

INCANTESIMI

MAGO

Trucchetti

- Mano Magica
- Luce
- Luci Danzanti
- Interdizione alle lame
- Dardo di fuoco

Livello 1

- Caduta morbida
- Dardo incantato
- Mani brucianti
- Ritirata rapida
- Individuazione del Magico

Livello 2

- Invisibilità
- Immagine speculare
- Raggio rovente
- Ragnatela

Livello 3

- Palla di Fuoco
- Volare
- Controincantesimo
- Velocità

Livello 4

- Tentacoli neri di Evard
- Porta dimensionale
- Sfera elastica di Otiluke
- Controllare acqua

Livello 5

- Mano di Bigby
- Cono di freddo

Trucchetti

Mano Magica

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 m

Durata: 1 minuto

Una mano spettrale fluttuante appare in un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. La mano permane per la durata dell'incantesimo o finché l'incantatore non la congeda con un'azione. La mano svanisce se si trova a più di 9 m dall'incantatore o se quest'ultimo lancia di nuovo questo incantesimo. L'incantatore può usare la sua azione per controllare la mano. Può usarla per maneggiare un oggetto, aprire una porta o un contenitore che non sia chiuso a chiave, estrarre o riporre un oggetto da un contenitore aperto o versare il contenuto di una fiala. Può muovere la mano di un massimo di 9 m ogni volta che la usa. La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 5 kg.

Luce

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: 1 ora

L'incantatore tocca un oggetto non più grande di 3 metri in ogni dimensione.

Finché l'incantesimo non termina, l'oggetto proietta luce intensa entro un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri.

La luce può essere del colore desiderato dall'incantatore.

Coprire completamente l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce.

L'incantesimo termina se l'incantatore lo lancia di nuovo o lo interrompe con un'azione.

Se l'incantatore bersaglia un oggetto impugnato o posseduto da una creatura ostile, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza per evitare l'incantesimo

Luci Danzanti

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea fino a quattro luci delle dimensioni di una torcia, facendole apparire come lanterne, torce o globi luminosi che fluttuano nell'aria per la durata dell'incantesimo.

L'incantatore può anche fondere le quattro luci in un'unica forma luminosa vagamente umanoide di taglia Media.

Qualunque sia la forma scelta, ogni luce proietta luce fioca entro un raggio di 3 metri.

Come azione bonus nel suo turno,

l'incantatore può muovere le luci di un massimo di 18 metri fino a un nuovo punto entro gittata.

Interdizione alle Lame

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: incantatore

Durata: 1 round

L'incantatore protende la mano in avanti e traccia un simbolo di interdizione nell'aria. Fino alla fine del suo turno successivo, l'incantatore dispone di resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglianti inferti dagli

attacchi con le armi.

Dardo di Fuoco

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Durata: istantanea

L'incantatore scaglia una scintilla di fuoco verso una creatura o un oggetto situato entro gittata, effettuando un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se colpisce, il bersaglio subisce 2d10 danni da fuoco.

Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo si incendia se non è indossato o trasportato.

Livello 1

Caduta Morbida

Tempo di lancio: 1 reazione, che l'incantatore può effettuare quando egli o una creatura entro 18 metri da lui cade.

Gittata: 18 metri

Durata: 1 minuto

L'incantatore sceglie fino a cinque creature in caduta entro gittata.

La velocità di discesa di una creatura in caduta rallenta fino a 18 metri per round finché l'incantesimo non termina. Se la creatura atterra prima che l'incantesimo termini, essa non subisce alcun danno da caduta e può atterrare in piedi, e l'incantesimo termina per quella creatura.

Dardo Incantato

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Durata: Istantanea

L'incantatore crea tre dardi lucenti di forza magica.

Ogni dardo colpisce una creatura scelta dall'incantatore, situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere.

Un dardo infligge 1d4+1 danni da forza al suo bersaglio.

Tutti i dardi colpiscono simultaneamente e l'incantatore può dirigerli per colpire una sola creatura o più creature.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, l'incantesimo crea un dardo aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 1°

Mani Brucianti

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (cono di 4,5 metri)

Durata: Istantanea

L'incantatore apre le mani, punta i pollici l'uno contro l'altro e dalla punta delle sue dita protese si propaga un sottile velo di fiamme. Ogni creatura entro un cono di 4,5 metri deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 3d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Il fuoco incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Ritirata Rapida**Tempo di lancio:** 1 azione bonus**Gittata:** Incantatore

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Questo incantesimo ti permette di muoverti ad un'andatura incredibile. Quando esegui questo incantesimo, e con un'azione bonus durante ciascun tuo turno fino al termine dell'incantesimo, puoi effettuare l'azione Scattare

Individuazione del Magico**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Incantatore

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti
Rituale

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore percepisce la presenza della magia entro 9 metri da lui.

Se percepisce la magia in questo modo, può usare la sua azione per vedere una debole aura attorno a ogni creatura o oggetto visibile nell'area e che contenga magia, e apprende di che scuola di magia si tratta, se ne esiste una. L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o terriccio.

Livello 2**Invisibilità****Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Contatto**Durata:** Concentrazione, fino a 1 ora

Una creatura toccata dall'incantatore diventa invisibile finché l'incantesimo non termina.

Anche tutto ciò che il bersaglio indossa o trasporta diventa invisibile finché rimane sulla sua persona.

L'incantesimo termina per un bersaglio quando quel bersaglio attacca o lancia un incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 2°.

Immagine Speculare**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Incantatore**Durata:** 1 minuto

Tre duplicati illusori dell'incantatore compaiono nel suo spazio.

Finché l'incantesimo non termina, i duplicati si muovono assieme a lui e imitano le sue azioni, cambiando posizione in modo che sia impossibile individuare quale immagine sia quella vera.

L'incantatore può usare la sua azione per congedare i duplicati illusori.

Ogni volta che una creatura bersaglia l'incantatore con un attacco, l'incantatore tira un d20 per determinare se l'attacco bersaglia invece uno dei duplicati.

Se l'incantatore possiede tre duplicati, deve ottenere al tiro un 6 o più per spostare il bersaglio dell'attacco su un duplicato.

Se possiede due duplicati, deve ottenere al tiro un 8 o più.

Se possiede un duplicato, deve ottenere al tiro un 11 o più.

La CA di un duplicato è pari a 10 + il modificatore di Destrezza dell'incantatore.

Se un attacco colpisce un duplicato, esso viene distrutto.

Un duplicato può essere distrutto solo da un attacco che lo colpisce. Ignora tutti gli altri danni ed effetti.

L'incantesimo termina quando tutti e tre i duplicati sono distrutti.

Una creatura non è influenzata da questo incantesimo se non può vedere, se si affida ai sensi diversi dalla vista, come per esempio la vista cieca, o se può percepire le illusioni come false, nel caso sia dotata di visione del vero.

Raggio Rovente**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** 36 metri**Durata:** Istantanea

L'incantatore crea tre raggi di fuoco e li scaglia contro uno o più bersagli entro gittata.

L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo per ogni raggio. Se colpisce, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, crea un raggio aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 2°.

Ragnatela**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** 18 metri**Durata:** Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore evoca una massa di spessi e viscosi filamenti di ragnatela in un punto a sua scelta situato entro gittata.

Le ragnatele riempiono un cubo con spigolo di 6 metri generato da quel punto per la durata dell'incantesimo.

Le ragnatele sono terreno difficile e la loro area è considerata leggermente oscurata.

Se le ragnatele non sono ancorate tra due masse solide (per esempio pareti o alberi) o stese su un pavimento, un muro o un soffitto, collassano su sé stesse e l'incantesimo termina all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

Le ragnatele stese su una superficie piatta hanno una profondità di 1,5 metri.

Ogni creatura che inizia il suo turno nelle ragnatele o che vi entra durante il proprio turno deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, la creatura è trattenuta fintanto che rimane tra le ragnatele o finché non si libera spezzandole.

Una creatura trattenuta dalle ragnatele può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se ha successo, non è più trattenuta.

Le ragnatele sono infiammabili.

Un cubo di ragnatele con spigolo di 1,5 metri brucia in 1 round, infliggendo 2d4 danni da fuoco a ogni creatura che inizi il suo turno tra le fiamme.

Livello 3**Volare****Tempo di lancio:** 1 azione**raggio:** contatto**Durata:** Concentrazione fino a 10 minuti

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Il bersaglio ottiene una velocità di volare di 18 m per la durata dell'incantesimo. Quando l'incantesimo termina, il bersaglio cade se era ancora sospeso in aria, a meno che non abbia modo di impedire la caduta

A livelli più alti. Può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 3°

Palla di Fuoco**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** 45 metri**Durata:** Istantanea

Una scia di luce parte dall'indice dell'incantatore e sfreccia fino a un punto a sua scelta entro gittata, dove detona con un profondo boato generando un'esplosione di fiamme.

Ogni creatura situata entro una sfera del raggio di 6 metri centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 8d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Il fuoco si diffonde oltre gli angoli e incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Controincantesimo

Tempo di lancio: 1 reazione, che l'incantatore effettua quando vede una creatura entro 18 metri da lui che lancia un incantesimo

Gittata: 18 metri**Durata:** Istantanea

L'incantatore tenta di interrompere una creatura nell'atto di lanciare un incantesimo.

Se la creatura sta lanciando un incantesimo di 3° livello o inferiore, l'incantesimo della creatura fallisce e non ha effetto.

Se la creatura sta lanciando un incantesimo di 4° livello o superiore, l'incantatore effettua una prova di caratteristica usando la sua caratteristica da incantatore. La CD è pari a 10 + il livello dell'incantesimo della creatura. In caso di successo, l'incantesimo della creatura fallisce e non ha effetto.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, l'incantesimo interrotto non ha effetto se il suo livello è pari o inferiore al livello dello slot incantesimo usato dall'incantatore.

