

GUIDA

Trucchetto di Divinazione

TEMPO DI LANCIO

1 Azione

GITTATA

Contatto

COMPONENTI

V, S

DURATA

Fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Una volta prima che l'incantesimo termini il bersaglio può tirare un d4 e aggiungere il risultato a una prova di caratteristica a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo avere effettuato la prova di caratteristica. Dopodiché l'incantesimo termina.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

FIAMMA SACRA

Trucchetto di Invocazione

TEMPO DI LANCIO

1 Azione

GITTATA

18 metri

COMPONENTI

V, S

DURATA

Istantanea

Un bagliore simile a una fiamma scende fino a una creatura entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 1d8 danni radianti. Il bersaglio non trae beneficio dalla copertura per questo tiro salvezza. I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

RESISTENZA

Trucchetto di Abiurazione

TEMPO DI LANCIO

1 Azione

GITTATA

Contatto

COMPONENTI

V, S, M

DURATA

Fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Per una volta prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e aggiungere il risultato ottenuto ad un tiro salvezza a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo avere effettuato il tiro salvezza. Dopodiché l'incantesimo termina.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

TAUMATURGIA

Trucchetto di Trasmutazione

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:  
1) La sua voce rimbomba con potenza tre volte superiore rispetto al normale per 1 minuto. 2) L'incantatore fa in modo che una fiamma tremi, si intensifichi, si affievolisca o cambi colore per 1 minuto. 3) L'incantatore genera un tremito innocuo sul terreno per 1 minuto. 4) 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. 5) L'incantatore fa in modo che una porta o una finestra non chiusa a chiave si spalanchi o si chiuda di colpo da sola. 6) 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 congelare uno di quegli effetti con un'azione.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

BENEDIZIONE 1

Ammaliamiento di 1° livello

TEMPO DI LANCIO

1 Azione

GITTATA

9 metri

COMPONENTI

V, S, M

DURATA

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°.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

CURA FERITE 1

Invocazione di 1° livello

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°.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

SANTUARIO 1

Abiurazione di 1° livello

TEMPO DI LANCIO

1 Azione Bonus

GITTATA

9 metri

COMPONENTI

V, S, M

DURATA

1 minuto

L'incantatore protegge una creatura situata entro gittata dagli attacchi. Finché l'incantesimo non termina, ogni creatura che bersaglia la creatura protetta con un attacco o un incantesimo che infligge danni deve prima effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, deve scegliere un nuovo bersaglio o perdere l'attacco. Questo incantesimo non protegge la creatura bersaglio dagli effetti ad area come l'esplosione di una Palla di Fuoco. Se la creatura protetta effettua un attacco o lancia un incantesimo che influenza una creatura nemica, questo incantesimo termina.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO 1

Divinazione di 1° livello

TEMPO DI LANCIO

1 Azione

GITTATA

Incantatore

COMPONENTI

V, S

DURATA

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.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

PROTEZIONE DAL BENE E DAL MALE 1

Abiurazione di 1° livello

TEMPO DI LANCIO

1 Azione

GITTATA

Contatto

COMPONENTI

V, S, M

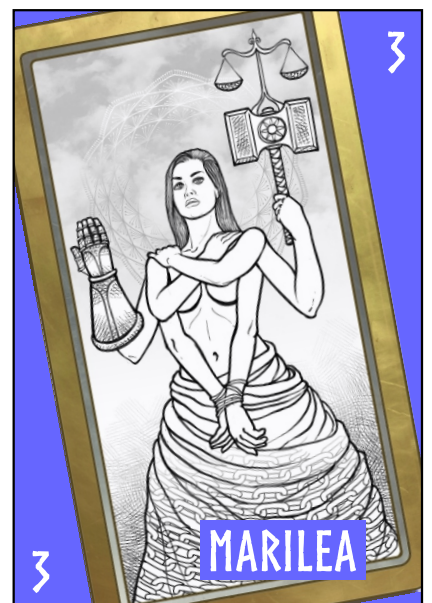
DURATA

Fino a 10 minuti

Finché l'incantesimo non termina, una creatura consenziente toccata dall'incantatore è protetta da certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, folletti, immondi e non morti. La protezione conferisce vari benefici. Le creature di quei tipi subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro il bersaglio. Inoltre il bersaglio non può essere affascinato, posseduto o spaventato da una di quelle creature. Se il bersaglio è già affascinato, posseduto o spaventato dispone vantaggio al nuovo tiro salvezza contro l'effetto rilevante.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022





ARMA SPIRITUALE2

Invocazione di 2° livello

TEMPO DI LANCIO

1 Azione Bonus

GITTATA

18 metri

COMPONENTI

V, S

DURATA

1 minuto

L'incantatore crea entro gittata un'arma fluttuante spettrale che permane per la durata dell'incantesimo o finché l'incantatore non lancia di nuovo questo incantesimo.

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore può effettuare un attacco in mischia con questo incantesimo contro una creatura entro 1,5 metri dall'arma. Se colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni da forza + il modificatore di caratteristica da incantatore.

Con un'azione bonus nel suo turno, l'incantatore può muovere l'arma di un massimo di 6 metri e ripetere l'attacco contro una creatura situata entro 1,5 metri da essa. L'arma può assumere la forma che l'incantatore preferisce. I chierici di una divinità associata a un tipo particolare di arma (come per esempio St Cuthbert, noto per la sua mazza, o Thor per il suo martello) impartiranno all'arma creata da questo incantesimo la forma di tale arma.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

RISTORARE INFERIORE2

Abiurazione di 2° livello

TEMPO DI LANCIO

1 Azione

GITTATA

Contatto

COMPONENTI

V, S

DURATA

Istantanea

L'incantatore tocca una creatura e può porre termine a una malattia o una condizione che lo affligge tra accecato, assordato, avvelenato o paralizzato.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

AIUTO2

Abiurazione di 2° livello

TEMPO DI LANCIO

1 Azione

GITTATA

9 metri

COMPONENTI

V, S, M

DURATA

8 ore

Questo incantesimo rafforza il vigore e la determinazione degli alleati. L'incantatore sceglie fino a tre creature entro gittata. Il massimo dei punti ferita e i punti ferita attuali di ogni bersaglio aumentano di 5 per la durata dell'incantesimo.

AI LIVELLI SUPERIORI

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i punti ferita di un bersaglio aumentano di altri 5 punti per ogni slot di livello superiore al 2°.

M: una minuscola striscia di tessuto bianco

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

CARATTERISTICA POTENZIATA2

Trasmutazione di 2° livello

TEMPO DI LANCIO

1 Azione

GITTATA

Contatto

COMPONENTI

V

DURATA

Fino a 1 ora

L'incantatore tocca una creatura e le conferisce un potenziamento magico, scegliendo uno degli effetti seguenti che permane finché l'incantesimo non termina.

Astuzia della Volpe: il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Intelligenza. Forza del Toro: il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Forza e la sua capacità di trasporto raddoppia. Grazia del Gatto: il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Destrezza. Inoltre non subisce danni se cade da 6 metri o meno, purché non sia incapacitato. Resistenza dell'Orso: il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Costituzione. Ottiene anche 2d6 punti ferita temporanei, che vanno perduti quando l'incantesimo termina. Saggezza del Gufo: il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Saggezza. Splendore dell'Aquila. Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Carisma.

AI LIVELLI SUPERIORI

Quando incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 2°.

M: peli o piume strappati a una bestia

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

BLOCCA PERSONE2

Ammalimento di 2° livello

TEMPO DI LANCIO

1 Azione

GITTATA

18 metri

COMPONENTI

V, S, M

DURATA

Fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie un umanoide entro gittata e che egli sia in grado di vedere.

Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà paralizzato per la durata dell'incantesimo. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza su Saggezza. Se lo supera, l'incantesimo su di esso termina.

AI LIVELLI SUPERIORI

L'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, può bersagliare un umanoide aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 2°.

M: una piccola sbarra di ferro

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

FARO DI SPERANZA3

Abiurazione di 3° livello

TEMPO DI LANCIO

1 Azione

GITTATA

9 metri

COMPONENTI

V, S

DURATA

Fino a 1 minuto

Questo incantesimo infonde speranza e vitalità.

L'incantatore sceglie un qualsiasi numero di creature entro gittata.

Per la durata dell'incantesimo, ogni bersaglio dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Saggezza e ai tiri salvezza contro morte e recupera il numero massimo di punti ferita possibile da qualsiasi guarigione.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

RINASCITA3

Necromanzia di 3° livello

TEMPO DI LANCIO

1 Azione

GITTATA

Contatto

COMPONENTI

V, S, M

DURATA

Istantanea

L'incantatore protegge una creatura situata entro gittata dagli attacchi.

L'incantatore tocca una creatura morta entro l'ultimo minuto.

Quella creatura torna in vita con 1 punto ferita.

Questo incantesimo non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia e non può ripristinare le eventuali parti del corpo mancanti.

M: diamanti del valore di 300 mo, che l'incantesimo consuma

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

PARLARE CON I MORTI3

Necromanzia di 3° livello

TEMPO DI LANCIO

1 Azione

GITTATA

3 metri

COMPONENTI

V, S, M

DURATA

10 minuti

L'incantatore conferisce una parvenza di vita e di intelligenza a un cadavere a sua scelta situato entro gittata, permettendogli di rispondere alle domande poste

Il cadavere deve avere ancora una bocca e non deve essere un non morto. L'incantesimo fallisce se il cadavere è già stato il bersaglio di questo incantesimo negli ultimi 10 giorni. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può porre al cadavere un massimo di cinque domande. Il cadavere sa solo quello che sapeva in vita, inclusi i linguaggi che conosceva.

Le risposte sono generalmente brevi, criptiche o ripetitive e il cadavere non è obbligato in alcun modo a fornire risposte sincere se l'incantatore gli è ostile o se lo riconosce come nemico.

L'incantesimo non riporta l'anima della creatura nel suo corpo, ma soltanto lo spirito animante.

Quindi il cadavere non può apprendere nuove informazioni, non conosce nulla di ciò che è accaduto dopo la sua morte e non può speculare sugli eventi futuri.

M: incenso bruciato

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

LUCE DIURNA3

Invocazione di 3° livello

TEMPO DI LANCIO

1 Azione

GITTATA

18 metri

COMPONENTI

V, S

DURATA

1 ora

Una sfera di luce del raggio di 18 metri si diffonde da un punto situato entro gittata scelto dall'incantatore.

La sfera è pervasa da luce intensa e proietta luce fioca per altri 18 metri.

Se il punto scelto dall'incantatore si trova su un oggetto che egli sta impugnando o che non è indossato o trasportato da nessuno, la luce si diffonde dall'oggetto e si muove assieme a esso.

Coprire completamente la fonte di luce con un oggetto opaco, come una scodella o un elmo, blocca la luce.

Se una parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone a un'area di oscurità creata da un incantesimo di 3° livello o inferiore, l'incantesimo che ha creato l'oscurità è dissolto.

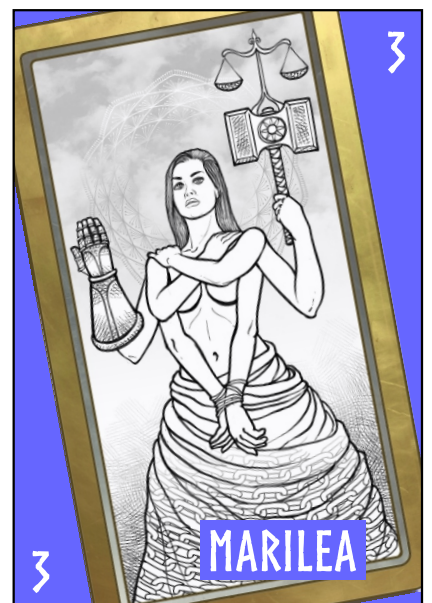
DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022














