

INCANTESIMI WARLOCK

Deflagrazione Occulta

Trucchetto di Invocazione

- **Tempo di lancio:** 1 azione
- **Gittata:** 36 metri
- **Componenti:** V, S
- **Durata:** Istantanea

Un raggio di energia crepitante sfreccia verso una creatura entro gittata.

L'incantesimo effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio.

Se lo colpisce, il bersaglio subisce 1d10 danni da forza.

Quando l'incantatore arriva ai livelli superiori, l'incantesimo crea più raggi: due raggi al 5° livello, tre raggi all'11° livello e quattro raggi al 17° livello.

L'incantatore può indirizzare i raggi contro lo stesso bersaglio o contro bersagli diversi, effettuando un tiro per colpire separato per ogni raggio.

Interdizione alle Lame

Trucchetto di Abiurazione

- **Tempo di Lancio:** 1 azione
- **Gittata:** incantatore
- **Componenti:** V, S
- **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 taglienti inferti dagli attacchi con le armi.

Mano Magica

Trucchetto di Evocazione

- **Tempo di lancio:** 1 azione
- **Gittata:** 9 m
- **Componenti:** V, S
- **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.

Prestidigitazione

Trucchetto di Trasmutazione

- **Tempo di lancio:** 1 azione
- **Raggio:** 3 metri
- **Componenti:** V, S
- **Durata:** Fino a 1 ora

Questo incantesimo è un trucco magico che gli incantatori novizi usano per fare pratica. L'incantatore crea uno degli effetti magici seguenti entro gittata:

- Crea un effetto sensoriale innocuo e istantaneo, come una pioggia di scintille, una folata di vento, una tenue melodia musicale o uno strano odore.
- Accende o spegne istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo fuoco da campo.
- Pulisce o sporca istantaneamente un oggetto non più grande di un cubo con spigolo di 30 cm.
- Riscalda, raffredda o condisce materiale non vivente del volume massimo di un cubo di spigolo di 30 cm per 1 ora.
- Fa comparire un colore, un piccolo segno o un simbolo su un oggetto o una superficie per 1 ora.
- Crea un ninnolo non magico o un'immagine illusoria che può stare nella sua mano e che permane fino alla fine del suo turno.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte può tenere attivi fino a tre dei suoi effetti non istantanei contemporaneamente, e può congedare ognuno di questi effetti con un'azione.

Tocco Gelido

Trucchetto di Necromanzia

- **Tempo di lancio:** 1 azione
- **Gittata:** 36 metri
- **Componenti:** V, S
- **Durata:** 1 round

L'incantatore crea una mano scheletrica e spettrale nello spazio di una creatura entro gittata, effettuando un attacco a distanza con questo incantesimo contro quella creatura per colpirla con un flusso di gelo sepolcrale.

Se viene colpito, il bersaglio subisce 1d8 danni necrotici e non può recuperare punti ferita fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore. Fino ad allora, la mano si avvinghia al bersaglio.

Se l'incantatore colpisce un bersaglio non morto, quel bersaglio subisce anche svantaggio ai suoi tiri per colpire contro l'incantatore fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

Armatura di Agathys

Abiurazione di 1° livello

- **Tempo di lancio:** 1 azione
- **Gittata:** Incantatore
- **Componenti:** V, S, M (una coppa d'acqua)
- **Durata:** 1 ora

Una forza magica protettiva circonda l'incantatore, manifestandosi come una patina di gelo spettrale che ricopre sia lui che il suo equipaggiamento.

L'incantatore ottiene 5 punti ferita temporanei per la durata dell'incantesimo. Se una creatura colpisce l'incantatore con un attacco in mischia finché egli possiede questi punti ferita, essa subisce 5 danni da freddo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, sia i punti ferita temporanei che i danni da freddo aumentano di 5 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Ritorsione Infernale

Invocazione di 1° livello

- **Tempo di lancio:** 1 reazione, che l'incantatore può effettuare quando subisce danni da una creatura entro 18 metri e che egli sia in grado di vedere
- **Gittata:** 18 metri
- **Componenti:** V, S
- **Durata:** Istantanea

L'incantatore punta l'indice contro la creatura che gli ha inferto danni e quella creatura è momentaneamente avviluppata da una cortina di fiamme infernali.

La creatura deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 2d10 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Ai livelli superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Sortilegio

Ammaliamento di 1° livello

- **Tempo di lancio:** 1 azione bonus
- **Gittata:** 27 m
- **Componenti:** V, S, M (l'occhio pietrificato di un girino)
- **Durata:** Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore scaglia una maledizione su una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere.

Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore infligge 1d6 danni necrotici extra al bersaglio ogni volta che lo colpisce con un attacco. Inoltre, quando l'incantatore lancia l'incantesimo, sceglie una caratteristica. Il bersaglio subisce svantaggio alle prove di caratteristica effettuate con la caratteristica scelta.

Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima che questo incantesimo termini, l'incantatore può usare un'azione bonus in un suo turno successivo per maledire una nuova creatura.

Un incantesimo rimuovi maledizione lanciato sul bersaglio termina questo incantesimo prematuramente.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° o 4° livello, può mantenere la concentrazione sull'incantesimo fino a un massimo di 8 ore. Quando usa uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, può mantenere la concentrazione sull'incantesimo fino a un massimo di 24 ore.

Passo Velato

Evocazione di 2° livello

- **Tempo di lancio:** 1 azione bonus
- **Gittata:** Incantatore
- **Componenti:** V
- **Durata:** Istantanea

L'incantatore è avvolto per un istante da una foschia argentata e si teletrasporta di un massimo di 9 metri fino a uno spazio libero che egli sia in grado di vedere.