Velocità**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** 9 metri**Durata:** Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie una creatura consenziente entro gittata e che egli sia in grado di vedere.

Finché l'incantesimo non termina, il bersaglio ottiene un bonus di +2 alla CA, dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza, la sua velocità raddoppia, e ottiene un'azione aggiuntiva a ogni suo turno. L'azione aggiuntiva può essere usata soltanto per effettuare un'azione di Attacco (solo attacchi con le armi), Disimpegno, Nascondersi, Scatto o Usare un Oggetto.

Quando l'incantesimo termina, il bersaglio non può muoversi o effettuare azioni fino alla fine del suo turno successivo, in quanto è sopraffatto da un'ondata di spassatezza.

Livello 4**Tentacoli Neri di Evard**

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 27 m

Obiettivo: quadrato di lato 6m

Durata: Concentrazione fino a 1 minuto

Una massa di tentacoli brulicanti di color ebano riempiono un quadrato con lato di 6 m situato sul terren, entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere. Per la durata dell'incantesimo, quei tentacoli trasformano il terreno di quell'area in terreno difficile. Quando una creatura entra nell'area influenzata per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, deve superare un ts su destrezza, altrimenti subisce 3d6 danni contundenti ed è trattenuta dai tentacoli finché l'incantesimo non termina. Una creatura trattenuta dai tentacoli può usare la sua azione per effettuare una prova di forza o di destrezza (a sua scelta) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. In caso di successo si libera.

Porta Dimensionale

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 150 metri

Durata: Istantanea

L'incantatore si teletrasporta dal suo luogo attuale a un qualsiasi altro punto entro gittata. Arriva esattamente nel punto desiderato, che può trattarsi di un luogo che è in grado di vedere o uno che è in grado di descrivere dichiarandone la distanza e la direzione, come per esempio „60 metri in linea retta verso il basso“ o „verso nordovest, a un'angolazione ascendente di 45 gradi per 90 metri“. L'incantatore può portare con sé degli oggetti, purché il loro peso non superi quello che egli è in grado di trasportare. Può inoltre portare con sé una creatura consenziente di taglia pari o inferiore alla sua, che trasporti equipaggiamento che non superi la sua capacità di trasporto.

La creatura deve trovarsi entro 1,5 metri dall'incantatore quando questi lancia l'incantesimo.

Se l'incantatore dovesse arrivare in un luogo già occupato da un oggetto o da una creatura, sia l'incantatore che ogni creatura che viaggia assieme a lui subiscono 4d6 danni da forza ciascuno e l'incantesimo di teletrasporto fallisce.

Sfera elastica di Otiluke

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 90 metri

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una sfera di energia luminosa avvolge una creatura o oggetto di taglia Grande o inferiore a gittata. Una creatura non consenziente deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo fallisce, la creatura è avvolta dall'incantesimo per la durata. Nulla – né oggetti fisici, né energia, né altri effetti di incantesimi – può attraversare questa barriera, in entrata o uscita, sebbene una creatura all'interno della sfera possa respirare senza problemi. La sfera è immune a tutti i danni, e una creatura al suo interno non può essere danneggiata da attacchi o effetti originanti dall'esterno, né una creatura all'interno della sfera può danneggiare nulla che si trovi all'esterno. La sfera è priva di peso e grande giusto a sufficienza per contenere la creatura o l'oggetto al suo interno. Una creatura avvolta può usare la sua azione per spingere contro le pareti della sfera e quindi farla rotolare fino alla metà della velocità della creatura. Allo stesso modo,

il globo può essere raccolto e mosso da altre creature. Un incantesimo *Disintegrare* che prenda a bersaglio il globo lo distrugge senza danneggiare nulla al suo interno.

Controllare Acqua

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 90 metri

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti
Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore controlla una massa libera d'acqua in un'area a sua scelta, fino a un volume massimo pari a un cubo con spigolo 30 metri.

Può scegliere uno qualsiasi degli effetti seguenti quando lancia questo incantesimo. Con un'azione nel suo turno può ripetere lo stesso effetto o sceglierne uno diverso.

Σ1 **Deviare la Corrente.** L'incantatore fa scorrere l'acqua corrente all'interno dell'area in una direzione a sua scelta, anche se l'acqua deve superare degli ostacoli, risalire una parete o scorrere in altre direzioni improbabili. L'acqua nell'area si muove secondo le indicazioni dell'incantatore, ma una volta giunta oltre l'area dell'incantesimo, riprende a scorrere normalmente, secondo le condizioni del terreno. L'acqua continua a scorrere nella direzione scelta dall'incantatore finché l'incantesimo non termina o finché l'incantatore non sceglie un effetto diverso.

Σ1 **Gorgo.** Questo effetto richiede una massa d'acqua in un'area quadrata con lato di almeno 15 metri e profonda almeno 7,5 metri. Il gorgo forma un vortice largo 1,5 metri alla base e 15 metri in cima, e alto 7,5 metri. Ogni creatura o oggetto situato in acqua entro 7,5 metri dal vortice viene trascinato di 3 metri verso di esso. Una creatura può allontanarsi a nuoto dal vortice effettuando una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Quando una creatura entra nel vortice per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, subisce 2d8 danni contundenti ed è catturata dal vortice finché l'incantesimo non termina, mentre se lo supera, subisce la metà dei danni e si libera dal vortice. Una creatura nel vortice può usare la sua azione per tentare di allontanarsi a nuoto da esso nel modo sopra descritto, ma subisce svantaggio alla prova di Forza (Atletica) richiesta per farlo. La prima volta in ogni turno che un oggetto entra nel vortice, quell'oggetto subisce 2d8 danni contundenti; questi danni vengono inferti in ogni round in cui l'oggetto rimane nel vortice.

Σ2 **Inondazione.** L'incantatore fa in modo che il livello di tutta l'acqua ferma nell'area si sollevi di un massimo di 6 metri. Se l'area include una riva, l'acqua crescente si riversa sulla terraferma. Se l'incantatore sceglie un'area contenuta in una vasta massa d'acqua, genera invece un'onda alta 6 metri da un lato dell'area all'altro, che si riversa poi in avanti. Ogni imbarcazione di taglia Enorme o inferiore che si trovi sul cammino viene trasportata dall'onda

fino all'altro lato. Ogni imbarcazione di taglia Enorme o inferiore colpita dall'onda ha una probabilità del 25 per cento di capovolgersi. Il livello dell'acqua rimane elevato finché l'incantesimo non termina o finché l'incantatore non sceglie un effetto diverso. Se questo effetto ha prodotto un'onda, l'onda si ripete all'inizio del turno successivo dell'incantatore fintanto che l'effetto di inondazione permane.

Σ3 **Separare le Acque.** L'incantatore fa in modo che l'acqua nell'area si separi per creare un varco. Il varco attraversa tutta l'area di effetto e le acque separate formano un muro su entrambi i lati. Il varco rimane finché l'incantesimo non termina o l'incantatore non sceglie un effetto diverso. Poi l'acqua si riversa lentamente all'interno del varco nel corso del round successivo, finché il livello normale dell'acqua non viene ripristinato.

Livello 5

Mano di Bigby

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Crea una mano Grande, composta di energia trasparente e luminosa, in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. La mano permane per la durata dell'incantesimo, e si muove al tuo comando, imitando i movimenti della tua mano. La mano è un oggetto che ha CA 20 e punti ferita uguali ai tuoi punti ferita massimi. Ha Forza 26 (+8) e Destrezza 10 (+0). La mano non riempie il suo spazio. Quando esegui l'incantesimo e come azione bonus durante i tuoi turni successivi, puoi muovere la mano fino a 18 metri e poi generare uno dei seguenti effetti. Pugno Serrato. La

CHIERICO

Trucchetti

- Luce
- Guida
- Salvare i morenti
- Taumaturgia
- Fiamma sacra

Livello 1

- Benedizione
- Parola guaritrice
- Santuario
- Scudo della fede
- Cura ferite
- Protezione dal bene e dal male

Livello 2

- Blocca persone
- Silenzio
- Ristorare inferiore
- Protezione dal veleno

Livello 3

- Caratteristica potenziata
- Cerchio magico
- Dissolvi magie
- Parola guaritrice di massa
- Fondersi nella pietra
- Rinascita

Livello 4

- Interdizione alla morte
- Libertà di movimento
- Controllare acqua

Livello 5

- Cura ferite di massa
- Rianimare morti
- Faro di speranza

Scagliare maledizione

Trucchetti

Luce

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: 1 ora

L'incantatore tocca un oggetto non più grande di 3 metri in ogni dimensione.

Finché l'incantesimo non termina, l'oggetto proietta luce intensa entro un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri.

La luce può essere del colore desiderato dall'incantatore.

Coprire completamente l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce.

L'incantesimo termina se l'incantatore lo lancia di nuovo o lo interrompe con un'azione.

Se l'incantatore bersaglia un oggetto impugnato o posseduto da una creatura ostile, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza per evitare l'incantesimo.

Guida

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura consenziente.

Una volta prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e aggiungere il risultato a una prova di caratteristica a sua scelta.

Può tirare il dado prima o dopo avere effettuato la prova di caratteristica.

Dopodiché l'incantesimo termina.

Salvare i Morenti

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Istantanea

L'incantatore tocca una creatura vivente a 0 punti ferita.

Quella creatura diventa stabile.

Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Taumaturgia

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Durata: Fino a 1 minuto

L'incantatore genera una meraviglia minore, una manifestazione di potere soprannaturale. Può creare uno degli effetti magici seguenti entro gittata:

- Σ1 La sua voce rimbomba con potenza tre volte superiore rispetto al normale per 1 minuto.
- Σ2 L'incantatore fa in modo che una fiamma tremi, si intensifichi, si affievolisca o cambi colore per 1 minuto.
- Σ3 L'incantatore genera un tremito innocuo sul terreno per 1 minuto.
- Σ4 L'incantatore crea un suono istantaneo che abbia origine da un punto entro gittata a sua scelta, come un rombo di tuono, il verso di un corvo o un sinistro sussurro.
- Σ5 L'incantatore fa in modo che una porta o una finestra non chiusa a chiave si spalanchi o si chiuda di colpo da sola.
- Σ6 L'incantatore altera l'aspetto dei suoi occhi per 1 minuto.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte, può mantenere attivi fino a tre dei suoi

effetti da 1 minuto simultaneamente e può congedare uno di quegli effetti con un'azione.