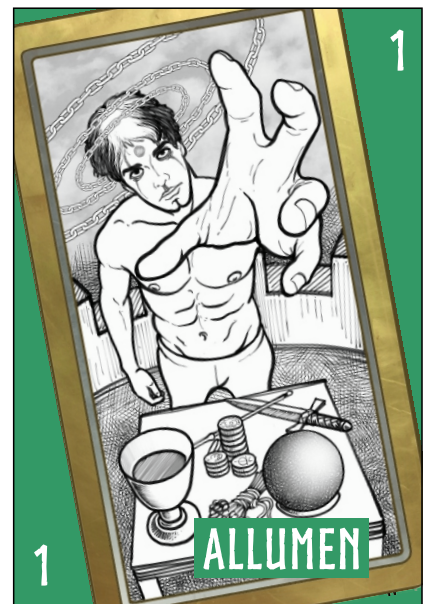
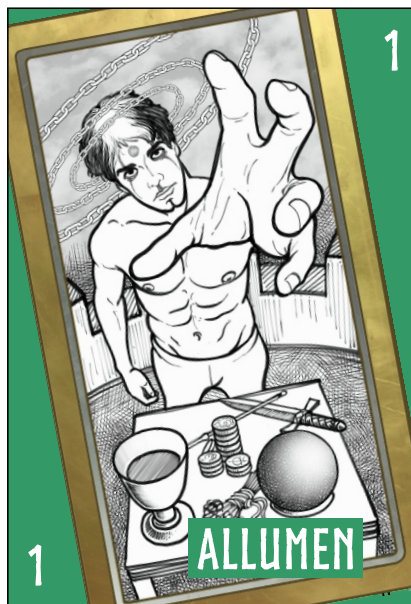
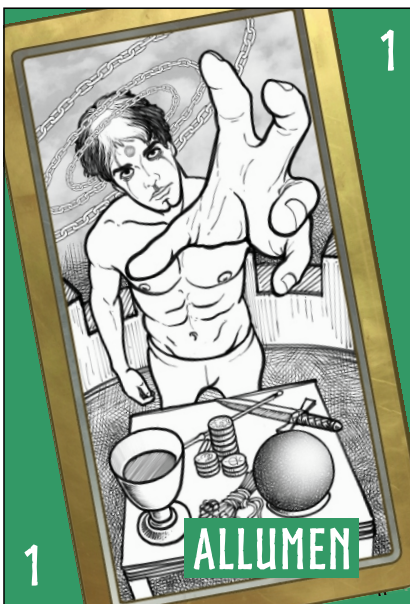
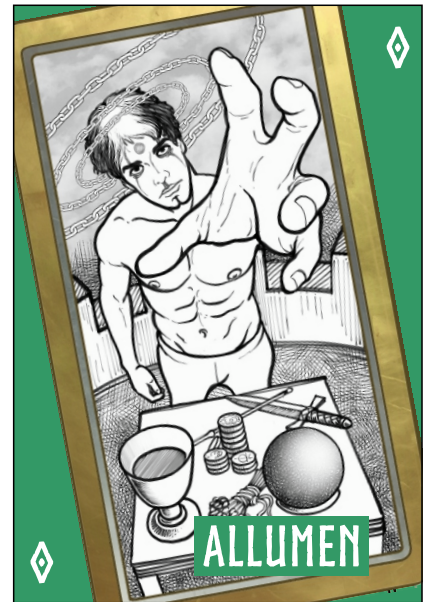
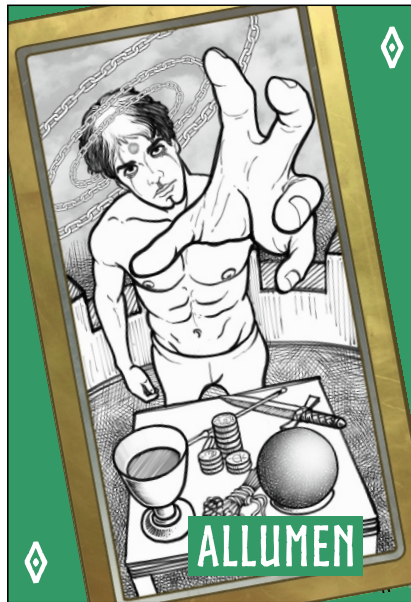
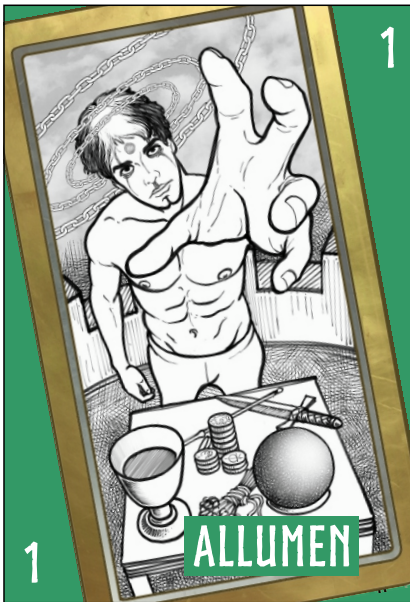
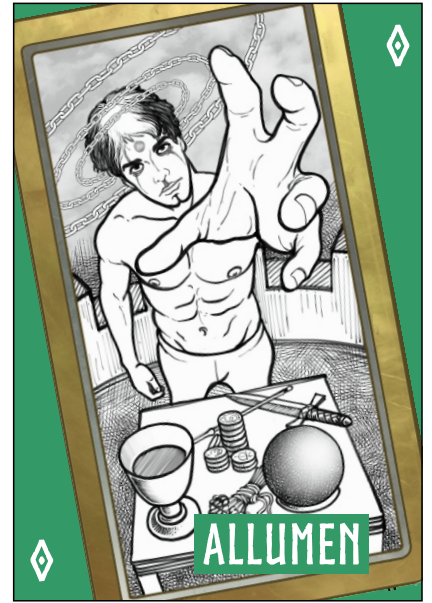
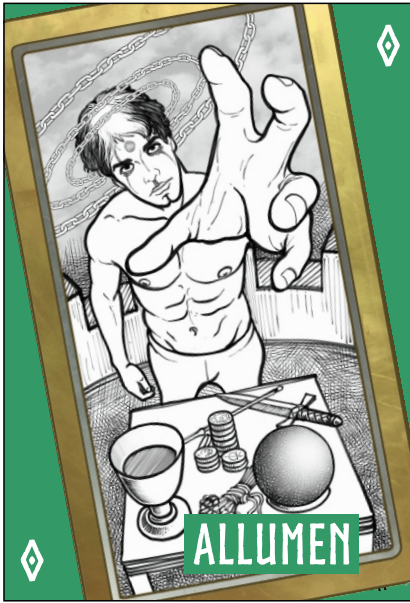
<div> <div>RIPARARE</div> <div>Trucchetto di Trasmutazione</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 minuto</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>Contatto</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S, M</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Istantanea</div> </div> </div> <p>Questo incantesimo ripara una singola crepa o uno squarcio in un oggetto toccato dall'incantatore, come l'anello spezzato di una catena, due metà di una chiave spezzata, un mantello strappato o un otre forato.</p> <p>Fintanto che la crepa o lo squarcio non è più grande di 30 cm in ogni dimensione, l'incantatore lo ripara senza lasciare traccia del danno precedente.</p> <p>Questo incantesimo può fisicamente riparare un oggetto magico o un costrutto, ma non può ripristinare la magia in un oggetto del genere.</p> <p><b>M:</b> due calamite</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>	<div> <div>ILLUSIONE MINORE</div> <div>Trucchetto di Illusione</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>9 metri</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>S,M</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>1 minuto</div> </div> </div> <p>L'incantatore crea un suono o un'immagine di un oggetto entro gittata che permane per la durata dell'incantesimo. L'illusione termina anche se l'incantatore la interrompe con un'azione o se lancia questo incantesimo di nuovo.</p> <p><b>Se l'incantatore crea un suono</b>, il suo volume può variare da un sussurro a un urlo. Può trattarsi della voce dell'incantatore, della voce di qualcun altro, del ruggito di un leone, di un rullo di tamburi o di un qualsiasi altro suono a sua scelta. Il suono può echeggiare ininterrottamente per tutta la durata, oppure l'incantatore può emettere suoni più discreti in momenti diversi prima che l'incantesimo termini.<b>Se l'incantatore crea l'immagine di un oggetto</b> (come per esempio una sedia, una serie di impronte nel fango o uno scrigno), quell'oggetto non deve essere più grande di un cubo con spigolo di 1,5 metri. L'immagine non può emettere suoni, luci, odori o qualsiasi altro effetto sensoriale. Un'interazione fisica con l'immagine rivela che si tratta di un'illusione, in quanto gli oggetti la attraversano.<b>Se una creatura usa la sua azione</b> per esaminare il suono o l'immagine, può determinare che si tratta di un'illusione se effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se una creatura discerne l'illusione per ciò che è, l'illusione si attenua per quella creatura. <b>M:</b> un ciuffo di lana.</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>	<div> <div>BEFFA CRUDELE</div> <div>Trucchetto di Ammaliamento</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>18 metri</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Istantanea</div> </div> </div> <p>L'incantatore pronuncia una sequenza di insulti mescolati a sottili ammaliamenti contro una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere.</p> <p>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.</p> <p>I danni di questo incantesimo aumentano di 1d4 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d4), 11° livello (3d4) e 17° livello (4d4).</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>
<div> <div>LUMINESCENZA</div> <div>1</div> <div>Invocazione di 1° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>18 metri</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Fino a 1 minuto</div> </div> </div> <p>Ogni oggetto contenuto in un cubo con spigolo di 6 metri entro gittata viene evidenziato da un alone di luce blu, verde o viola (a scelta dell'incantatore).</p> <p>Ogni creatura situata entro l'area quando l'incantesimo viene lanciato, viene a sua volta evidenziata dall'alone di luce se fallisce un tiro salvezza su Destrezza.</p> <p>Per la durata dell'incantesimo, gli oggetti e le creature influenzate proiettano luce fioca entro un raggio di 3 metri.</p> <p>Ogni tiro per colpire contro una creatura o un oggetto influenzato dispone di vantaggio se l'attaccante è in grado di vederlo, e la creatura o l'oggetto influenzato non trae beneficio dal fatto di essere invisibile.</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>	<div> <div>PAROLA GUARITRICE</div> <div>1</div> <div>Invocazione di 1° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione Bonus</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>18 metri</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Istantanea</div> </div> </div> <p>Una creatura scelta dall'incantatore entro gittata e che egli sia in grado di vedere recupera un ammontare di punti ferita pari a 1d4 + il modificatore di caratteristica da incantatore.</p> <p>Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.</p> <p><b>AI LIVELLI SUPERIORI</b></p> <p>Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, l'ammontare di guarigione aumenta di 1d4 punti ferita per ogni slot di livello superiore al 1°.</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>	<div> <div>CAMUFFARE SE STESSO</div> <div>1</div> <div>Illusione di 1° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>Incantatore</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>1 ora</div> </div> </div> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 pretende la mano per toccarlo, urta l'incantatore quando la sua mano è apparentemente ancora a mezz'aria.</p> <p>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.</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>
<div> <div>FRANTUMARE</div> <div>2</div> <div>Invocazione di 2° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>18 metri</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S, M</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Istantanea</div> </div> </div> <p>Un rumore improvviso e assordante, dolorosamente intenso, si diffonde da un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata.</p> <p>Ogni creatura entro una sfera del raggio di 3 metri centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 3d8 danni da tuono, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Una creatura fatta di materiale inorganico come pietra, cristallo o metallo subisce svantaggio a questo tiro salvezza. Anche un oggetto non magico che non sia indossato o trasportato subisce i danni se si trova entro l'area dell'incantesimo.</p> <p><b>AI LIVELLI SUPERIORI</b></p> <p>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°.</p> <p><b>M:</b> un frammento di mica</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>	<div> <div>LOCALIZZA OGGETTO</div> <div>2</div> <div>Divinazione di 2° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>Incantatore</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S,M</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Fino a 10 minuti</div> </div> </div> <p>L'incantatore descrive o nomina un oggetto a lui familiare. Percepisce la direzione dell'ubicazione di quell'oggetto purché esso si trovi entro 300 metri da lui. Se l'oggetto è in movimento, l'incantatore sa in che direzione si muove.</p> <p>L'incantesimo può localizzare un oggetto specifico noto all'incantatore, purché l'incantatore abbia visto tale oggetto da vicino (entro 9 metri) almeno una volta. In alternativa, l'incantesimo può localizzare l'oggetto più vicino di un tipo particolare, come un certo tipo di veste, gioiello, mobile, strumento o arma.</p> <p>Questo incantesimo non può localizzare un oggetto se una cortina di piombo di qualsiasi spessore, anche una sottile lamina, blocca il percorso diretto tra l'incantatore e l'oggetto.</p> <p><b>M:</b> un rametto biforcuto</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>	<div> <div>RISCALDARE IL METALLO</div> <div>2</div> <div>Trasmutazione di 2° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>18 metri</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S, M</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Fino a 1 minuto</div> </div> </div> <p>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.</p> <p>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.</p> <p><b>AI LIVELLI SUPERIORI:</b> 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°.</p> <p><b>M:</b> un pezzo di ferro e una fiamma</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>





