
- ☐ Dissolvi il caos
- ☐ Dissolvi il male
- ☐ Dissolvi la legge
- ☐ Distruggere viventi
- ☐ Espiazione
- ☐ Evoca mostri V
- ☐ Giusto potere
- ☐ Inaridire
- ☐ Muro di pietra
- ☐ Piaga degli insetti
- ☐ Profanare
- ☐ Resistenza agli incantesimi
- ☐ Rianimare morti
- ☐ Santificare
- ☐ Scrutare
- ☐ Sigillo di giustizia
- ☐ Spezzare incantamento
- ☐ Spostamento planare
- ☐ Transizione eterea
- ☐ Visione del vero

6° LIVELLO

- ☐ Alleato planare
- ☐ Animare oggetti
- ☐ Banchetto degli eroi

INCANTESIMI DA CHIERICO

6° LIVELLO	7° LIVELLO	8° LIVELLO	9° LIVELLO
□□□ Barriera di lame □□□ Camminare nel vento □□□ Costrizione/cerca □□□ Creare non morti □□□ Dissolvere superiore □□□ Esilio □□□ Evoca mostri VI □□□ Ferire □□□ Forma eterea □□□ Glifo di interdizione superiore □□□ Guarigione □□□ Guscio anti-vita □□□ Parola del ritiro □□□ Proibizione □□□ Scopri il percorso	□□□ Blasfemia □□□ Controllare tempo atmosferico □□□ Dettame □□□ Distruzione □□□ Evoca mostri VII □□□ Giusta ira dei fedeli □□□ Onda di fanghiglia □□□ Parola del caos □□□ Parola sacra □□□ Repulsione □□□ Resurrezione □□□ Rifugio □□□ Rigenerazione □□□ Ristorare superiore □□□ Scrutare superiore	□□□ Alleato planare superiore □□□ Aura sacra □□□ Aura sacrilega □□□ Campo anti-magia □□□ Catena di caos □□□ Creare non morti superiori □□□ Evoca mostri VIII □□□ Guarigione di massa □□□ Mantello del caos □□□ Ragno mentale □□□ Rivela locazioni □□□ Scudo della legge □□□ Simbolo □□□ Tempesta di fuoco □□□ Terremoto	□□□ Evoca mostri IX □□□ Implosione □□□ Legare anima □□□ Miracolo □□□ Portale □□□ Proiezione astrale □□□ Resurrezione pura □□□ Risucchio di energia □□□ Tempesta di vendetta

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

Incantesimo:

Durata:

Round/minuti

INCANTESIMI DA PUGNO SACRO

TIRO SALVEZZA INCANTESIMO

CD SAL- VEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
☐	1°	☐	☐
☐	2°	☐	☐
☐	3°	☐	☐
☐	4°	☐	☐

MOD.
SAG

2° LIVELLO

- ☐ Aiuto
- ☐ Allineamento imperscrutabile
- ☐ Cura ferite moderate*
- ☐ Forza straordinaria
- ☐ Infliggi ferite moderate*
- ☐ Parlare con gli animali
- ☐ Presagio
- ☐ Resistere agli elementi
- ☐ Rintocco di morte
- ☐ Riposo inviolato
- ☐ Ristorare inferiore
- ☐ Ritarda veleno
- ☐ Rovi**
- ☐ Vigore

3° LIVELLO

- ☐ Camminare sull'acqua
- ☐ Catena di occhi
- ☐ Cerchio magico contro il bene*
- ☐ Cerchio magico contro il caos*
- ☐ Cerchio magico contro il male *
- ☐ Cerchio magico contro la legge*
- ☐ Contagio*
- ☐ Cura ferite gravi*
- ☐ Epurare invisibilità
- ☐ Fiamma della fede
- ☐ Fiamma perenne
- ☐ Fondersi nella pietra
- ☐ Glifo di interdizione
- ☐ Infliggi ferite gravi*
- ☐ Luce diurna
- ☐ Maledizione del brutto

- ☐ Occultare oggetto
- ☐ Oscurità profonda
- ☐ Parlare con i vegetali
- ☐ Protezione dagli elementi
- ☐ Protezione dall'energia negativa
- ☐ Respirare sott'acqua
- ☐ Rimuovi malattia*
- ☐ Rimuovi maledizione*
- ☐ Scagliare maledizione*
- ☐ Scolpire pietra
- ☐ Spine**
- ☐ Veste magica

4° LIVELLO

- ☐ Artigli della bestia
- ☐ Camminare nell'aria
- ☐ Cura ferite critiche*
- ☐ Divinazione
- ☐ Infliggi ferite critiche*
- ☐ Infondere capacità magica
- ☐ Interdizione alla morte
- ☐ Libertà di movimento
- ☐ Linguaggi
- ☐ Neutralizza veleno*
- ☐ Potere divino
- ☐ Resistenza fisica incrollabile
- ☐ Ristorare
- ☐ Status
- ☐ Veleno*

* È il Dungeon Master a decidere quali di questi incantesimi sono adeguati all'organizzazione del personaggio.

** Anche se tecnicamente è possibile lanciare questi incantesimi, un pugno sacro rischia di infrangere la sua disciplina con le azioni che ne conseguono.

1° LIVELLO

- ☐ Arma magica **
- ☐ Benedire l'acqua
- ☐ Comprensione dei linguaggi
- ☐ Contrastare elementi
- ☐ Cura ferite leggere*
- ☐ Favore divino
- ☐ Infliggi ferite leggere*
- ☐ Invisibilità ai non morti
- ☐ Maledire l'acqua*
- ☐ Pietra magica**
- ☐ Protezione dal bene*
- ☐ Protezione dal caos*
- ☐ Protezione dal male*
- ☐ Protezione dalla legge*
- ☐ Santuario
- ☐ Scudo della fede
- ☐ Scudo entropico
- ☐ Sepoltura benedetta

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐	☐	☐
	☐	☐	☐

TABELLA DI DURATA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
Incantesimo:			
Durata:			
Round/minuti	☐	☐	☐
	☐	☐	☐