Fiamma Sacra

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Durata: Istantanea

Un bagliore simile a una fiamma scende fino a una creatura entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere.

Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 2d8 danni radiosi. Il bersaglio non trae beneficio dalla copertura per questo tiro salvezza.

Livello 1

Benedizione

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore benedice fino a tre creature a sua scelta entro gittata.

Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini può tirare un d4 e aggiungere il numero ottenuto al tiro per colpire o al tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot superiore al 1°.

Parola Guaritrice

Tempo di lancio: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Durata: Istantanea

Una creatura scelta dall'incantatore entro gittata e che egli sia in grado di vedere recupera un ammontare di punti ferita pari a 1d4 + il modificatore di caratteristica da incantatore.

Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, l'ammontare di guarigione aumenta di 1d4 punti ferita per ogni slot di livello superiore al 1°.

Santuario

Tempo di lancio: 1 azione bonus

Gittata: 9 metri

Durata: 1 minuto

L'incantatore protegge una creatura situata entro gittata dagli attacchi.

Finché l'incantesimo non termina, ogni creatura che bersaglia la creatura protetta con un attacco o un incantesimo che infligge danni deve prima effettuare un tiro salvezza su Saggiezza. Se lo fallisce, deve scegliere un nuovo bersaglio o perdere l'attacco.

Questo incantesimo non protegge la creatura bersaglio dagli effetti ad area come l'esplosione di una **Palla di fuoco**.

Se la creatura protetta effettua un attacco o lancia un incantesimo che influenza una creatura nemica, questo incantesimo termina.

Scudo della Fede

Tempo di lancio: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Un campo di energia scintillante si materializza attorno a una creatura scelta

dall'incantatore entro gittata, conferendole un bonus di +2 alla CA per la durata dell'incantesimo.

Cura Ferite

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Istantanea

Una creatura toccata dall'incantatore recupera un numero di punti ferita pari a 1d8 + il modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Protezione dal Bene e dal Male

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente in contatto con te al momento dell'esecuzione è protetta da certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, fatati, immondi e non morti. La protezione conferisce diversi benefici. Le creature di quei tipi hanno svantaggio ai tiri di attacco contro il bersaglio. Il bersaglio non può essere affascinato, spaventato o posseduto da loro. Se il bersaglio è già affascinato, spaventato o posseduto da una simile creatura, il bersaglio ha vantaggio su qualsiasi nuovo tiro salvezza contro l'effetto in questione.

Livello 2

Blocca Persone

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto
L'incantatore sceglie un umanoide entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà paralizzato per la durata dell'incantesimo. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza su Saggezza. Se lo supera, l'incantesimo su di esso termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, può bersagliare un umanoide aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 2°. Gli umanoidi devono trovarsi a non più di 9 metri l'uno dall'altro quando l'incantatore li bersaglia.

Silenzio

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti
Rituale.

L'incantatore genera una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto a sua scelta situato entro gittata.

Per la durata dell'incantesimo, nessun suono può essere creato all'interno di quella sfera o attraversarla.

Ogni creatura o oggetto interamente all'interno della sfera è immune ai danni da tuono e ogni creatura interamente all'interno della sfera è assordata.

All'interno dell'area è impossibile lanciare un incantesimo che includa una componente

verbale.

Ristorare Inferiore

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Istantanea

L'incantatore tocca una creatura e può porre termine a una malattia o una condizione che lo affligge tra accecato, assordato, avvelenato o paralizzato.

Protezione dal Veleno

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: 1 ora

Neutralizzi il veleno che agisce su di una creatura avvelenata con cui sei in contatto. Se più di un veleno affligge il bersaglio, neutralizzi il veleno che sai essere presente, o ne neutralizzi uno a caso. Per la durata, il bersaglio ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere avvelenato, e ha resistenza al danno da veleno.

Livello 3

Caratteristica Potenziata

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore tocca due creature conferendo un potenziamento magico e scegliendo uno degli effetti seguenti che permane finché l'incantesimo non termina.

Σ7 **Astuzia della Volpe.** Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Intelligenza.

Σ8 **Forza del Toro.** Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Forza e la sua capacità di trasporto raddoppia.

Σ9 **Grazia del Gatto.** Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Destrezza. Inoltre non subisce danni se cade da 6 metri o meno, purché non sia incapacitato.

Σ10 **Resistenza dell'Orso.** Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Costituzione. Ottiene anche 2d6 punti ferita temporanei, che vanno perduti quando l'incantesimo termina.

Σ11 **Saggezza del Gufo.** Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Saggezza.

Σ12 **Splendore dell'Aquila.** Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Carisma.

Cerchio Magico

Tempo di lancio: 1 minuto

Gittata: 3 metri

Durata: 1 ora

L'incantatore crea un cilindro di energia magica del raggio di 3 metri e alto 6 metri centrato su un punto del terreno situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Una sequenza di rune scintillanti appare nel punto in cui il cilindro si interseca con il pavimento o un'altra superficie. L'incantatore sceglie uno o più tipi di creature seguenti:

Σ13 celestiali

Σ14 elementali

Σ15 folletti

Σ16 immondi

Σ17 non morti

Il cerchio influenza una creatura del tipo scelto nei modi seguenti:

Σ18 La creatura non può entrare

volontariamente nel cilindro tramite mezzi non magici. Se la creatura cerca di usare una forma di teletrasporto o di viaggio interplanare per farlo, deve prima superare un tiro salvezza su Carisma.

Σ19 La creatura subisce svantaggio ai tiri per colpire contro i bersagli all'interno del cilindro.

Σ20 I bersagli all'interno del cilindro non possono essere affascinati, spaventati o posseduti dalla creatura.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, può decidere che la sua magia funzioni nella direzione inversa, impedendo a una creatura del tipo specificato di uscire dal cilindro e proteggendo i bersagli all'esterno.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, la durata aumenta di 1 ora per ogni slot di livello superiore al 3°.

Dissolvi Magie

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie una creatura, oggetto o effetto magico situato entro gittata.

Ogni incantesimo di 3° livello o inferiore termina. Per ogni incantesimo di 4° livello o superiore presente sul bersaglio, l'incantesimo effettua una prova di caratteristica usando la propria caratteristica da incantatore.

La CD è pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Se supera la prova, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, termina automaticamente gli effetti di un incantesimo sul bersaglio se il livello di quell'incantesimo è pari o inferiore al livello dello slot incantesimo usato dall'incantatore.

Parola Guaritrice di Massa

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Durata: Istantanea

Mentre pronuncia parole di ripristino, fino a sei creature a gittata che puoi vedere, scelte da te, recuperano punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di abilità da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, la cura aumenta di 1d4 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

Fondersi nella Pietra

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: 8 ore

L'incantatore entra in un oggetto o in una superficie di pietra sufficientemente grande da contenere il suo intero corpo, fondendosi nella pietra assieme a tutto l'equipaggiamento che trasporta per la durata dell'incantesimo.

Usando il suo movimento, egli entra nella pietra in un punto che è in grado di toccare. Nulla della sua presenza rimane visibile o individuabile da qualsiasi senso non magico.

Finché è fuso con la pietra, l'incantatore non può vedere cosa accade all'esterno e ogni prova di Saggezza (Percezione) che effettua per udire suoni subisce svantaggio.

L'incantatore rimane cosciente del passaggio del tempo e può lanciare incantesimi su sé stesso finché è fuso nella pietra.

Può usare il suo movimento per lasciare la pietra nel punto in cui è entrato, cosa che termina l'incantesimo. Altrimenti, è impossibilitato a muoversi.

Gli eventuali danni minori inferti alla pietra non feriscono l'incantatore, ma la sua distruzione parziale o un'alterazione della sua forma (se sufficiente a fare in modo che non contenga più il suo corpo) provoca l'espulsione dell'incantatore e gli infligge 6d6 danni contundenti.

La distruzione completa della pietra (o la sua trasmutazione in una sostanza diversa) provoca l'espulsione dell'incantatore e gli infligge 50 danni contundenti.

Quando l'incantatore viene espulso, cade a terra prono nello spazio libero più vicino al punto in cui era entrato.

Rinascita

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Istantanea

L'incantatore tocca una creatura morta entro l'ultimo minuto.

Quella creatura torna in vita con 1 punto ferita.

Questo incantesimo non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia e non può ripristinare le eventuali parti del corpo mancanti.

Livello 4

Interdizione alla Morte

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: 8 ore

L'incantatore tocca una creatura e le conferisce una certa misura di protezione dalla morte.

La prima volta in cui il bersaglio dovrebbe scendere a 0 punti ferita a seguito dei danni subiti, il bersaglio scende invece a 1 punto ferita e l'incantesimo termina.

Se l'incantesimo ha ancora effetto quando il bersaglio è soggetto a un effetto che lo ucciderebbe istantaneamente senza infliggere danni, quell'effetto è invece negato contro il bersaglio e l'incantesimo termina.

Libertà di Movimento

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: 1 ora

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Per la durata dell'incantesimo, il movimento del bersaglio non è influenzato dal terreno difficile, e gli incantesimi e gli altri effetti magici non possono ridurre la velocità del bersaglio e non possono renderlo paralizzato o trattenuto.

Il bersaglio può inoltre spendere 1,5 metri di movimento per sfuggire automaticamente alle costrizioni magiche, come un paio di manette o una creatura che lo abbia afferrato.