<div> <div>TRAMA IPNOTICA3</div> <div>Illusione di 3° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO 1 Azione</div> <div>GITTATA 36 metri</div> </div> <div> <div>COMPONENTI S, M</div> <div>DURATA Fino a 1 minuto <sup>C</sup></div> </div> </div> <p>L'incantatore crea un complicato intreccio di colori che si snoda nell'aria all'interno di un cubo con spigolo di 9 metri entro gittata.</p> <p>La trama appare soltanto per un istante, poi svanisce. Ogni creatura entro l'area che la veda deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, diventa affascinata da questo incantesimo. Finché è affascinata, la creatura è incapacitata e la sua velocità è pari a 0.</p> <p>L'incantesimo su una creatura influenzata termina se la creatura subisce danni o se qualcun altro usa un'azione per scuotere la creatura, destandola dal suo stato confusionale.</p> <p><b>M:</b> un bastoncino d'incenso acceso o una fiala di cristallo riempita di materiale fosforescente</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div> 	<div> <div>DISSOLVI MAGIE3</div> <div>Abiurazione di 3° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO 1 Azione</div> <div>GITTATA 36 metri</div> </div> <div> <div>COMPONENTI V, S</div> <div>DURATA Istantanea</div> </div> </div> <p>L'incantatore sceglie una creatura, oggetto o effetto magico situato entro gittata.</p> <p>Ogni incantesimo di 3° livello o inferiore termina. Per ogni incantesimo di 4° livello o superiore presente sul bersaglio, l'incantatore effettua una prova di caratteristica usando la propria caratteristica da incantatore. La CD è pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Se supera la prova, l'incantesimo termina.</p> <p><b>AI LIVELLI SUPERIORI:</b></p> <p>Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, termina automaticamente gli effetti di un incantesimo sul bersaglio se il livello di quell'incantesimo è pari o inferiore al livello dello slot incantesimo usato dall'incantatore.</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div> 	<div> <div>VOLARE5</div> <div>Transmutazione di 3° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO 1 Azione</div> <div>GITTATA Contatto</div> </div> <div> <div>COMPONENTI V, S, M</div> <div>DURATA Fino a 10 minuti <sup>C</sup></div> </div> </div> <p>L'incantatore tocca una creatura consenziente. Il bersaglio ottiene una velocità di volare di 18 m per la durata dell'incantesimo. Quando l'incantesimo termina, il bersaglio cade se era ancora sospeso in aria, a meno che non abbia modo di impedire la caduta.</p> <p><b>AI LIVELLI SUPERIORI</b></p> <p>L'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot incantesimo di livello superiore al 3°.</p> <p><b>M:</b> la piuma dell'ala di un qualsiasi uccello</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div> 
<div> <div>INVISIBILITÀ5</div> <div>Illusione di 2° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO 1 Azione</div> <div>GITTATA Contatto</div> </div> <div> <div>COMPONENTI V, S, M</div> <div>DURATA Fino a 1 ora <sup>C</sup></div> </div> </div> <p>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.</p> <p><b>AI LIVELLI SUPERIORI:</b></p> <p>Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 2°.</p> <p><b>M:</b> un ciglio in uno strato di resina</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div> 	<div> <div>LEVITAZIONE5</div> <div>Invocazione di 1° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO 1 Azione</div> <div>GITTATA 18 metri</div> </div> <div> <div>COMPONENTI V, S, M</div> <div>DURATA Fino a 10 minuti <sup>C</sup></div> </div> </div> <p>Una creatura o un oggetto incustodito a scelta dell'incantatore, situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere, si solleva verticalmente fino a 6 metri e rimane sospeso lassù per la durata dell'incantesimo. L'incantesimo può far levitare un bersaglio che pesa fino a 250 kg. Una creatura non consenziente che supera un tiro salvezza su Costituzione non subisce l'effetto dell'incantesimo.</p> <p>Il bersaglio può muoversi soltanto spingendosi o aggrappandosi a un oggetto fisso o a una superficie entro portata (come per esempio una parete o un soffitto), che gli permette di muoversi come se stesse scalando quella superficie. L'incantatore può variare l'altitudine del bersaglio di un massimo di 6 metri in ogni direzione nel proprio turno. Se il bersaglio è l'incantatore stesso, egli può muoversi su o giù come parte del suo movimento. Altrimenti può usare la sua azione per muovere il bersaglio, che deve rimanere entro gittata. Quando l'incantesimo termina, il bersaglio scende dolcemente fluttuando fino a terra, se era ancora sospeso.</p> <p><b>M:</b> un ciglio in uno strato di resina</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div> 	<div> <div>CURA FERITE5</div> <div>Invocazione di 1° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO 1 Azione</div> <div>GITTATA Contatto</div> </div> <div> <div>COMPONENTI V, S</div> <div>DURATA Istantanea</div> </div> </div> <p>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.</p> <p><b>AI LIVELLI SUPERIORI</b></p> <p>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°.</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div> 
<div> <div>RIMUOVI MALEDIZIONE3</div> <div>Abiurazione di 3° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO 1 Azione</div> <div>GITTATA Contatto</div> </div> <div> <div>COMPONENTI V, S</div> <div>DURATA Istantanea</div> </div> </div> <p>Al tocco dell'incantatore, tutte le maledizioni che affliggono una creatura o un oggetto terminano. Se l'oggetto è un oggetto magico maledetto, la sua maledizione rimane, ma l'incantesimo spezza la sintonia del suo proprietario con quell'oggetto, consentendogli di rimuoverlo o di scartarlo.</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div> 	<div> <div>PROTEZIONE DAL FULMINE5</div> <div>Abiurazione di 3° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO 1 Azione</div> <div>GITTATA Contatto</div> </div> <div> <div>COMPONENTI V, S</div> <div>DURATA Fino a 1 ora <sup>C</sup></div> </div> </div> <p>Per la durata dell'incantesimo, una creatura consenziente toccata dall'incantatore dispone di resistenza al tipo di danni fulmine.</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div> 	<div> <div>PROTEZIONE DAL BENE E DAL MALE5</div> <div>Abiurazione di 1° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO 1 Azione</div> <div>GITTATA Contatto</div> </div> <div> <div>COMPONENTI V, S, M</div> <div>DURATA Fino a 10 minuti <sup>C</sup></div> </div> </div> <p>Finché l'incantesimo non termina, una creatura consenziente toccata dall'incantatore è protetta da certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, folletti, immondi e non morti.</p> <p>La protezione conferisce vari benefici. Le creature di quei tipi subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro il bersaglio. Inoltre il bersaglio non può essere affascinato, posseduto o spaventato da una di quelle creature. Se il bersaglio è già affascinato, posseduto o spaventato dispone vantaggio al nuovo tiro salvezza contro l'effetto rilevante.</p> <p><b>M:</b> acqua santa o polvere d'argento e di ferro che l'incantesimo consuma</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div> 





