

LIBRO DEGLI INCANTESIMI

INDICE

Trucchetti.....	2	Livello 1.....	3
Caos Mentale.....	2	Dardo di Caos.....	3
Dardo di Fuoco.....	2	Scudo.....	3
Mano Magica.....	2	Spruzzo Colorato.....	3
Prestidigitazione.....	3	Template.....	5
Raggio di Gelo.....	3		

TRUCCHETTI

CAOS MENTALE

Trucchetto di Ammalimento

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V,S

Durata: fino a 1 ora

Inietti un picco di energia caotica nella mente di una creatura entro gittata. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza o ricevere 1d6 danni psichici e rimuovere 1d4 dal prossimo tiro salvezza effettuato prima della fine del tuo prossimo turno.

Ai Livelli Superiori. I danni di questo incantesimo aumentano di 1d6 quando raggiungi i seguenti livelli: 5° livello (2d6), 11° livello (3d6), e 17° livello (4d6).

DARDO DI FUOCO

Trucchetto di Invocazione

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V,S

Durata: Istantanea

L'incantatore scaglia una scintilla di fuoco verso una creatura o un oggetto situato entro gittata, effettuando un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio.

Se colpisce, il bersaglio subisce 1d10 danni da fuoco. Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo si incendia se non è indossato o trasportato.

Ai Livelli Superiori. I danni di questo incantesimo aumentano di 1d10 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d10), 11° livello (3d10) e 17° livello (4d10).

MANO MAGICA

Trucchetto di Evocazione

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V,S

Durata: 1 minuto

Una mano spettrale e fluttuante appare nel punto scelto all'interno del raggio. La mano dura per la durata o fino a quando non la scartate come azione. La mano svanisce se è mai più di 9 metri di distanza da te o se lanci di nuovo questo incantesimo.

Puoi usare la tua azione per controllare la mano. Puoi usare la mano per manipolare un oggetto, aprire una porta o un contenitore sbloccato, riporre o recuperare un oggetto da un contenitore aperto o versare il contenuto da una fiala. Puoi muovere la mano fino a 9 metri ogni volta che la usi.

La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 5 chili.

PRESTIDIGITAZIONE

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di lancio: 1 azione
Gittata: 3 metri
Componenti: V,S
Durata: Fino a 1 ora

Questo incantesimo è un trucco magico che gli incantatori novizi usano per fare pratica. L'incantatore crea uno degli effetti magici seguenti entro gittata:

- Crea un effetto sensoriale innocuo e istantaneo, come una pioggia di scintille, una folata di vento, una tenue melodia musicale o uno strano odore.
- Accende o spegne istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo fuoco da campo.
- Pulisce o sporca istantaneamente un oggetto non più grande di un cubo con spigolo di 30 cm.
- Riscalda, raffredda o condiscende materiale non vivente del volume massimo di un cubo di spigolo di 30 cm per 1 ora.
- Fa comparire un colore, un piccolo segno o un simbolo su un oggetto o una superficie per 1 ora.
- Crea un ninnolo non magico o un'immagine illusoria che può stare nella sua mano e che permane fino alla fine del suo turno.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte può tenere attivi fino a tre dei suoi effetti non istantanei contemporaneamente, e può congelare ognuno di questi effetti con un'azione.

RAGGIO DI GELO

Trucchetto di Invocazione

Tempo di lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V,S
Durata: Istantanea

Un raggio gelido di luce azzurra e biancastra 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 1d8 danni da freddo e la sua velocità è ridotta di 3 metri fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

Ai Livelli Superiori. I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

LIVELLO I

DARDO DI CAOS

Invocazione di 1° livello

Tempo di lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V,S
Durata: Istantanea

L'incantatore scaglia una massa tremolante e gorgogliante di energia caotica contro una creatura entro gittata, effettuando un attacco con incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 2d8 + 1d6 danni. L'incantatore sceglie uno dei d8. Il risultato ottenuto col tiro di quel dado determina il tipo di danno dell'attacco, come indicato di seguito:

1. Acido
2. Forza
3. Freddo
4. Fulmine
5. Fuoco
6. Psicico
7. Tuono
8. Veleno

Se l'incantatore ottiene lo stesso risultato con entrambi i d8, l'energia caotica balza dal bersaglio a una creatura diversa a scelta dell'incantatore situata entro 9 metri da esso. L'incantatore effettua un nuovo tiro per colpire contro il nuovo bersaglio e un nuovo tiro per i danni, che potrebbe far balzare di nuovo l'energia caotica. Una creatura può essere bersagliata soltanto una volta da ogni lancio di questo incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, ogni bersaglio subisce 1d6 danni extra del tipo ottenuto con il tiro per ogni slot di livello superiore al 1°.

SCUDO

Abiurazione di 1° livello

Tempo di lancio: 1 reazione che l'incantatore effettua quando è colpito da un attacco o bersagliato dall'incantesimo *Dardo Incantato*

Gittata: Incantatore
Componenti: V,S
Durata: 1 round

Una barriera di forza magica invisibile si materializza e protegge l'incantatore.

Fino all'inizio del proprio turno successivo, l'incantatore ottiene un bonus +5 alla CA da applicare anche all'attacco innescante e non subisce danni dall'incantesimo *Dardo Incantato*.

SPRUZZO COLORATO

Illusione di 1° livello

Tempo di lancio: 1 azione
Gittata: incantatore (cono di 4,5m)
Componenti: V, S, M (un pizzico di sabbia o di polvere colorata di rosso, giallo e blu)
Durata: 1 round

Dalla mano dell'incantatore si sprigiona un lampo abbagliante di luce multicolore. L'incantatore tira 6d10; il totale indica l'ammontare di creature in punti ferita che questo incantesimo può influenzare. Le creature situate entro un cono di 4,5 metri che ha origine dall'incantatore sono influenzate in ordine crescente basato sui loro punti ferita attuali (ignorando le creature prive di sensi e quelle che non sono in grado di vedere).

A partire dalla creatura che possiede meno punti ferita attuali, ogni creatura influenzata da questo incantesimo è accecata finché l'incantesimo non termina. Si sottraggono i punti ferita di ogni creatura dal totale prima di passare alla creatura con l'ammontare immediatamente superiore di punti ferita. I punti ferita di una creatura devono essere pari o inferiori al totale rimanente affinché quella creatura possa essere influenzata.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, tira 2d10 aggiuntivi per ogni slot di livello superiore al 1°.

TEMPLATE
Sottotitolo

Tempo di lancio:
Gittata:
Componenti:
Durata:

Lorem ipsum.

Ai Livelli Superiori.