Infine, se il bersaglio si trova sott'acqua, non subisce penalità al suo movimento e ai suoi attacchi.

Controllare Acqua

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 90 metri

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Finché l'incantesimo non termina,

l'incantatore controlla una massa libera d'acqua in un'area a sua scelta, fino a un volume massimo pari a un cubo con spigolo 30 metri.

Può scegliere uno qualsiasi degli effetti seguenti quando lancia questo incantesimo. Con un'azione nel suo turno può ripetere lo stesso effetto o sceglierne uno diverso.

Σ21 Deviare la Corrente. L'incantatore fa scorrere l'acqua corrente all'interno dell'area in una direzione a sua scelta, anche se l'acqua deve superare degli ostacoli, risalire una parete o scorrere in altre direzioni improbabili. L'acqua nell'area si muove secondo le indicazioni dell'incantatore, ma una volta giunta oltre l'area dell'incantesimo, riprende a scorrere normalmente, secondo le condizioni del terreno. L'acqua continua a scorrere nella direzione scelta dall'incantatore finché l'incantesimo non termina o finché l'incantatore non sceglie un effetto diverso.

Σ22 Gorgo. Questo effetto richiede una massa d'acqua in un'area quadrata con lato di almeno 15 metri e profonda almeno 7,5 metri. Il gorgo forma un vortice largo 1,5 metri alla base e 15 metri in cima, e alto 7,5 metri. Ogni creatura o oggetto situato in acqua entro 7,5 metri dal vortice viene trascinato di 3 metri verso di esso. Una creatura può allontanarsi a nuoto dal vortice effettuando una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Quando una creatura entra nel vortice per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, subisce 2d8 danni contundenti ed è catturata dal vortice finché l'incantesimo non termina, mentre se lo supera, subisce la metà dei danni e si libera dal vortice. Una creatura nel vortice può usare la sua azione per tentare di allontanarsi a nuoto da esso nel modo sopra descritto, ma subisce svantaggio alla prova di Forza (Atletica) richiesta per farlo. La prima volta in ogni turno che un oggetto entra nel vortice, quell'oggetto subisce 2d8 danni contundenti; questi danni vengono inferti in ogni round in cui l'oggetto rimane nel vortice.

Σ23 Inondazione. L'incantatore fa in modo che il livello di tutta l'acqua ferma nell'area si sollevi di un massimo di 6 metri. Se l'area include una riva, l'acqua crescente si riversa sulla terraferma. Se l'incantatore sceglie un'area contenuta in una vasta massa d'acqua, genera invece un'onda alta 6 metri da un lato dell'area all'altro, che si riversa poi in avanti. Ogni imbarcazione di taglia Enorme o inferiore che si trovi sul cammino viene trasportata dall'onda fino all'altro lato. Ogni imbarcazione di taglia Enorme o inferiore colpita dall'onda ha una probabilità del 25 per cento di capovolgersi. Il livello dell'acqua rimane elevato finché l'incantesimo non termina o finché l'incantatore non sceglie un effetto diverso. Se questo effetto ha prodotto un'onda, l'onda si ripete all'inizio del turno successivo dell'incantatore fintanto che l'effetto di inondazione permane.

Σ24 Separare le Acque. L'incantatore fa in modo che l'acqua nell'area si separi per creare un varco. Il varco attraversa tutta l'area di effetto e le acque separate formano un muro su entrambi i lati. Il varco rimane finché l'incantesimo non termina o l'incantatore non sceglie un effetto diverso. Poi l'acqua si riversa lentamente all'interno del varco nel corso del round successivo, finché il livello normale dell'acqua non viene ripristinato.

Livello 5

Cura Ferite di Massa

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Durata: Istantanea

Un'ondata di energia curativa si sprigiona da un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata.

L'incantatore indica fino a sei creature entro una sfera del raggio di 9 metri centrata su quel punto.

Ogni creatura bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari a 3d8 + il modificatore di caratteristica da incantatore.

Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Rianimare Morti

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Istantanea

L'incantatore riporta in vita una creatura morta da lui toccata, purché non sia morta da più di 10 giorni.

Se l'anima della creatura è consenziente ed è libera di riunirsi al corpo, la creatura torna in vita con 1 punto ferita.

Questo incantesimo neutralizza inoltre qualsiasi veleno e cura le malattie non magiche che influenzavano la creatura al momento della morte.

Tuttavia, questo incantesimo non rimuove le malattie magiche, le maledizioni e le altre affezioni analoghe; se non vengono rimossi prima del lancio dell'incantesimo, il bersaglio ne sarà afflitto quando tornerà in vita.

Questo incantesimo non può riportare in vita una creatura non morta.

Questo incantesimo richiude tutte le ferite mortali, ma non ripristina le parti del corpo mancanti.

Se una creatura è priva di parti del corpo o di organi essenziali per la sua sopravvivenza (come per esempio la testa), l'incantesimo fallisce automaticamente.

Il ritorno dalla morte è una vera e propria ordalia.

Il bersaglio subisce una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica.

Faro di Speranza

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Questo incantesimo infonde speranza e vitalità.

L'incantatore sceglie un qualsiasi numero di creature entro gittata.

Per la durata dell'incantesimo, ogni bersaglio dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Saggezza e ai tiri salvezza contro morte e recupera il numero massimo di punti ferita

possibile da qualsiasi guarigione.

Scagliare Maledizione

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Concentrazione, fino a 8 ore
L'incantatore tocca una creatura che deve superare un tiro salvezza su Saggezza per non essere maledetta per la durata dell'incantesimo.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, sceglie la natura della maledizione tra le opzioni seguenti:

Σ25 L'incantatore sceglie un punteggio di caratteristica. Finché è maledetto, il bersaglio subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati con quel punteggio di caratteristica.

Σ26 Finché è maledetto, il bersaglio subisce svantaggio ai tiri per colpire contro l'incantatore.

Σ27 Finché è maledetto, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza all'inizio di ogni suo turno. Se lo fallisce, spreca la sua azione di quel turno e non fa niente.

Σ28 Finché il bersaglio è maledetto, gli attacchi e gli incantesimi dell'incantatore infliggono 1d8 danni necrotici extra al bersaglio.

Un incantesimo Rimuovi maledizione pone fine a questo effetto.

MAESTRO DELLE RUNE

Trucchetti

- Resistenza
- Raggio di gelo
- Messaggio
- Produrre fiamma
- Condividere il sangue

Livello 1

- Saltare
- Benedizione
- Scudo della fede
- Cura ferite
- Ritirata rapida
- Eroismo

Livello 2

- Protezione dal veleno
- Vedere invisibilità
- Caratteristica potenziata
- Blocca persone
- Bagliore lunare

Livello 3

- Cerchio magico
- Rinascita
- Dissolvi magie
- Velocità
- Spiriti guardiani

Livello 4

- Pelle di pietra
- Controllare acqua
- Confusione
- Occhio arcano
- Compulsione

Livello 5

- Guscio anti-vita
- Muro di forza
- Muro di pietra
- Dissolvi il male

Trucchetti

Resistenza

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Esegui l'incantesimo a contatto con una creatura consenziente. Una volta prima del termine dell'incantesimo, il bersaglio può tirare un d4 e sommare il numero ottenuto ad un tiro salvezza a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo aver effettuato il tiro salvezza. Poi l'incantesimo termina.

Raggio di Gelo

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Durata: Istantanea

Un fascio gelato di luce azzurra colpisce una creatura a gittata. Effettua un attacco di incantesimo a gittata contro il bersaglio. Se colpisci, egli subisce 2d8 danni da freddo, e la sua velocità è ridotta di 3 metri fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Messaggio

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Durata: 1 round
Punti il dito verso una creatura a gittata e sussurri un messaggio. Il bersaglio (e solo il bersaglio) ode il messaggio e può replicare con un sussurro che solo tu puoi udire. Puoi eseguire questo incantesimo anche attraverso oggetti solidi, se sei familiare col bersaglio e sai che questi si trova dietro la barriera. Il silenzio magico, 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo normale, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno bloccano l'incantesimo. L'incantesimo non deve seguire una linea retta, e può liberamente aggirare gli angoli o attraversare gli spiragli.

Produrre Fiamma

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Personale

Durata: 10 minuti

Una fiammella compare nella tua mano. La fiammella resta lì per la durata e non danneggia né te né il tuo equipaggiamento. La fiamma produce luce intensa nel raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. L'incantesimo termina se lo interrompi con un'azione o se lo esegui di nuovo. Puoi usare la fiamma anche per attaccare, sebbene farlo ponga termine all'incantesimo. Quando esegui questo incantesimo, o con un'azione in un turno successivo, puoi scagliare la fiamma ad una creatura entro 9 metri da te. Effettua un attacco con incantesimo a gittata. Se colpisci, il bersaglio subisce 2d8 danni da fuoco.

Condividere il sangue

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Istantanea

Toccando il bersaglio, l'incantatore crea ferite che permettono di condividere l'essenza della vita.

Egli riduce i propri PF massimi di 3d4 e cura il bersaglio di altrettanti PF. Questa riduzione svanisce dopo un riposo lungo.

Se il bersaglio è cosciente e consenziente, può decidere invece di ridurre i propri PF massimi di 3d4 e curare l'incantatore.

Livello 1

Saltare**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Contatto**Durata:** 1 minuto

La distanza di salto della creatura con cui sei in contatto al momento dell'esecuzione è triplicata fino al termine dell'incantesimo.

Benedizione**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** 9 metri**Durata:** Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore benedice fino a tre creature a sua scelta entro gittata.

Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini può tirare un d4 e aggiungere il numero ottenuto al tiro per colpire o al tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot superiore al 1°.

Scudo della Fede**Tempo di lancio:** 1 azione bonus**Gittata:** 18 metri

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti
Un campo di energia scintillante si materializza attorno a una creatura scelta dall'incantatore entro gittata, conferendole un bonus di +2 alla CA per la durata dell'incantesimo.