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 a 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.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

ILLUSIONE MINORE

Trucchetto di Illusione

TEMPO DI LANCIO 1 Azione	GITTATA 9 metri	COMPONENTI S,M
		DURATA 1 minuto

L'incantatore crea un suono o un'immagine di un oggetto entro gittata che permane per la durata dell'incantesimo. L'illusione termina anche se l'incantatore la interrompe con un'azione o se lancia questo incantesimo di nuovo.

**Se l'incantatore crea un suono**, il suo volume può variare da un sussurro a un urlo. Può trattarsi della voce dell'incantatore, della voce di qualcun altro, del ruggito di un leone, di un rullo di tamburi o di un qualsiasi altro suono a sua scelta. Il suono può echeggiare ininterrottamente per tutta la durata, oppure l'incantatore può emettere suoni più discreti in momenti diversi prima che l'incantesimo termini.**Se l'incantatore crea l'immagine di un oggetto** (come per esempio una sedia, una serie di impronte nel fango o uno scrigno), quell'oggetto non deve essere più grande di un cubo con spigolo di 1,5 metri. L'immagine non può emettere suoni, luci, odori o qualsiasi altro effetto sensoriale. Un'interazione fisica con l'immagine rivela che si tratta di un'illusione, in quanto gli oggetti la attraversano.**Se una creatura usa la sua azione** per esaminare il suono o l'immagine, può determinare che si tratta di un'illusione se effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se una creatura discerne l'illusione per ciò che è, l'illusione si attenua per quella creatura. **M**: un ciuffo di lana.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

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.

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

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

MESSAGGIO

Trucchetto di Trasmutazione

TEMPO DI LANCIO 1 Azione	GITTATA 36 metri
COMPONENTI V, S, M	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.

**M**: un frammento di un filo di rame

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

PRESTIDIGITAZIONE

Invocazione di 1° livello

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:

**1)** Crea un effetto sensoriale innocuo e istantaneo, come una pioggia di scintille, una folata di vento, una tenue melodia musicale o uno strano odore. **2)** Accende o spegne istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo fuoco da campo. **3)** Pulisce o sporca istantaneamente un oggetto non più grande di un cubo con spigolo di 30 cm. **4)** Riscalda, raffredda o condiscende materiale non vivente del volume massimo di un cubo di spigolo di 30 cm per 1 ora. **5)** Fa comparire un colore, un piccolo segno o un simbolo su un oggetto o una superficie per 1 ora. **6)** 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.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

COMPRENSIONE DEI LINGUAGGI 1

Divinazione di 1° livello (rituale)

TEMPO DI LANCIO 1 Azione	GITTATA Incantatore
COMPONENTI V, S, M	DURATA 1 ora

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore comprende il significato letterale di qualsiasi linguaggio parlato che è in grado di sentire. Comprende inoltre ogni linguaggio scritto che è in grado di vedere, ma deve toccare la superficie su cui sono scritte le parole. È necessario circa 1 minuto per leggere una pagina di testo. Questo incantesimo non decodifica i messaggi segreti di un testo o di un glifo, come un sigillo arcano, che non faccia parte di un linguaggio scritto.

**M**: un pizzico di fuliggine e di sale

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO 1

Divinazione di 1° livello (rituale)

TEMPO DI LANCIO 1 Azione	GITTATA Incantatore
COMPONENTI V, S	DURATA 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.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

VITA FALSATA 1

Necromanzia di 1° livello

TEMPO DI LANCIO 1 Azione	GITTATA Incantatore
COMPONENTI V, S, M	DURATA 1 ora

L'incantatore si rafforza con un duplicato necromantico di vita e ottiene 1d4+4 punti ferita temporanei per la durata dell'incantesimo.

**AI LIVELLI SUPERIORI**

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, ottiene 5 punti ferita temporanei per ogni slot di livello superiore al 1°.

**M**: una piccola quantità di alcol o di liquore distillato

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

DARDO INCANTATO 1

Invocazione di 1° livello

TEMPO DI LANCIO 1 Azione	GITTATA 36 metri
COMPONENTI V, S	DURATA Istantanea

Ogni dardo colpisce una creatura scelta dall'incantatore, situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere.

Un dardo infligge 1d4+1 danni da forza al suo bersaglio.

