

Bardo (incantesimi dettagliati)

Trucchetti (incantesimi di livello 0)

Messaggio

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.

Beffa crudele

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

L'incantatore pronuncia una sequenza di insulti mescolati a sottili ammalamenti contro una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Se il bersaglio è in grado di sentirlo (non è necessario che lo capisca), deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti subisce 1d4 danni psichici e svantaggio al tiro per colpire successivo che effettua prima della fine del suo turno successivo.

Taumaturgia

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V

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:

La sua voce rimbomba con potenza tre volte superiore rispetto al normale per 1 minuto.

L'incantatore fa in modo che una fiamma tremi, si intensifichi, si affievolisca o cambi colore per 1 minuto.

L'incantatore genera un tremito innocuo sul terreno per 1 minuto.

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.

L'incantatore fa in modo che una porta o una finestra non chiusa a chiave si spalanchi o si chiuda di colpo da sola.

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.

Incantesimi di livello 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.

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 di livello superiore al 1°.

Onda tonante

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (cubo con spigolo di 4,5 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un'ondata di energia tonante si propaga dall'incantatore. Ogni creatura entro un cubo con spigolo di 4,5 metri originato dall'incantatore deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 2d8 danni da tuono e viene spinta di 3 metri più lontana dall'incantatore, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non viene spinta.

Inoltre, gli oggetti non fissati e completamente situati all'interno dell'area di effetto vengono automaticamente spinti 3 metri più lontani dall'incantatore a seguito dell'effetto dell'incantesimo. L'incantesimo emette un rombo tonante udibile fino a 90 metri di distanza.

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°.

Cura ferite

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°.

Camuffare sé stesso

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

L'incantatore assume un aspetto diverso (che include i suoi abiti, armatura, armi e altri oggetti personali presenti sulla sua persona) per la durata dell'incantesimo o finché egli non usa la sua azione per terminarlo. Può apparire 30 cm più alto o più basso e apparire magro, grasso o di corporatura normale. Non può cambiare il suo tipo di corpo, quindi deve adottare una forma che usi la stessa disposizione basilare degli arti. Entro questi limiti, la natura dell'illusione dipende da lui.

I cambiamenti apportati da questo incantesimo non passano il vaglio di un'ispezione fisica. Per esempio, se l'incantatore usa questo incantesimo per aggiungere un cappello in testa, gli oggetti passerebbero attraverso il cappello e chiunque tocchi l'incantatore non sentirebbe nulla o toccherebbe la testa e i capelli dell'incantatore. Se l'incantatore usa questo incantesimo per apparire più magro rispetto alla realtà, quando qualcuno protende la mano per toccarlo, urta l'incantatore quando la sua mano è apparentemente ancora a mezz'aria.

Per capire che l'incantatore è camuffato, una creatura può usare la sua azione per ispezionare il suo aspetto e deve superare una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Incantesimi di livello 2

Invisibilità

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un ciglio in uno strato di resina)

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.

Scassinare

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie un oggetto entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Può trattarsi di una porta, uno scrigno, un forziere, un paio di manette, un lucchetto o un altro oggetto dotato di un mezzo normale o magico per impedire l'accesso.

Un bersaglio tenuto chiuso da una serratura magica, incastrato o sbarrato cessa di essere tale. Se l'oggetto è protetto da più serrature, soltanto una di esse viene sbloccata.

Se l'incantatore sceglie un bersaglio tenuto chiuso da serratura arcana, quell'incantesimo è soppresso per 10 minuti, un periodo in cui può essere aperto e chiuso normalmente.

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, l'oggetto emette un forte rumore simile al bussare, udibile fino a una distanza di 90 metri.