

Warlock (incantesimi dettagliati)

Trucchetti (incantesimi di livello 0)

Tocco gelido

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.

Deflagrazione occulta

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'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 1d10 danni da forza.

Incantesimi di livello 1

Mani brucianti

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (cono di 4,5 metri)

Componenti: V, S

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°.

Intimorire infernale

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°.

Incantesimi di livello 2

Oscurità

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (pelo di pipistrello e una goccia di pece o un pezzo di carbone)

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore sceglie un punto situato entro gittata da cui si diffonde un'oscurità magica che riempie una sfera del raggio di 4,5 metri per la durata dell'incantesimo. L'oscurità si diffonde oltre gli angoli. Una creatura dotata di scurovisione non è in grado di vedere attraverso questa oscurità e le luci non magiche non possono illuminarla.

Se il punto scelto dall'incantatore si trova su un oggetto che egli sta impugnando o che non è indossato o trasportato da nessuno, l'oscurità si diffonde dall'oggetto e si muove assieme a esso. Coprire completamente la fonte dell'oscurità con un oggetto opaco, come una scodella o un elmo, blocca l'oscurità.

Se una parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone a un'area di luce creata da un incantesimo di 2° livello o inferiore, l'incantesimo che ha creato la luce è dissolto.

Raggio rovente

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore crea tre raggi di fuoco e li scaglia contro uno o più bersagli entro gittata. L'incantatore effettua un attacco con incantesimo a distanza per ogni raggio. Se colpisce, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.