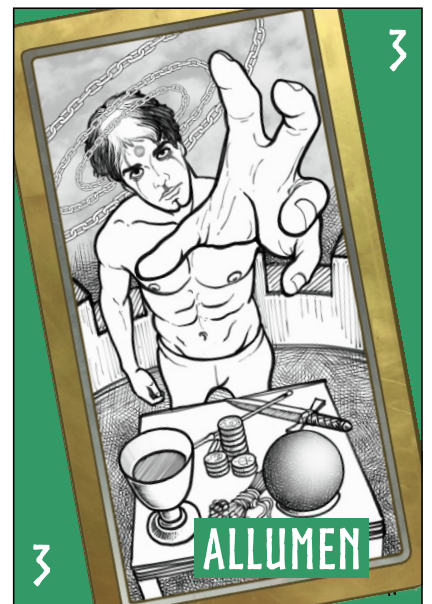
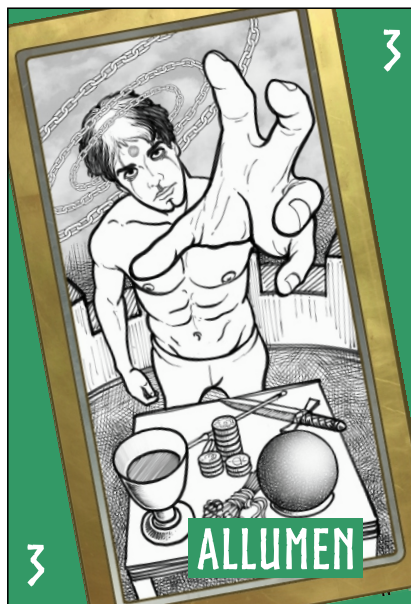
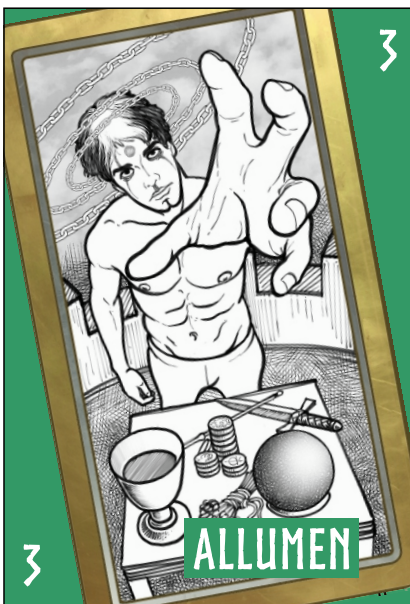
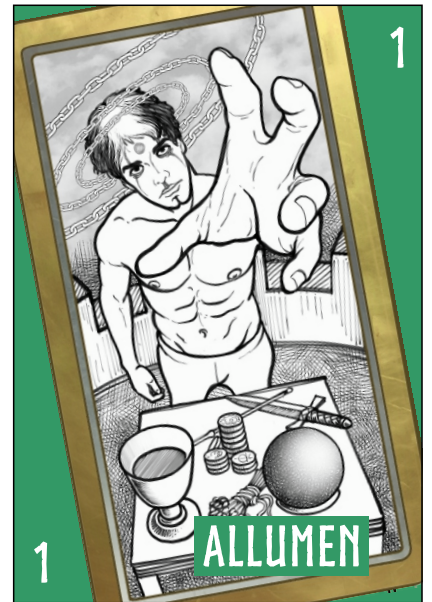
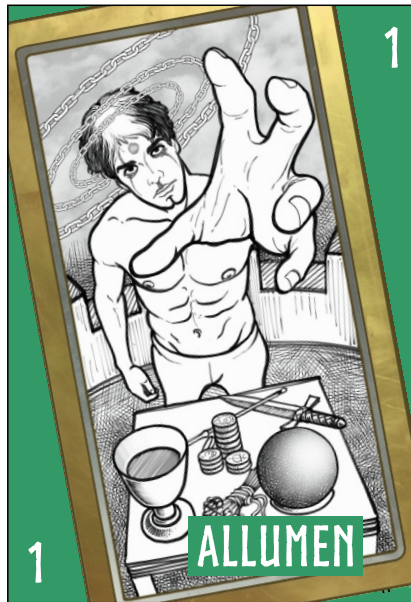
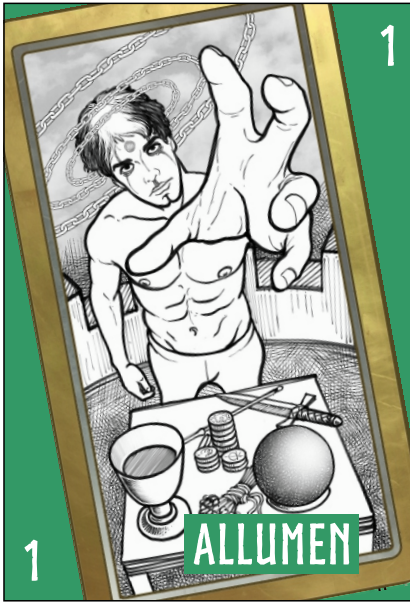
Tutti i dardi colpiscono simultaneamente e l'incantatore può dirigerli per colpire una sola creatura o più creature.

**AI LIVELLI SUPERIORI**

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, l'incantesimo crea un dardo aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 1°.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022





UNTO1

Trucchetto di Evocazione

TEMPO DI LANCIO 1 Azione	GITTATA 18 metri
COMPONENTI V, S, M	DURATA 1 minuto

Una patina viscosa di unto ricopre un quadrato di terreno con lato di 3 metri, centrato in un punto entro gittata, trasformandolo in terreno difficile per la durata dell'incantesimo.

Quando l'unto compare, ogni creatura che si trova entro l'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza altrimenti cade a terra prona.

Anche una creatura che entra nell'area o vi termina il proprio turno deve superare un tiro salvezza su Destrezza o cade a terra prona.

**M:** un frammento di grasso di maiale o di burro

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

DISCO FLUTTUANTE DI TENSER1

Evocazione di 1° livello (rituale)

TEMPO DI LANCIO 1 Azione	GITTATA 9 metri	COMPONENTI V, S, M
	DURATA 1 ora	

Questo incantesimo crea un piano circolare e orizzontale di forza, del diametro di 90 cm e dello spessore di 2,5 cm, che fluttua a 90 cm dal terreno in uno spazio libero a scelta dell'incantatore, situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il disco permane per la durata dell'incantesimo e può sostenere fino a 250 kg. Se si aggiunge ulteriore peso, l'incantesimo termina e tutto ciò che si trovava sul disco cade a terra. Il disco è immobile finché l'incantatore si trova entro 6 metri da esso. Se l'incantatore si allontana dal disco a più di 6 metri, il disco lo segue in modo da rimanere entro 6 metri da lui. Può muoversi sul terreno dissestato, lungo scalinate, pendii e così via, ma non può superare un cambio di elevazione pari o superiore a 3 metri. Per esempio, il disco non potrebbe muoversi oltre una fossa profonda 3 metri e non potrebbe uscire da quella fossa se fosse stato creato sul fondo.

Se l'incantatore si muove a più di 30 metri dal disco (solitamente perché il disco non può aggirare un ostacolo per seguirlo), l'incantesimo termina.

**M:** una goccia di mercurio

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

IDENTIFIKARE1

Divinazione di 1° livello (rituale)

TEMPO DI LANCIO 1 minuto	GITTATA Contatto
COMPONENTI V, S, M	DURATA Istantanea

L'incantatore sceglie un oggetto che deve toccare durante il lancio dell'incantesimo.

Se si tratta di un oggetto magico o di un altro oggetto infuso di magia, apprende le sue proprietà e come usarlo, se necessita di sintonia per usarlo e quante cariche contiene, se ne contiene.

Apprende se l'oggetto è influenzato da eventuali incantesimi e quali essi siano.

Se l'oggetto è stato creato da un incantesimo, l'incantatore apprende quale incantesimo l'ha creato.

Se invece tocca una creatura durante il lancio dell'incantesimo, apprende quali incantesimi influenzano attualmente quella creatura, se ce ne sono.

**M:** una perla dal valore di almeno 100 monete d'oro e una piuma di gufo

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

ARMATURA MAGICA1

Abiurazione di 1° livello

TEMPO DI LANCIO 1 Azione	GITTATA Contatto
COMPONENTI V, S, M	DURATA 8 ore

L'incantatore tocca una creatura consenziente che non indossi un'armatura, e una forza magica protettiva circonda quella creatura finché l'incantesimo non termina.

La CA base del bersaglio diventa 13 + il suo modificatore di Destrezza.

L'incantesimo termina se il bersaglio indossa un'armatura o se l'incantatore interrompe l'incantesimo con un'azione.

**M:** un pezzo di cuoio trattato

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

SCUDO1

Invocazione di 1° livello

TEMPO DI LANCIO 1 Reazione*	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.

