

1

CHIUDI

MAGO DI GILDA

Locking Spell

Colloportus
R: 18m
T: [dadi] creature o oggetti
D: 10 minuti

Used to lock or seal doors so

that they cannot be opened manually.
 Il bersaglio si chiude e blocca. Porte o casse si chiuderanno sbattendo per [somma] danni alle creature incastrate. Alternativamente, n fodero potrebbe per es. trattenere una spada. Richiede Str 10 + [dadi]x4 per aprire. Può essere lanciato su un'orifizio di una creatura. La creatura riceve un TS per round.

1

APRI

MAGO DI GILDA

R: 18m
T: [dadi] oggetti
D: 0

L'oggetto si apre. Le porte vengono spalancate, le serrature rotte, le maniglie piegate e le cinture slacciate. Equivale ad una prova di Forza con Str 10 + [dadi]x4. Se il bersaglio è una creatura corazzata, TS o l'armatura cade. Se il bersaglio è una creatura non corazzata, TS per non vomitare per 1d4 round.

1

UNTO

MAGO DI GILDA

R: 18m
T: Un oggetto o superficie
D: [dadi]x2 round

Può essere lanciato direttamente su una creatura o su sueprfici di dimensione [somma]x(3m x 3m). Le creature che si muovono attraverso l'area devono superare un TS su Destrezza o far cadere oggetti trattenuti, o, se si muovono, cadere prone.

1

SCUDO DI FORZA

MAGO DI GILDA

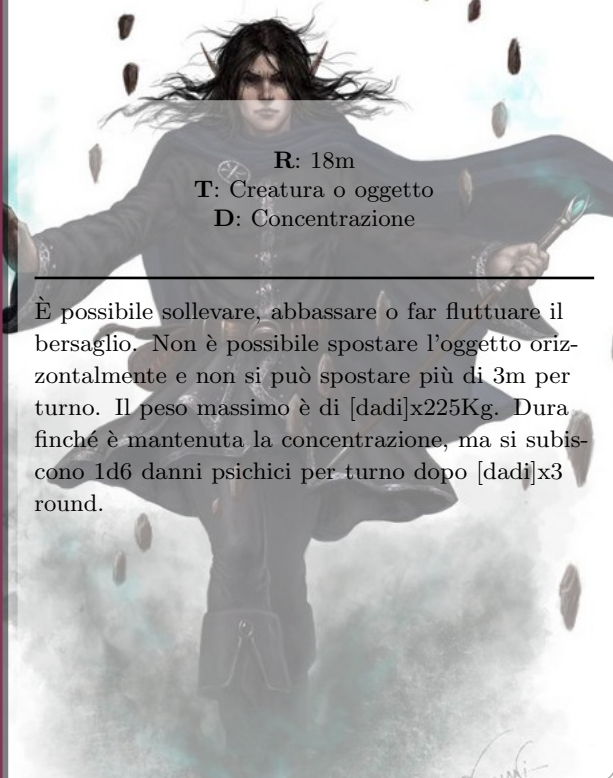
R: 3m
T: Sfera o piano
D: Concentrazione

Crea un campo di forza scintillante, 3m x 3m, centrato fino a 3m di distanza. In alternativa, creare una sfera centrata sulla rotella di 1.5m di diametro (abbastanza grande per la rotella e +1 persona). Il campo di forza ha [somma] HP. Tutti gli attacchi contro di esso colpiscono.

1

LEVITARE

MAGO DI GILDA



R: 18m
T: Creatura o oggetto
D: Concentrazione

È possibile sollevare, abbassare o far fluttuare il bersaglio. Non è possibile spostare l'oggetto orizzontalmente e non si può spostare più di 3m per turno. Il peso massimo è di $[dadi] \times 225\text{Kg}$. Dura finché è mantenuta la concentrazione, ma si subiscono 1d6 danni psichici per turno dopo $[dadi] \times 3$ round.

