

Paladino (incantesimi dettagliati)

Incantesimi di livello 1

Benedizione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (uno spruzzo di acqua santa)

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°.

Anatema

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di sangue)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie fino a tre creature entro gittata e che egli sia in grado di vedere, che dovranno effettuare un tiro salvezza su Carisma. Se una creatura fallisce il suo tiro salvezza, ogni volta che effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini deve tirare un d4 e sottrarre il numero ottenuto dal tiro per colpire o dal tiro salvezza.

Individuazione del magico

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

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.

Marchio del cacciatore

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: 27 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore sceglie una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere e la marchia misticamente come sua preda. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore infligge 1d6 danni extra al bersaglio ogni volta che lo colpisce con un attacco con un'arma e dispone vantaggio ad ogni prova di Saggezza (Percezione) o Saggezza (Sopravvivenza) effettuata per trovarlo. 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 marchiare una nuova creatura.

Punizione incandescente

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: Incantatore

Componenti: V

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

La prossima volta che l'incantatore colpisce una creatura con un attacco con un'arma da mischia entro la durata di questo incantesimo, l'arma diventa incandescente e l'attacco infligge 1d6 danni da fuoco extra al bersaglio, oltre che incendiarlo. All'inizio di ogni suo turno finché l'incantesimo non termina, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 1d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, l'incantesimo termina. Se il bersaglio o una creatura situata entro 1,5 metri da lui usa un'azione per estinguere le fiamme, o se qualche altro effetto sopprime le fiamme (per esempio se il bersaglio viene immerso nell'acqua), l'incantesimo termina.

Scudo della fede

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una piccola pergamena su cui sia stato scritto un frammento di un testo sacro)

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.