**\*:** la reazione è effettuata quando l'incantatore è colpito da un attacco o bersagliato dall'incantesimo Dardo Incantato

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

ALLARME1

Abiurazione di 1° livello (Rituale)

TEMPO DI LANCIO 1 minuto	GITTATA 9 metri
COMPONENTI V, S, M	DURATA 8 ore

L'incantatore predispone un allarme contro le visite indesiderate. Sceglie una porta, una finestra o un'area entro gittata che non sia più grande di un cubo con spigolo di 6 metri. Finché l'incantesimo non termina, un allarme avverte l'incantatore ogni volta che una creatura di taglia Minuscola o superiore tocca l'area protetta o vi entra. Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore designa quali creature non faranno scattare l'allarme. Sceglie inoltre se l'allarme è mentale o udibile. Un allarme mentale fa scattare un suono nella mente dell'incantatore se questi si trova entro 1,5 km dall'area protetta. Questo suono lo sveglia se sta dormendo. Un allarme udibile genera il suono di una campana per 10 secondi entro 18 metri.

**M:** una campanella e un frammento di un sottile cavo d'argento

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

PALLA DI FUOCO3

Invocazione di 3° livello

TEMPO DI LANCIO 1 Azione	GITTATA 45 metri
COMPONENTI V, S, M	DURATA Istantanea

Una scia di luce parte dall'indice dell'incantatore e sfreccia fino a un punto a sua scelta entro gittata, dove detona con un profondo boato generando un'esplosione di fiamme. Ogni creatura situata entro una sfera del raggio di 6 metri centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 8d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Il fuoco si diffonde oltre gli angoli e incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

**AI LIVELLI SUPERIORI:** Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 3°.

**M:** una piccola sfera di sterco di pipistrello e zolfo

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

CONTROINCANTESIMO3

Abiurazione di 3° livello

TEMPO DI LANCIO 1 Reazione*	GITTATA 18 metri
COMPONENTI S	DURATA Istantanea

L'incantatore tenta di interrompere una creatura nell'atto di lanciare un incantesimo. Se la creatura sta lanciando un incantesimo di 3° livello o inferiore, l'incantesimo della creatura fallisce e non ha effetto. Se la creatura sta lanciando un incantesimo di 4° livello o superiore, l'incantatore effettua una prova di caratteristica usando la sua caratteristica da incantatore. La CD è pari a 10 + il livello dell'incantesimo della creatura. In caso di successo, l'incantesimo della creatura fallisce e non ha effetto. **AI LIVELLI SUPERIORI:** Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, l'incantesimo interrotto non ha effetto se il suo livello è pari o inferiore al livello dello slot incantesimo usato dall'incantatore. **\*:** La reazione è effettuata quando l'incantatore effettua quando vede una creatura entro 18 metri da lui che lancia un incantesimo.

DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022

LENTEZZA3

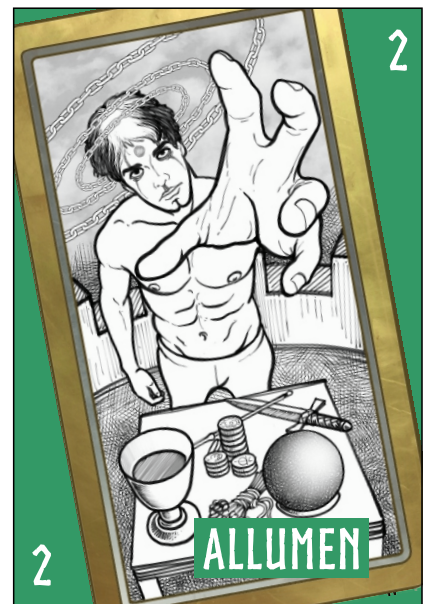
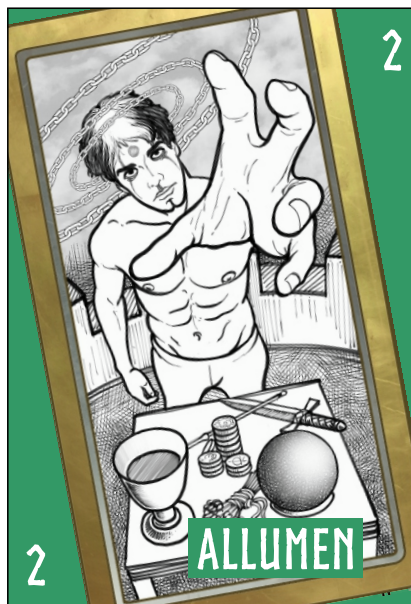
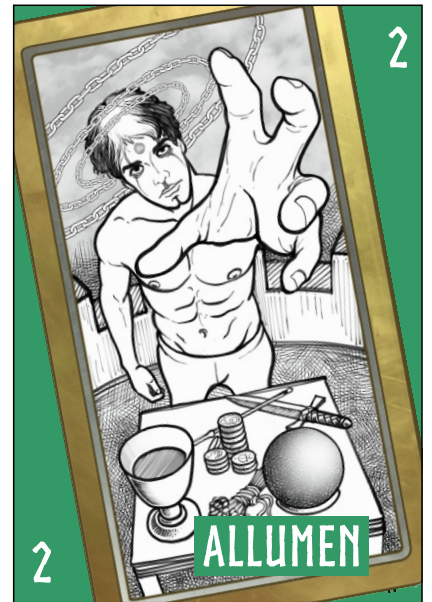
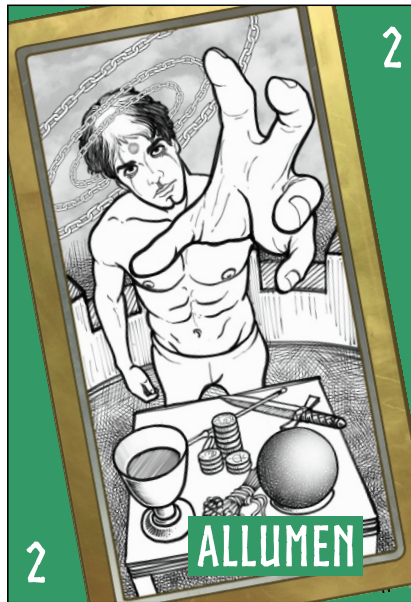
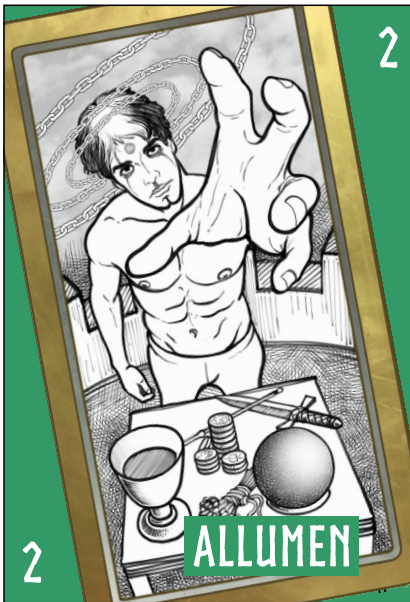
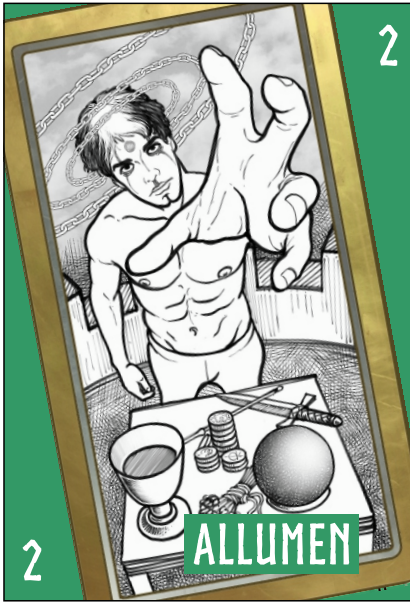
Trasmutazione di 3° livello