1

DARDO INCANTATO

MAGO DI GILDA



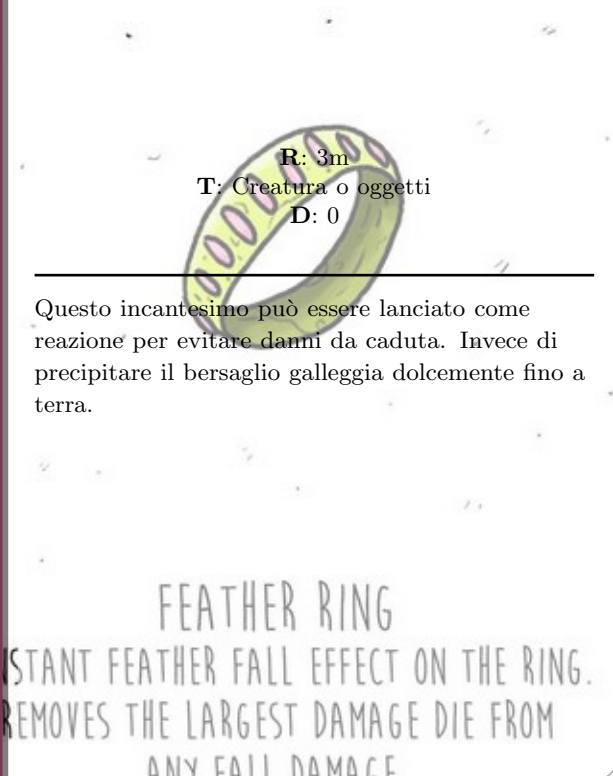
R: 120m
T: Creatura
D: 0

Il bersaglio subisce $[somma] + [dadi]$ danni, senza TS. Come Mago Ortodosso, il tuo incantesimo porta la tua firma, e può essere di qualsiasi colore, forma o motivo a tua discrezione.

1

CADUTA MORBIDA

MAGO DI GILDA



R: 3m
T: Creatura o oggetti
D: 0

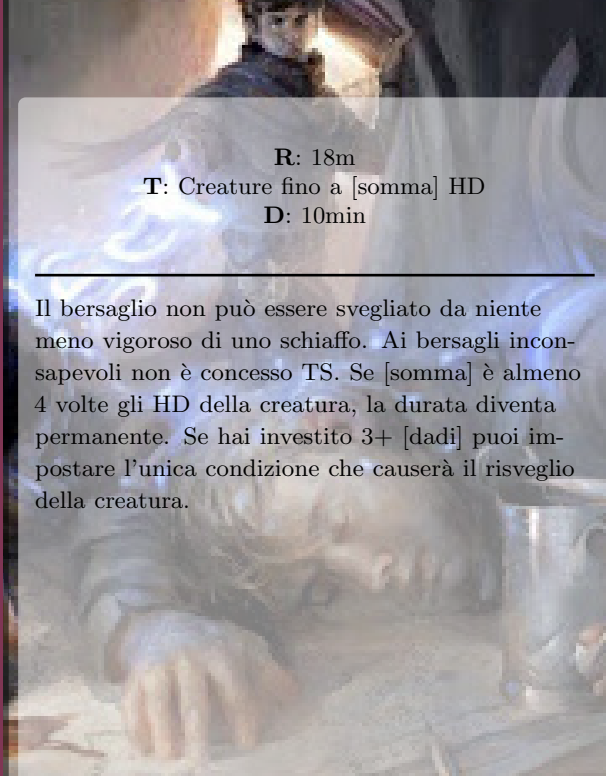
Questo incantesimo può essere lanciato come reazione per evitare danni da caduta. Invece di precipitare il bersaglio galleggia dolcemente fino a terra.

FEATHER RING
 INSTANT FEATHER FALL EFFECT ON THE RING.
 REMOVES THE LARGEST DAMAGE DIE FROM
 ANY FALL DAMAGE

1

SONNO

MAGO DI GILDA



R: 18m
T: Creature fino a $[somma]$ HD
D: 10min

Il bersaglio non può essere svegliato da niente meno vigoroso di uno schiaffo. Ai bersagli inconsapevoli non è concesso TS. Se $[somma]$ è almeno 4 volte gli HD della creatura, la durata diventa permanente. Se hai investito $3+ [dadi]$ puoi impostare l'unica condizione che causerà il risveglio della creatura.

1

LUCE

MAGO DI GILDA

R: Contatto
T: Creatura o oggetti
D: [dadi]x2 ore

L'oggetto si illumina come una torcia, con un raggio di $9m + [dadi] \times 3m$. In alternativa, si può portare un Attacco contro una creatura in linea di vista. Essa viene accecata per [somma] round. Se [somma] è maggiore di 12, la creatura è accecata in modo permanente. Se si investono $4+ [dadi]$ questa luce ha tutte le qualità della luce solare naturale.

