

INCANTESIMI ARTEFICE

Messaggio

Trucchetto di Trasmutazione

- **Tempo di lancio:** 1 azione
- **Gittata:** 36 metri
- **Componenti:** V, S, M (un frammento di un filo di rame)
- **Durata:** 1 round

L'incantatore punta l'indice verso una creatura entro gittata e sussurra un messaggio, il bersaglio (e soltanto il bersaglio) sente il messaggio e può rispondere con un sussurro che soltanto l'incantatore può udire.

L'incantatore può lanciare questo incantesimo attraverso gli oggetti solidi, se ha familiarità con il bersaglio e sa che si trova oltre la barriera.

Il silenzio magico, 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno bloccano l'incantesimo.

l'incantesimo non deve necessariamente seguire una linea retta e può svilupparsi liberamente oltre gli angoli e attraverso le aperture.

Riparare

Trucchetto di Trasmutazione

- **Tempo di lancio:** 1 azione
- **Gittata:** Contatto
- **Componenti:** V, S, M (due calamite)
- **Durata:** Istantanea

Questo incantesimo ripara una singola crepa o uno squarcio in un oggetto toccato dall'incantatore, come l'anello spezzato di una catena, due metà di una chiave spezzata, un mantello strappato o un otre forato.

Fintanto che la crepa o lo squarcio non è più grande di 30 cm in ogni dimensione, l'incantatore lo ripara senza lasciare traccia del danno precedente.

Questo incantesimo può fisicamente riparare un oggetto magico o un costrutto, ma non può ripristinare la magia in un oggetto del genere.



Cura Ferite

Invocazione di 1° livello

- **Tempo di lancio:** 1 azione
- **Gittata:** Contatto
- **Componenti:** V, S
- **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°.

Unto

Evocazione di 1° livello

- **Tempo di lancio:** 1 azione
- **Gittata:** 18 metri
- **Componenti:** V, S, M (un frammento di grasso di maiale o di burro)
- **Durata:** 1 minuto

Una patina viscida di unto ricopre un quadrato di terreno con lato di 3 metri, centrato in un punto entro gittata, trasformandolo in terreno difficile per la durata dell'incantesimo.

Quando l'unto compare, ogni creatura che si trova entro l'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza altrimenti cade a terra prona.

Anche una creatura che entra nell'area o vi termina il proprio turno deve superare un tiro salvezza su Destrezza o cade a terra prona.

Purificare Cibo e Acqua

Trasmutazione di 1° livello (rituale)

- **Tempo di lancio:** 1 azione
- **Gittata:** 3 metri
- **Componenti:** V, S
- **Durata:** Istantanea

Cibo e bevande non magici all'interno di una sfera avente come raggio 1,5 metri sono resi privi di veleno e malattia.

Catapulta

Trasmutazione di 1° livello

- **Tempo di lancio:** 1 azione
- **Gittata:** 45 metri
- **Componenti:** S
- **Durata:** Istantanea

L'incantatore sceglie un oggetto di peso compreso tra 0,5 e 2,5 kg, situato entro gittata e che non sia indossato o trasportato. L'oggetto vola in linea retta fino a 27 metri in una direzione a scelta dell'incantatore prima di cadere a terra, fermandosi prima se impatta contro una superficie solida. Se l'oggetto sta per colpire una creatura, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, l'oggetto colpisce il bersaglio e smette di muoversi. In ogni caso, sia l'oggetto che la creatura o la superficie solida subiscono 3d8 danni contundenti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, il peso massimo degli oggetti che può bersagliare con questo incantesimo aumenta di 2,5 kg e i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Raggio di Infermità

Necromanzia di 1° livello

- **Tempo di lancio:** 1 azione
- **Gittata:** 18 metri
- **Componenti:** V, S
- **Durata:** Istantanea

Un raggio di nauseante energia verdastra sfreccia verso una creatura entro gittata.

L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 2d8 danni da veleno e deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, è avvelenato fino alla fine del turno successivo dell'incantatore.

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