



INVOCAZIONE

DARDO INCANTATO

1



Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V S
Durata: Istantaneo
Classi: Mago, Stregone

Crei 3 dardi luminosi di forza magica. Ciascun dardo colpisce una creatura che puoi vedere. Un dardo infligge $1d4+1$ danni da forza al suo bersaglio. I dardi colpiscono tutti simultaneamente, e li puoi dirigere perché colpiscano una creatura o più creature.

Ai Livelli Superiori: Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, l'incantesimo crea un dardo aggiuntivo per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Uno a te, uno a te...e uno a te!

—Orem Crest, Mago mezz'elfo



INVOCAZIONE

CURA FERITE

1



Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V S
Durata: Istantaneo
Classi: Bardo, Chierico, Druido, Paladino, Ranger

Una creatura a contatto con te recupera un numero di punti ferita uguale a $1d8+1$ il tuo modificatore di Caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto su non morti e costrutti.

Ai Livelli Superiori: Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, la cura incrementa di $1d8$ per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Per il potere di Prios!

—Dela Sirikit, Chierca umana



Tempo di Lancio: 1 reazione, che effettui quando sei colpito da un attacco o bersagliato da un *Dardo Incantato*

Gittata: Personale

Componenti: V S

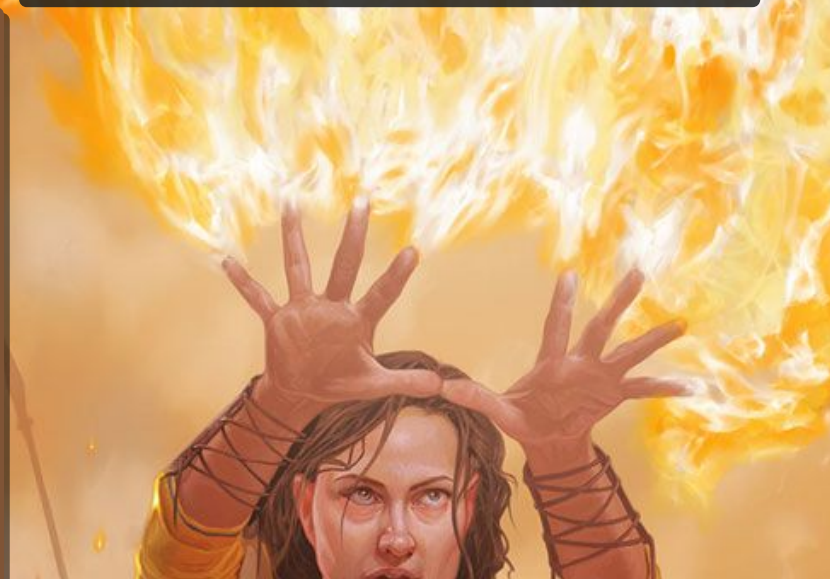
Durata: 1 Round

Classi: Mago, Strgone

Compare una barriera di forza magica invisibile a proteggerti. Fino all'inizio del tuo prossimo turno hai un bonus di +5 alla CA, compreso l'attacco innescante, e non subisci danni da *Dardo Incantato*.

Tenta il tiro: non va

—Irenicus, Mago umano



Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Personale, Cono di 4.5m

Componenti: V S

Durata: Istantaneo

Classi: Mago, Stregone

Ogni creatura nel cono deve effettuare un TS su DES. Una creatura subisce 3d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà se lo supera. Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non siano indossati o trasportati.

Ai Livelli Superiori: Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno incrementa di 1d6 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Tenta il tiro: non va

—Irenicus, Mago umano



Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V S M (un piccolo ammontare di alcool o spirito distillato)

Durata: 1 Ora

Classi: Mago, Stregone

Potenziandoti con una parvenza negromantica di vitalità, ottieni 1d4+4 punti ferita temporanei per la durata dell'incantesimo.

Ai Livelli Superiori: Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, ottieni 5 punti ferita temporanei aggiuntivi per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Tenta il tiro: non va

–Irenicus, Mago umano