Ritirata Rapida**Tempo di lancio:** 1 azione bonus**Gittata:** Incantatore

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Questo incantesimo ti permette di muoverti ad un'andatura incredibile. Quando esegui questo incantesimo, e con un'azione bonus durante ciascun tuo turno fino al termine dell'incantesimo, puoi effettuare l'azione Scattare.

Cura Ferite**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Contatto**Durata:** Istantanea

Una creatura toccata dall'incantatore recupera un numero di punti ferita pari a 1d8 + il modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Eroismo**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Contatto**Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

Una creatura consenziente con cui sei in contatto viene infusa di coraggio. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura è immune all'essere spaventata e, all'inizio di ciascun suo turno, ottiene punti ferita temporanei pari al tuo modificatore di abilità da incantatore. Quando l'incantesimo ha termine, il bersaglio perde tutti i punti ferita temporanei rimanenti, derivati da questo incantesimo.

Livello 2**Protezione dal Veleno****Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Contatto**Durata:** 1 ora

Neutralizzi il veleno che agisce su di una creatura avvelenata con cui sei in contatto. Se più di un veleno affligge il bersaglio, neutralizzi il veleno che sai essere presente, o ne neutralizzi uno a caso. Per la durata, il bersaglio ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere avvelenato, e ha resistenza al danno da veleno.

Vedere Invisibilità**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Personale **Durata:** 1 ora

Per la durata, vedi le creature e gli oggetti invisibili come se fossero visibili, e inoltre puoi vedere nel Piano Etereo. Le creature e gli oggetti eterei ti appaiono spettrali e trasparenti.

Caratteristica Potenziata**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Contatto**Durata:** Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore tocca due creature conferendo un potenziamento magico e scegliendo uno degli effetti seguenti che permane finché l'incantesimo non termina.

- Σ1 **Astuzia della Volpe.** Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Intelligenza.
- Σ2 **Forza del Toro.** Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Forza e la sua capacità di trasporto raddoppia.
- Σ3 **Grazia del Gatto.** Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Destrezza. Inoltre non subisce danni se cade da 6 metri o meno, purché non sia incapacitato.
- Σ4 **Resistenza dell'Orso.** Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Costituzione. Ottiene anche 2d6 punti ferita temporanei, che vanno perduti quando l'incantesimo termina.
- Σ5 **Saggezza del Gufo.** Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Saggezza.
- Σ6 **Splendore dell'Aquila.** Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Carisma.

Blocca Persone**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** 18 metri**Durata:** Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie un umanoide entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà paralizzato per la durata dell'incantesimo. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza su Saggezza. Se lo supera, l'incantesimo su di esso termina.

Bagliore lunare**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** 36 metri**Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

Un fascio argenteo di luce pallida risplende in un cilindro di raggio di 1,5 metri, alto 12 metri centrato in un punto a gittata. Fino al termine dell'incantesimo, una luce fioca riempie il cilindro. Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta

durante un turno o inizia qui il suo turno, è avvolta da fiamme spettrali che provocano un dolore terribile, e deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza subisce 2d10 danni radianti, o la metà di questi danni se lo supera. Un mutaforma effettua il tiro salvezza con svantaggio. Se lo fallisce ritorna immediatamente alla sua forma originale e non può assumere una forma diversa finché non esce dalla luce dell'incantesimo. Durante ciascun tuo turno dopo aver eseguito l'incantesimo, puoi usare un'azione per muovere il fascio di 18 metri in qualsiasi direzione.

Ai Livelli superiori. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Livello 3**Cerchio Magico****Tempo di lancio:** 1 minuto**Gittata:** 3 metri**Durata:** 1 ora

L'incantatore crea un cilindro di energia magica del raggio di 3 metri e alto 6 metri centrato su un punto del terreno situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Una sequenza di rune scintillanti appare nel punto in cui il cilindro si interseca con il pavimento o un'altra superficie. L'incantatore sceglie uno o più tipi di creature seguenti:

Σ7 celestiali

Σ8 elementali

Σ9 folletti

Σ10 immondi

Σ11 non morti

Il cerchio influenza una creatura del tipo scelto nei modi seguenti:

Σ12 La creatura non può entrare volontariamente nel cilindro tramite mezzi non magici. Se la creatura cerca di usare una forma di teletrasporto o di viaggio interplanare per farlo, deve prima superare un tiro salvezza su Carisma.

Σ13 La creatura subisce svantaggio ai tiri per colpire contro i bersagli all'interno del cilindro.

Σ14 I bersagli all'interno del cilindro non possono essere affascinati, spaventati o posseduti dalla creatura.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, può decidere che la sua magia funzioni nella direzione inversa, impedendo a una creatura del tipo specificato di uscire dal cilindro e proteggendo i bersagli all'esterno. **Ai Livelli Superiori.** Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, la durata aumenta di 1 ora per ogni slot di livello superiore al 3°.

Rinascita**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Contatto**Durata:** Istantanea

L'incantatore tocca una creatura morta entro l'ultimo minuto.

Quella creatura torna in vita con 1 punto ferita.

Questo incantesimo non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia e non

può ripristinare le eventuali parti del corpo mancanti.

Dissolvi Magie

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie una creatura, oggetto o effetto magico situato entro gittata. Ogni incantesimo di 3° livello o inferiore termina. Per ogni incantesimo di 4° livello o superiore presente sul bersaglio, l'incantatore effettua una prova di caratteristica usando la propria caratteristica da incantatore. La CD è pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Se supera la prova, l'incantesimo termina

Velocità

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie una creatura consenziente entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Finché l'incantesimo non termina, il bersaglio ottiene un bonus di +2 alla CA, dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza, la sua velocità raddoppia, e ottiene un'azione aggiuntiva a ogni suo turno. L'azione aggiuntiva può essere usata soltanto per effettuare un'azione di Attacco (solo attacchi con le armi), Disimpegno, Nascondersi, Scatto o Usare un Oggetto. Quando l'incantesimo termina, il bersaglio non può muoversi o effettuare azioni fino alla fine del suo turno successivo, in quanto è sopraffatto da un'ondata di sposatezza.

Spiriti Guardiani

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 4,5 metri)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Richiami degli spiriti che ti proteggono. Per la durata, essi fluttueranno intorno a te ad una distanza di 4,5 metri. Se sei buono o neutrale, la forma spettrale sarà angelica o fatata (a tua scelta). Se sei malvagio, avranno un aspetto immondo. Quando esegui questo incantesimo, puoi designare un qualsiasi numero di creature che ne siano immuni. La velocità di una creatura affetta viene dimezzata all'interno dell'area, e quando una creatura entra nell'area per la prima volta durante un turno o inizia il suo turno lì, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza subisce 3d8 danni radianti (se sei buono o neutrale) o 3d8 danni necrotici (se sei malvagio), o la metà di questo danno se lo supera.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

Livello 4

Pelle di Pietra

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Questo incantesimo rende la carne di una creatura consenziente toccata dall'incantatore dura come la pietra.

Finché l'incantesimo non termina, il bersaglio ottiene resistenza ai danni non magici contundenti, perforanti e taglianti.

Controllare Acqua

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 90 metri

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti
Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore controlla una massa libera d'acqua in un'area a sua scelta, fino a un volume massimo pari a un cubo con spigolo 30 metri.

Può scegliere uno qualsiasi degli effetti seguenti quando lancia questo incantesimo. Con un'azione nel suo turno può ripetere lo stesso effetto o sceglierne uno diverso.

Σ15 **Deviare la Corrente.** L'incantatore fa scorrere l'acqua corrente all'interno dell'area in una direzione a sua scelta, anche se l'acqua deve superare degli ostacoli, risalire una parete o scorrere in altre direzioni improbabili. L'acqua nell'area si muove secondo le indicazioni dell'incantatore, ma una volta giunta oltre l'area dell'incantesimo, riprende a scorrere normalmente, secondo le condizioni del terreno. L'acqua continua a scorrere nella direzione scelta dall'incantatore finché l'incantesimo non termina o finché l'incantatore non sceglie un effetto diverso.

Σ16 **Gorgo.** Questo effetto richiede una massa d'acqua in un'area quadrata con lato di almeno 15 metri e profonda almeno 7,5 metri. Il gorgo forma un vortice largo 1,5 metri alla base e 15 metri in cima, e alto 7,5 metri. Ogni creatura o oggetto situato in acqua entro 7,5 metri dal vortice viene trascinato di 3 metri verso di esso. Una creatura può allontanarsi a nuoto dal vortice effettuando una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Quando una creatura entra nel vortice per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, subisce 2d8 danni contundenti ed è catturata dal vortice finché l'incantesimo non termina, mentre se lo supera, subisce la metà dei danni e si libera dal vortice. Una creatura nel vortice può usare la sua azione per tentare di allontanarsi a nuoto da esso nel modo sopra descritto, ma subisce svantaggio alla prova di Forza (Atletica) richiesta per farlo. La prima volta in ogni turno che un oggetto entra nel vortice, quell'oggetto subisce 2d8 danni contundenti; questi danni vengono inferti in ogni round in cui l'oggetto rimane nel vortice.

Σ17 **Inondazione.** L'incantatore fa in modo che il livello di tutta l'acqua ferma nell'area si sollevi di un massimo di 6 metri. Se l'area include una riva, l'acqua crescente si riversa sulla terraferma. Se l'incantatore sceglie un'area contenuta in una vasta massa d'acqua, genera invece un'onda alta 6 metri da un lato dell'area all'altro, che si riversa poi in avanti. Ogni imbarcazione di taglia Enorme o inferiore che si trovi sul cammino viene trasportata dall'onda fino all'altro lato. Ogni imbarcazione di taglia Enorme o inferiore colpita dall'onda ha una probabilità del 25 per cento di capovolgersi. Il livello dell'acqua rimane elevato finché l'incantesimo

non termina o finché l'incantatore non sceglie un effetto diverso. Se questo effetto ha prodotto un'onda, l'onda si ripete all'inizio del turno successivo dell'incantatore fintanto che l'effetto di inondazione permane.

