

RISCALDARE IL METALLO

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di ferro e una fiamma)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie un oggetto artificiale di metallo come un'arma di metallo o un'armatura di metallo media o pesante, situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere, e fa in modo che quell'oggetto diventi incandescente.

Ogni creatura a contatto fisico con l'oggetto subisce 2d8 danni da fuoco quando l'incantesimo viene lanciato. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può usare un'azione bonus a ogni suo turno successivo per infliggere di nuovo quei danni.

Se una creatura indossa o impugna l'oggetto e ne subisce i danni, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione o lasciare cadere l'oggetto, se può farlo. Se non lascia cadere l'oggetto, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

Al Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 2°.