1

VISTA STREGATA

MAGO DI GILDA

R: Contatto
T: Creatura in linea di vista / incantatore
D: 10 min / permanente

1 [dado] investito: Il bersaglio può vedere cose invisibili o vedere attraverso le illusioni. Se si investono $2+ [dadi]$: come sopra, tranne che si può vedere attraverso l'oscurità magica e vedere le vere forme dei mutaforma. Effetti permanenti: (a) puoi vedere cose invisibili con una leggera deformazione della luce. Si sa che "c'è qualcosa laggiù" e di che dimensione è all'incirca, ma nient'altro. (b) puoi capire se qualcun altro è un incantatore guardandolo negli occhi. Il prezzo di questo dono è la tua sanità mentale. Soffri di una perdita permanente di 1d6 Saggezza (quando rifiuti la vera natura della Creazione e impazzisci leggermente) o di 1d6 Carisma (quando accetti la vera natura della Creazione e ti allontani dai tuoi simili).

*

SPRUZZO PRISMATICO

MAGO DI GILDA

R: 60m
T: [dado] creature o oggetti
D: 0

Il bersaglio subisce un effetto diverso a seconda del colore che colpisce il bersaglio. Lanciare un d10.
 1 (rosso) [somma] danni da fuoco, TS dimezza.
 2 (arancione) [somma] danni contundenti ed è prono, TS nega.
 3 (giallo) [somma] danni da fulmine, TS dimezza.
 4 (verde) [somma] danni da acido, TS dimezza.
 5 (blu) [somma] danni da freddo, TS dimezza.
 6 (viola) [somma] danni necrotici ed è accecato per [somma] round, TS nega.
 7, 8, 9. Compito 2 volte. Tira 1d6 2 volte e somma gli effetti, un solo TS.
 10. Compito 3 volte. Tira 1d6 3 volte e somma gli effetti, un solo TS.

*

PALLA DI FUOCO

MAGO DI GILDA

R: 36m
T: Area di 6m di diametro
D: 0

I bersagli all'interno dell'area subiscono [somma] danni da fuoco.

1

BENEDIZIONE

CHIERICO

R: Contatto
T: Creatura o oggetto
D: [somma] round

Scegli un effetto per ogni [dado] investito: (a) Il bersaglio tratta tutti i fallimenti critici come successi critici per la durata dell'incantesimo, (b) Il bersaglio passa automaticamente il suo prossimo salvataggio (c) La creatura o l'oggetto conta come santo per la durata dell'incantesimo, (d) Il bersaglio ottiene un nuovo salvataggio contro qualsiasi effetto mentale in corso.

1

CURA FERITE

CHIERICO

R: Contatto
T: Creatura o creature
D: Concentrazione

Guarisci fino a [somma] PF di creature che tocchi. Puoi distribuire la guarigione tra tutte le creature che volete, purché il totale dei PF guariti non superi [somma] e manteni la concentrazione. Se investi 4 [dadi] o più, puoi invece guarire completamente un singolo bersaglio. In alternativa, puoi scegliere di infliggere [somma] danno, distribuito tra le creature che tocche, purché tu mantenga la concentrazione, o investire 4 [dadi] per infliggere [somma] danno ad una creatura e costringerla a fare un TS o perdere un arto.

1

LUCE

CHIERICO

R: Contatto
T: Creatura o oggetti
D: [dadi]x2 ore

L'oggetto si illumina come una torcia, con un raggio di $9m + [dadi] \times 3m$. In alternativa, si può portare un Attacco contro una creatura in linea di vista. Essa viene accecata per [somma] round. Se [somma] è maggiore di 12, la creatura è accecata in modo permanente. Se si investono $4+ [dadi]$ questa luce ha tutte le qualità della luce solare naturale.

1

TRAMUTA BASTONE

CHIERICO

R: Contatto
T: Oggetto
D: 0

Il bastone bersaglio diventa un serpente. Il serpente non vi deve alcun favore. Ha 1 probabilità su 6 di essere velenoso (migliorata di +1 per ogni [dado] che investite oltre il primo). Il bastone deve essere abbastanza piccolo da poter essere sollevato con una mano sola.