Σ18 **Separare le Acque.** L'incantatore fa in modo che l'acqua nell'area si separi per creare un varco. Il varco attraversa tutta l'area di effetto e le acque separate formano un muro su entrambi i lati. Il varco rimane finché l'incantesimo non termina o l'incantatore non sceglie un effetto diverso. Poi l'acqua si riversa lentamente all'interno del varco nel corso del round successivo, finché il livello normale dell'acqua non viene ripristinato.

Confusione

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Questo incantesimo assale e sconvolge le menti delle creature, inducendole al delirio e provocando azioni incontrollate. Ogni creatura entro una sfera del raggio di 3 metri incentrata su un punto a scelta dell'incantatore entro gittata deve superare un tiro salvezza su Saggezza nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato, altrimenti ne sarà influenzata.

Un bersaglio influenzato non può effettuare reazioni e deve tirare un d10 all'inizio di ogni suo turno per determinare il suo comportamento per quel turno.

d10 Comportamento

1 La creatura usa tutto il suo movimento per muoversi in una direzione casuale. Per determinare la direzione si tira un d8 e si assegna una direzione a ogni faccia del dado. La creatura non effettua un'azione in questo turno

2-6 La creatura non si muove e non effettua azioni in questo turno.

7-8 La creatura usa la sua azione per effettuare un attacco in mischia contro una creatura determinata casualmente e situata entro la sua portata. Se non c'è alcuna creatura entro portata, la creatura non fa nulla.

9-10 La creatura può agire e muoversi normalmente

Alla fine di ogni suo turno, un bersaglio influenzato può effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo supera, questo effetto per lui termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, il raggio

della sfera amuenta di 1,5 metri per ogni slot di livello superiore al 4°.

Occhio Arcano

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore crea un occhio magico invisibile entro gittata che fluttua nell'aria per la durata dell'incantesimo.

L'incantatore riceve mentalmente una serie di informazioni visive dall'occhio, che è dotato di visione normale e scurovisione fino a 9 metri. L'occhio può guardare in ogni direzione.

Con un'azione, l'incantatore può muovere l'occhio di 9 metri in qualsiasi direzione. Non c'è limite alla distanza di cui l'occhio può allontanarsi dall'incantatore, ma esso non può entrare su un altro piano di esistenza.

Una barriera solida blocca il movimento dell'occhio, che però può passare attraverso un'apertura del diametro minimo di 2,5 cm.

Compulsione

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Le creature di tua scelta entro la gittata, che puoi vedere e che ti possono sentire, devono effettuare un tiro salvezza di Saggiozza. Un bersaglio supera automaticamente il tiro salvezza se non può essere affascinato. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus durante ciascun tuo turno per indicare una direzione orizzontale rispetto a te. Ogni bersaglio afflitto deve usare quanto più possibile del suo movimento, durante il suo prossimo turno, per muoversi in quella direzione. Il bersaglio non può effettuare nessuna azione prima di muoversi. Dopo essersi mosso in questo modo, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza di Saggiozza per tentare di terminare l'effetto. Un bersaglio non può essere obbligato a muoversi dentro un pericolo palesemente letale, come fiamme o pozzi, ma per muoversi nella direzione indicata potrà provocare attacchi di opportunità.

Livello 5

Guscio Anti-Vita

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Personale (raggio di 3 metri)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Una barriera luminosa si estende fino ad un raggio di 3 metri intorno a te, muovendosi con te e rimanendo centrata su di te, tenendo distanti le creature che non siano non morti o costrutti. La barriera permane per la durata. La barriera impedisce ad una creatura affetta di attraversarla in alcun modo. Una creatura affetta può eseguire incantesimi o effettuare attacchi con armi a gittata o con portata attraverso la barriera. Se ti muovi in modo che una creatura affetta venga forzata ad attraversare la barriera, l'incantesimo termina.

Muro di Forza

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Un invisibile muro di forza diviene in esistenza in un punto a gittata scelto da te. Il muro appare in qualsiasi orientamento da te scelto, come una barriera orizzontale o verticale oppure angolata. Può fluttuare

nell'aria o appoggiarsi su di una superficie solida. Puoi darle la forma di una cupola emisferica o di una sfera con un raggio massimo di 3 metri, oppure darle l'aspetto di una superficie piana composta da un massimo di dieci pannelli di 3 metri per 3 metri. Ogni pannello deve essere contiguo ad un altro pannello. In qualsiasi forma, il muro ha uno spessore di 75 centimetri e resta per tutta la durata. Se il muro taglia uno spazio di una creatura, quando compare, la creatura viene spinta da un lato del muro (a tua discrezione). Nulla può attraversare fisicamente il muro. È immune a tutti i danni e non può essere dissolto da dissolvere magia. Tuttavia, il muro è distrutto all'istante dall'incantesimo disintegrare. Il muro si estende anche sul Piano Etereo, impedendo ai viaggiatori eterici di attraversarlo.

Muro di Pietra

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Un muro di pietra solida non magico si forma in un punto a gittata, scelto da te. Il muro è spesso 15 centimetri ed è composto di dieci pannelli di 3 per 3 metri. Ogni pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. In alternativa, puoi creare pannelli 3 x 6 metri di soli 7,5 centimetri di spessore. Se, quando compare, il muro attraversa lo spazio di una creatura, la creatura viene spinta da una parte del muro (a tua scelta). Se la creatura fosse circondata da tutte le parti dal muro (o dal muro e un'altra superficie solida), la creatura può effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Se lo supera, può usare la sua reazione per muoversi della sua velocità in modo da non essere più intrappolata nel muro. Il muro può aver qualsiasi forma tu desideri, sebbene non possa occupare lo stesso spazio di una creatura od oggetto. Il muro può anche non essere verticale o poggiare su di un piano. Deve, tuttavia, fondersi con ed essere sostenuto da pietra già esistente. Quindi, puoi usare questo incantesimo per creare un ponte su di un baratro o creare una rampa. Se crei un muro non verticale del genere, più lungo di 6 metri, devi dimezzare le dimensioni di ciascun pannello per creare dei supporti. Puoi modellare rozzamente la pietra per creare merlature, spalti e così via. Il muro è un oggetto fatto di pietra che può essere danneggiato e sfondato. Ogni pannello ha CA 15 e 30 punti ferita ogni 2,5 centimetri di spessore. Ridurre un pannello a 0 punti ferita lo distrugge e potrebbe far crollare i pannelli connessi, a discrezione dell'Arbitro. Se mantieni la concentrazione su questo incantesimo per la sua intera durata, il muro diventa permanente e non può essere dissolto. Altrimenti, il muro sparisce al termine dell'incantesimo.

Dissolvi il Male

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Personale

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un'energia luminosa ti circonda e ti protegge da fatati, non morti e creature originarie di luoghi aldilà del Piano Materiale. Per la durata, i celestiali, elementali, fatati, immondi e non morti hanno svantaggio ai tiri di attacco contro di te. Puoi terminare l'incantesimo anticipatamente usando una delle seguenti funzioni speciali. Spezzare Ammalimento.

Con un'azione, puoi entrare in contatto con una creatura affascinata, spaventata o posseduta da un celestiale, elementale, fatato, immondo o non morto. La creatura con cui sei in contatto non è più affascinata, spaventata o posseduta da queste creature. Congedo. Con un'azione, effettua un attacco con incantesimo da mischia contro un celestiale, elementale, fatato, immondo o non morto nella tua portata. Se lo colpisci, puoi cercare di rimandare la creatura al suo piano di origine. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Carisma o venire rispedita sul suo piano nativo (se non vi si trova già). Se non si trovano sul loro piano nativo, i non morti vengono rispediti nel Mondo delle Ombre e i fatati nelle Lande Fatate.

PALADINO

Livello 1

- Punizione tonante
- Comando
- Favore divino
- Punizione Collerica
- Protezione dal bene e dal male
- Eroismo

Livello 2

- Punizione marchiante
- Zona di verità
- Protezione dal veleno
- Vedere invisibilità

Livello 3

- Scagliare maledizione
- Aura di vitalità
- Manto della valchiria
- Punizione accecante

Livello 1

Punizione Tonante

Tempo di lancio: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
La prossima volta che colpisci con un attacco con arma da mischia nella durata di questo incantesimo, la tua arma risuona di un tuono udibile entro 100 metri da te e l'attacco infligge 2d6 danni da tuono aggiuntivi al bersaglio. Inoltre, se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza o venire spinto 3 metri lontano da te e cadere prono

Comando

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Durata: 1 round

L'incantatore rivolge un comando di una parola a una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere.

Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza altrimenti obbedirà al comando nel proprio turno successivo.

L'incantesimo non ha effetto se il bersaglio è un non morto, se non capisce il linguaggio dell'incantatore o se il comando di quest'ultimo si rivela dannoso in modo diretto.

Di seguito sono descritti alcuni tipici comandi assieme ai loro effetti. L'incantatore può impartire un comando diverso da quelli descritti di seguito. In quel caso è il DM a determinare come si comporta il bersaglio. Se il bersaglio non può eseguire il comando, l'incantesimo termina.

- Avvicinati. Il bersaglio si muove verso l'incantatore seguendo il percorso più breve e diretto, terminando il suo turno se giunge entro 1,5 metri da lui.
- Fermo. Il bersaglio non si muove e non effettua azioni. Una creatura volante rimane in aria, se è in grado di farlo. Se deve muoversi per rimanere in aria, vola della distanza minima richiesta per rimanere in aria.
- Fuggi. Il bersaglio usa il suo turno per allontanarsi dall'incantatore nel modo più rapido possibile.

Σ19 Lascia. Il bersaglio lascia cadere ciò che stava impugnando, poi termina il suo turno.

Σ20 Supplica. Il bersaglio cade a terra prono e termina il suo turno.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, può influenzare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°.

Favore Divino

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: Incantatore

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Intonando una preghiera, l'incantatore è pervaso da un alone radioso di luce divina.

Finché l'incantesimo non termina, i suoi

attacchi con le armi infliggono 1d4 danni radiosi extra se colpiscono.

Punizione Collerica

Tempo di lancio: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, il tuo attacco infligge 1d6 danni psichici aggiuntivi. Inoltre, se il bersaglio è una creatura, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza o restare spaventata da te fino al termine dell'incantesimo. Con un'azione, la creatura può effettuare un tiro salvezza di Saggezza contro la CD del tiro salvezza del tuo incantesimo per tenere i nervi saldi e porre fine all'incantesimo

Protezione dal Bene e dal Male

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente in contatto con te al momento dell'esecuzione è protetta da certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, fatati, immondi e non morti. La protezione conferisce diversi benefici. Le creature di quei tipi hanno svantaggio ai tiri di attacco contro il bersaglio. Il bersaglio non può essere affascinato, spaventato o posseduto da loro. Se il bersaglio è già affascinato, spaventato o posseduto da una simile creatura, il bersaglio ha vantaggio su qualsiasi nuovo tiro salvezza contro l'effetto in questione.

Eroismo

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Una creatura consenziente con cui sei in contatto viene infusa di coraggio. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura è immune all'essere spaventata e, all'inizio di ciascun suo turno, ottiene punti ferita temporanei pari al tuo modificatore di abilità da incantatore. Quando l'incantesimo ha termine, il bersaglio perde tutti i punti ferita temporanei rimanenti, derivati da questo incantesimo.

Livello 2

Punizione Marchiante

Tempo di lancio: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, l'arma riluce di un bagliore astrale mentre colpisci. L'attacco infligge 2d6 danni radianti aggiuntivi al bersaglio, che diventa visibile qualora sia invisibile ed emette luce fioca in un raggio di 1,5 metri. Inoltre il bersaglio non può diventare invisibile fino al termine dell'incantesimo. Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aggiuntivo aumenta

di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Zona di Verità

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Durata: 10 minuti

Crei una zona magica che protegge contro i raggiri in una sfera di 4,5 metri di raggio centrata su di un punto a gittata di tua scelta. Fino al termine dell'incantesimo, una creatura che entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un turno, o inizia il suo turno al suo interno, deve effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può pronunciare bugie deliberatamente mentre è nel raggio. Sei a conoscenza se una creatura ha superato o fallito il tiro salvezza. Una creatura affetta è consapevole dell'incantesimo e può quindi evitare di rispondere a domande a cui risponderebbe normalmente con una bugia. Questa creatura può dare risposte elusive purché rimanga entro i confini della verità.

Protezione dal Veleno

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: 1 ora

Neutralizzi il veleno che agisce su di una creatura avvelenata con cui sei in contatto. Se più di un veleno affligge il bersaglio, neutralizzi il veleno che sai essere presente, o ne neutralizzi uno a caso. Per la durata, il bersaglio ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere avvelenato, e ha resistenza al danno da veleno.

Vedere Invisibilità

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Personale **Durata:** 1 ora

Per la durata, vedi le creature e gli oggetti invisibili come se fossero visibili, e inoltre puoi vedere nel Piano Etereo. Le creature e gli oggetti eterici ti appaiono spettrali e trasparenti.

Livello 3

Scagliare Maledizione

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura che deve superare un tiro salvezza su Saggezza per non essere maledetta per la durata dell'incantesimo.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo sceglie la natura della maledizione tra le opzioni seguenti:

- Σ21 L'incantatore sceglie un punteggio di caratteristica. Finché è maledetto, il bersaglio subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati con quel punteggio di caratteristica.
- Σ22 Finché è maledetto, il bersaglio subisce svantaggio ai tiri per colpire contro l'incantatore.
- Σ23 Finché è maledetto, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza all'inizio di ogni suo turno. Se lo fallisce,

spreca la sua azione di quel turno e non fa niente.

- Σ24 Finché il bersaglio è maledetto, gli attacchi e gli incantesimi dell'incantatore infliggono 1d8 danni necrotici extra al bersaglio.

Un incantesimo Rimuovi Maledizione pone fine a questo effetto.

Aura di Vitalità

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (raggio di 9 metri)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore emana un'aura di energia curativa entro un raggio di 9 metri.

Finché l'incantesimo non termina, l'aura si muove assieme a lui ed è incentrata su di lui.

L'incantatore può usare un'azione bonus per far sì che una creatura entro l'aura (incluso l'incantatore) recuperi 2d6 punti ferita.

Manto della Valchiria

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Dall'incantatore si irradia un'aura del raggio di 9 metri che infonde coraggio nelle creature amiche.

Finché l'incantesimo non termina, l'aura si muove assieme all'incantatore ed è centrata su di lui.

Ogni creatura non ostile situata entro l'aura (incluso l'incantatore) infligge 1d4 danni radiosi extra quando colpisce con un attacco con un'arma.

Punizione Accecante

Tempo di lancio: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, la tua arma risplende di luce intensa e l'attacco infligge 3d8 danni radianti aggiuntivi al bersaglio. Inoltre, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o restare accecato fino al termine dell'incantesimo. Una creatura accecata da questo incantesimo effettua un altro tiro salvezza di Costituzione al termine di ciascun suo turno. Se supera il tiro salvezza, non è più accecata.

PALADINO

Livello 1

- Punizione tonante
- Comando
- Favore divino
- Punizione Collerica
- Protezione dal bene e dal male
- Eroismo

Livello 2

- Punizione marchiante
- Zona di verità
- Protezione dal veleno
- Vedere invisibilità

Livello 3

- Scagliare maledizione
- Aura di vitalità
- Manto della valchiria
- Punizione accecante

Livello 1

Punizione Tonante**Tempo di lancio:** 1 azione bonus**Gittata:** Personale

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
La prossima volta che colpisci con un attacco con arma da mischia nella durata di questo incantesimo, la tua arma risuona di un tuono udibile entro 100 metri da te e l'attacco infligge 2d6 danni da tuono aggiuntivi al bersaglio. Inoltre, se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza o venire spinto 3 metri lontano da te e cadere prono

Comando**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** 18 metri**Durata:** 1 round

L'incantatore rivolge un comando di una parola a una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere.

Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza altrimenti obbedirà al comando nel proprio turno successivo.

L'incantesimo non ha effetto se il bersaglio è un non morto, se non capisce il linguaggio dell'incantatore o se il comando di quest'ultimo si rivela dannoso in modo diretto.

Di seguito sono descritti alcuni tipici comandi assieme ai loro effetti. L'incantatore può impartire un comando diverso da quelli descritti di seguito. In quel caso è il DM a determinare come si comporta il bersaglio. Se il bersaglio non può eseguire il comando, l'incantesimo termina.

- Σ1 Avvicinati. Il bersaglio si muove verso l'incantatore seguendo il percorso più breve e diretto, terminando il suo turno se giunge entro 1,5 metri da lui.
- Σ2 Fermo. Il bersaglio non si muove e non effettua azioni. Una creatura volante rimane in aria, se è in grado di farlo. Se deve muoversi per rimanere in aria, vola della distanza minima richiesta per rimanere in aria.
- Σ3 Fuggi. Il bersaglio usa il suo turno per allontanarsi dall'incantatore nel modo più rapido possibile.
- Σ4 Lascia. Il bersaglio lascia cadere ciò che stava impugnando, poi termina il suo turno.
- Σ5 Supplica. Il bersaglio cade a terra prono e termina il suo turno.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, può influenzare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°.

Favore Divino**Tempo di Lancio:** 1 azione bonus**Gittata:** Incantatore**Durata:** Concentrazione, fino a 1 minuto

Intonando una preghiera, l'incantatore è pervaso da un alone radioso di luce divina.

Finché l'incantesimo non termina, i suoi

attacchi con le armi infliggono 1d4 danni radiosi extra se colpiscono.

Punizione Collerica**Tempo di lancio:** 1 azione bonus**Gittata:** Personale**Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, il tuo attacco infligge 1d6 danni psichici aggiuntivi. Inoltre, se il bersaglio è una creatura, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza o restare spaventata da te fino al termine dell'incantesimo. Con un'azione, la creatura può effettuare un tiro salvezza di Saggezza contro la CD del tiro salvezza del tuo incantesimo per tenere i nervi saldi e porre fine all'incantesimo

Protezione dal Bene e dal Male**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Contatto**Durata:** Concentrazione, massimo 10 minuti

Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente in contatto con te al momento dell'esecuzione è protetta da certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, fatati, immondi e non morti. La protezione conferisce diversi benefici. Le creature di quei tipi hanno svantaggio ai tiri di attacco contro il bersaglio. Il bersaglio non può essere affascinato, spaventato o posseduto da loro. Se il bersaglio è già affascinato, spaventato o posseduto da una simile creatura, il bersaglio ha vantaggio su qualsiasi nuovo tiro salvezza contro l'effetto in questione.

Eroismo**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Contatto**Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

Una creatura consenziente con cui sei in contatto viene infusa di coraggio. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura è immune all'essere spaventata e, all'inizio di ciascun suo turno, ottiene punti ferita temporanei pari al tuo modificatore di abilità da incantatore. Quando l'incantesimo ha termine, il bersaglio perde tutti i punti ferita temporanei rimanenti, derivati da questo incantesimo.