Advanced
 Dungeons & Dragons
 2nd Edition

Sticks to Snakes

(Off/4)

1

BANDIRE

CHIERICO

R: Raggio [dadi]x3m**T:** Area**D:** Concentrazione

Dichiari una cosa o un tipo di creatura (i Non-morti, l'aria, il colore verde) come Abominio. Quella cosa non può entrare nell'area d'effetto (centrata sul caster). Gli Abomini già nell'area devono superare il TS o esserne spinti alle estremità.

1

PARLARE CON I MORTI

CHIERICO

R: Contatto**T:** Cadavere**D:** [dadi] minuti

Puoi porre domande ad un cadavere con la maschella intatta. Le risposte del morto possono essere criptiche e poco utili (soprattutto se no ha motivo di aiutarti). Puoi comunicare con lo stesso cadavere solo una volta.

1

FODERO ASTRALE

SCABBARD of the magi

MAGO DELLE LAME

R: Contatto**T:** [dadi] armi**D:** Permanente finché non scaricato

Nascondi [dadi] armi nell'Oltremondo. Vi rimangono in stasi finché non le richiamerai (una per volta o tutte assieme) nella tua mano.

1

LAME D'ERBA

MAGO DELLE LAME

R: Contatto**T:** Object**D:** [somma] minuti

Ogni oggetto che tocchi può tagliare (fili d'erba, unghie). L'oggetto incantato conta come una spada e fa danni in base ai [dadi] investiti: 1: 1d6, 2: 1d8, 3: 1d10, 4: 1d12

1

MILLE TAGLI

MAGO DELLE LAME

R: Mischia
T: Creature
D: 0

Suddividi [somma] danni tra le creature bersaglio entro il raggio d'azione.

1

INFLIGGI FERITE

MAGO DELLA MANO ROSSA

R: Contatto
T: Una creatura
D: 0

Il bersaglio prende [somma] danni senza TS. Scegli anche [dadi] tra le seguenti opzioni: (a) Se il danno riduce il bersaglio a 0 hp o meno, vengono istantaneamente uccisi. (b) Il danno non può ridurre il bersaglio al di sotto di 0 hp, ma se raggiunge 0 hp, viene messo ko. (c) Il tuo tocco lascia una cicatrice permanente, orribile e facilmente riconoscibile. (d) Il tuo tocco lascia dietro di sé ferite aperte che non guariscono. Il bersaglio può guarire con riposo completo. Finché non riposa, non può in alcun modo riacquistare PF.

1

VOMITA SCIAME

MAGO DELLA MANO ROSSA

R: 0
T: Incantatore
D: [somma] round

Vomiti un enorme torrente di piccoli insetti, creando uno sciame in qualsiasi spazio adiacente. E' uno sciame con [dadi] DV. Lo sciame dà la caccia ai vostri nemici. Scegli anche [dadi] tra le seguenti opzioni: (a) Lo sciame punge e morde, infliggendo 1 danno per ogni round a tutte le creature all'interno del suo spazio. Questa opzione può essere scelta più volte. (b) Lo sciame striscia ovunque e distrae le creature all'interno del suo spazio, causando una penalità di -1 a tutti i tiri. Questa opzione può essere scelta più volte. (c) Lo sciame è denso di mosche e altri insetti volanti, e oscura la visione attraverso il suo spazio. (d) Si creano invece [dadi] sciami, ciascuno con 1 DV.

1

BRACCIO ELASTICO

MAGO DELLA MANO ROSSA

R: 0
T: Incantatore
D: [somma] round

Le tue braccia crescono in lunghezza di 1.5m per [dado] mentre non perdono nulla della loro destrezza.

1

ANIMARE CIBO

MAGO DELLE LAME

R: Contatto
T: [dadi] porzioni
D: [dadi] ora o se distrutto

Il cibo prende vita sotto il controllo del mago. Otteniene un movimento, la capacità di manipolare gli oggetti limitata dalle dimensioni e alle sue proprietà e la capacità di comunicare col mago.

Avranno una personalità simile a quella del mago, ma con l'eccentricità degli ingredienti che li compongono. Ai fini dei PF, il mago distribuisce [somma] PF tra tutti i pezzi di cibo che sta animando.

Gingerbrute can't be blocked this turn except by creatures with haste.
Sacrifice Gingerbrute: You gain life.

The unlabeled vial was not vanilla extract for all