Livello 2

Punizione Marchiante**Tempo di lancio:** 1 azione bonus**Gittata:** Personale**Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, l'arma riluce di un bagliore astrale mentre colpisci. L'attacco infligge 2d6 danni radianti aggiuntivi al bersaglio, che diventa visibile qualora sia invisibile ed emette luce fioca in un raggio di 1,5 metri. Inoltre il bersaglio non può diventare invisibile fino al termine dell'incantesimo. Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aggiuntivo aumenta

di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Zona di Verità

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Durata: 10 minuti

Crei una zona magica che protegge contro i raggi in una sfera di 4,5 metri di raggio centrata su di un punto a gittata di tua scelta. Fino al termine dell'incantesimo, una creatura che entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un turno, o inizia il suo turno al suo interno, deve effettuare un tiro salvezza di Carisma. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può pronunciare bugie deliberatamente mentre è nel raggio. Sei a conoscenza se una creatura ha superato o fallito il tiro salvezza. Una creatura affetta è consapevole dell'incantesimo e può quindi evitare di rispondere a domande a cui risponderebbe normalmente con una bugia. Questa creatura può dare risposte elusive purché rimanga entro i confini della verità.

Protezione dal Veleno

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: 1 ora

Neutralizzi il veleno che agisce su di una creatura avvelenata con cui sei in contatto. Se più di un veleno affligge il bersaglio, neutralizzi il veleno che sai essere presente, o ne neutralizzi uno a caso. Per la durata, il bersaglio ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere avvelenato, e ha resistenza al danno da veleno.

Vedere Invisibilità

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Personale **Durata:** 1 ora

Per la durata, vedi le creature e gli oggetti invisibili come se fossero visibili, e inoltre puoi vedere nel Piano Etereo. Le creature e gli oggetti eterei ti appaiono spettrali e trasparenti.

Livello 3

Scagliare Maledizione

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura che deve superare un tiro salvezza su Saggezza per non essere maledetta per la durata dell'incantesimo.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo sceglie la natura della maledizione tra le opzioni seguenti:

- ∑6 L'incantatore sceglie un punteggio di caratteristica. Finché è maledetto, il bersaglio subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati con quel punteggio di caratteristica.
- ∑7 Finché è maledetto, il bersaglio subisce svantaggio ai tiri per colpire contro l'incantatore.
- ∑8 Finché è maledetto, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza all'inizio di ogni suo turno. Se lo fallisce,

spreca la sua azione di quel turno e non fa niente.

- ∑9 Finché il bersaglio è maledetto, gli attacchi e gli incantesimi dell'incantatore infliggono 1d8 danni necrotici extra al bersaglio.

Un incantesimo Rimuovi Maledizione pone fine a questo effetto.

Aura di Vitalità

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (raggio di 9 metri)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore emana un'aura di energia curativa entro un raggio di 9 metri.

Finché l'incantesimo non termina, l'aura si muove assieme a lui ed è incentrata su di lui. L'incantatore può usare un'azione bonus per far sì che una creatura entro l'aura (incluso l'incantatore) recuperi 2d6 punti ferita.

Manto della Valchiria

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Dall'incantatore si irradia un'aura del raggio di 9 metri che infonde coraggio nelle creature amiche.

Finché l'incantesimo non termina, l'aura si muove assieme all'incantatore ed è centrata su di lui.

Ogni creatura non ostile situata entro l'aura (incluso l'incantatore) infligge 1d4 danni radiosi extra quando colpisce con un attacco con un'arma.

Punizione Accecante

Tempo di lancio: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia nella durata dell'incantesimo, la tua arma risplende di luce intensa e l'attacco infligge 3d8 danni radianti aggiuntivi al bersaglio. Inoltre, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o restare accecato fino al termine dell'incantesimo. Una creatura accecata da questo incantesimo effettua un altro tiro salvezza di Costituzione al termine di ciascun suo turno. Se supera il tiro salvezza, non è più accecata.

RANGER

Livello 1

- Colpo intrappolante
- Marchio del cacciatore
- Parlare con gli animali

Livello 2

- Passare senza tracce
- Silenzio
- Scopri trappole

Livello 3

- Freccia folgorante
- Muro di vento
- Salva di frecce

Livello 1**Colpo Intrapopolante****Tempo di lancio:** 1 azione bonus**Gittata:** Personale**Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma nella durata dell'incantesimo, una massa contorta di rampicanti muniti di spine compare nel punto di impatto, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza o restare intralciato dai rampicanti magici fino al termine dell'incantesimo. Una creatura di taglia Grande o maggiore ha vantaggio su questo tiro salvezza. Se il bersaglio riesce il tiro salvezza, i rampicanti si ritirano, svanendo. Mentre è intralciato da questo incantesimo, il bersaglio subisce 1d6 danni perforanti all'inizio di ciascun proprio turno. Una creatura intralciata dai rampicanti o una che può entrare in contatto con quella creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza del tuo incantesimo. Se la supera, il bersaglio è libero. Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Marchio del Cacciatore**Tempo di lancio:** 1 azione bonus**Gittata:** 27 metri

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora
Scegli una creatura a gittata che puoi vedere. La creatura è misticamente marchiata come tua preda. Fino al termine dell'incantesimo, infliggi 1d6 danni aggiuntivi al bersaglio ogni volta che lo colpisci con un attacco con arma, e hai vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) o Saggezza (Sopravvivenza) per trovarlo. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima del termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus durante il tuo prossimo turno per marchiare una nuova creatura. Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° o 4° livello, puoi mantenere la concentrazione sull'incantesimo per un massimo di 8 ore. Quando usi uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, puoi mantenere la concentrazione sull'incantesimo per un massimo di 24 ore.

Parlare con gli Animali**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Incantatore**Durata:** 10 minuti

L'incantatore ottiene la capacità di comprendere le bestie e comunicare verbalmente con loro per la durata dell'incantesimo. Le conoscenze e la consapevolezza di molte bestie sono limitate alla loro intelligenza, ma l'incantatore può apprendere da loro quanto meno alcune informazioni sui luoghi o sui mostri nelle vicinanze, o su ciò che esse sono in grado di percepire o hanno percepito nell'ultimo giorno. L'incantatore potrebbe anche persuadere una bestia a fargli un piccolo favore, a discrezione del DM.

Livello 2**Passare Senza Tracce****Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Incantatore**Durata:** Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore è avvolto da un velo d'ombra e di silenzio che impedisce a lui e ai suoi compagni di essere individuati.

Per la durata dell'incantesimo, ogni creatura da lui scelta e situata entro 9 metri da lui (incluso sé stesso) ottiene un bonus di +10 alle prove di Destrezza (Furtività) e le sue tracce sono impossibili da seguire se non tramite mezzi magici.

Una creatura che riceve questo bonus non lascia impronte o altre tracce del suo passaggio

Silenzio**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** 36 metri**Durata:** Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore genera una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto a sua scelta situato entro gittata.

Per la durata dell'incantesimo, nessun suono può essere creato all'interno di quella sfera o attraversarla.

Ogni creatura o oggetto interamente all'interno della sfera è immune ai danni da tuono e ogni creatura interamente all'interno della sfera è assordata.

All'interno dell'area è impossibile lanciare un incantesimo che includa una componente verbale.

Scopri Trappole**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** 36 metri**Durata:** Istantanea

Avverti la presenza di qualsiasi trappola a gittata che sia nella tua linea di visuale. Una trappola, ai fini di questo incantesimo, comprende qualsiasi cosa che sia in grado di infliggere un effetto improvviso o inaspettato che tu possa considerare dannoso o indesiderabile, e che è stato espressamente inteso come tale dal suo creatore. Di conseguenza, l'incantesimo percepirebbe un'area sotto l'incantesimo allarme, un glifo di tutela, o una botola meccanica, ma non rivelerebbe una debolezza naturale del pavimento, un soffitto instabile o una buca nascosta. L'incantesimo si limita a rivelare la presenza delle trappole. Non apprendi la posizione delle trappole, ma apprendi la natura generica del pericolo posto dalle trappole che hai percepito.

Livello 3**Freccia Fulminante****Tempo di lancio:** 1 azione bonus**Gittata:** Personale**Durata:** Concentrazione, massimo 1 minuto

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma a gittata prima del termine dell'incantesimo, la munizione dell'arma, o l'arma stessa se si tratta di un'arma da lancio, si trasforma in una saetta di luce. Effettua il tiro di attacco come di norma. Il bersaglio subisce 4d8 danni da fulmine se colpisci, o la metà di questi danni se manchi, invece del normale danno dell'arma. Che tu colpisca o manchi, ogni creatura entro 3 metri dal bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Ciascuna di queste creature subisce 2d8 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Il pezzo di munizione o l'arma ritorna

poi alla sua forma normale. Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, il danno per entrambi gli effetti dell'incantesimo aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

Muro di Vento**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** 36 metri**Durata:** Concentrazione, fino a 1 minuto

Un muro di vento forte si solleva dal terreno in un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata.

Il muro può essere lungo fino a 15 metri, alto 4,5 metri e spesso 30 cm.

L'incantatore può modellare il muro nel modo che preferisce, purché formi un percorso continuo lungo il terreno.

Il muro permane per la durata dell'incantesimo.

Quando il muro appare, ogni creatura entro la sua area deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, subisce 3d8 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Il vento forte tiene lontana la nebbia, il fumo e gli altri gas.

Le creature o gli oggetti volanti di taglia Piccola o inferiore non possono passare attraverso il muro.

I materiali leggeri e non fissati in qualche modo volano verso l'alto una volta portati all'interno del muro.

Le frecce, i quadrelli e gli altri proiettili ordinari lanciati ai bersagli dietro il muro vengono deviati verso l'alto e mancano automaticamente (i macigni scagliati dai giganti o dalle macchine d'assedio e altri proiettili simili non sono influenzati dal muro).

Le creature in forma gassosa non possono attraversare il muro.

Salva di frecce**Tempo di lancio:** 1 azione**Gittata:** Personale (cono di 18 metri)**Durata:** Istantanea

Spari una munizione in aria per creare un cono di frecce che si proiettano in avanti e poi scompaiono. Ogni creatura in un cono di 18 metri deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 4d8 danni se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Il tipo di danno è lo stesso dell'arma o della munizione usata come componente.