TEMPO DI LANCIO 1 Azione	GITTATA 36 metri
COMPONENTI V, S, M	DURATA Istantanea

L'incantatore altera il tempo attorno a un massimo di sei creature a sua scelta all'interno di un cubo con spigolo di 12 metri situato entro gittata. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è influenzato da questo incantesimo per la sua durata. Un bersaglio influenzato subisce una penalità di -2 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza, non può usare reazioni e la sua velocità è dimezzata. Nel proprio turno, il bersaglio deve scegliere se usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. A prescindere dalle sue capacità e oggetti magici, non può effettuare più di un attacco in mischia o a distanza durante il suo turno. Se la creatura tenta di lanciare un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione, deve tirare un d20. Con un risultato pari o superiore a 11, l'incantesimo non ha effetto prima del turno successivo della creatura e quest'ultima deve usare la propria azione di quel turno per completare l'incantesimo. Se non può farlo, l'incantesimo va sprecato. Una creatura influenzata da questo incantesimo effettua un altro tiro salvezza alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, l'effetto per lei termina. **M:** una goccia di melassa

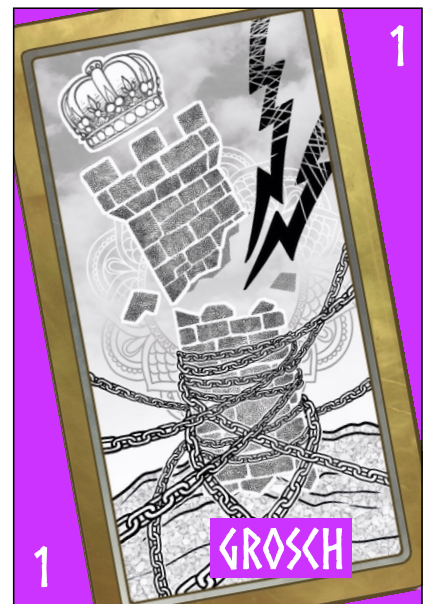
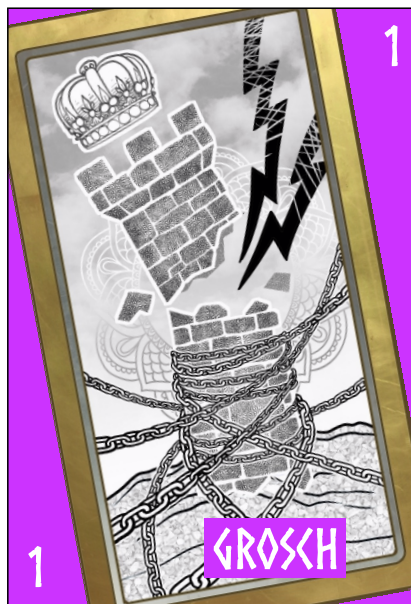
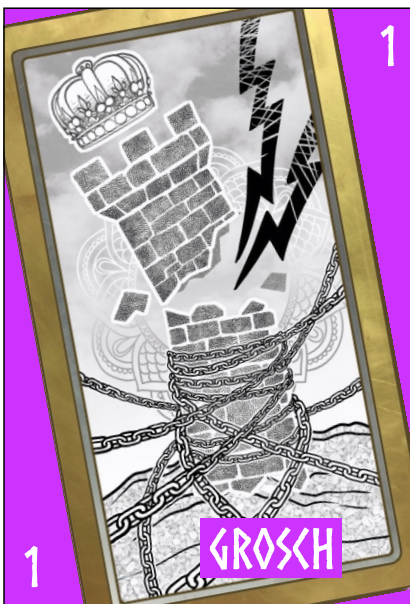
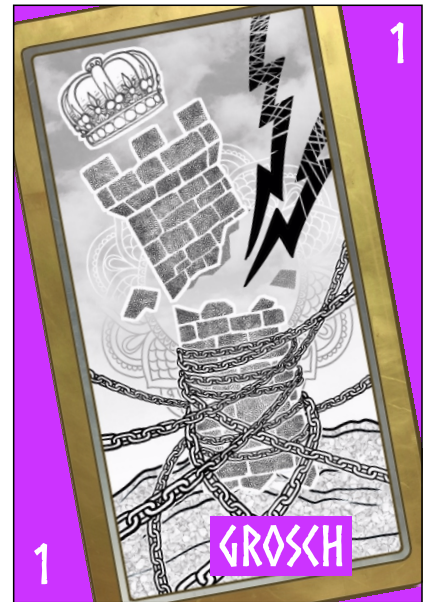
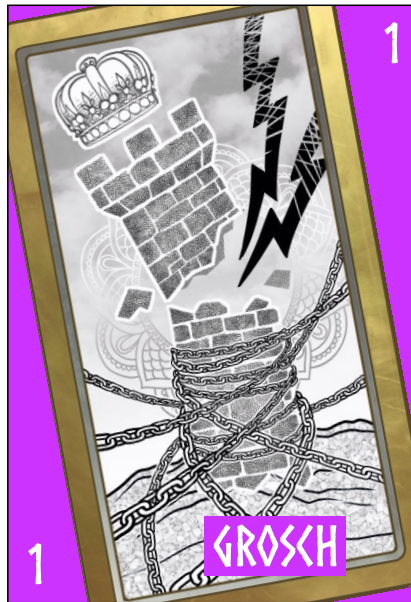
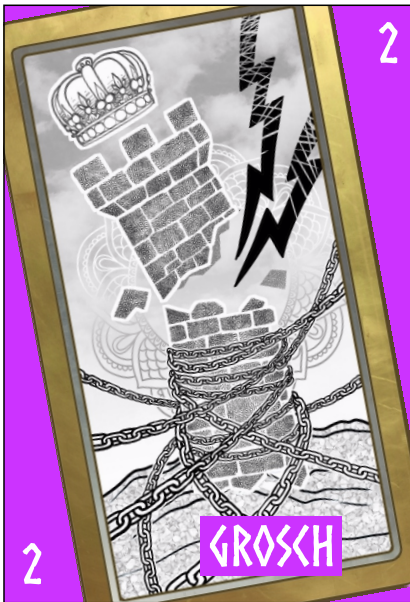
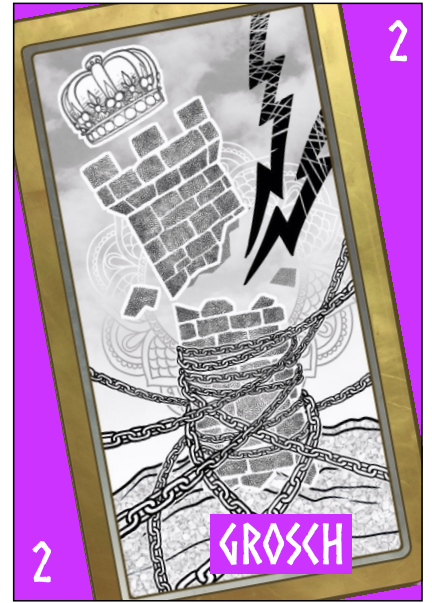
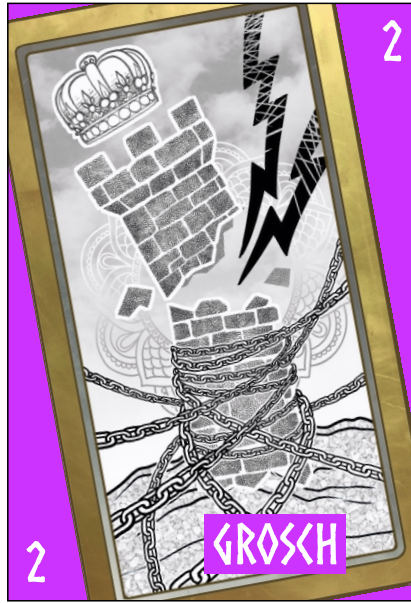
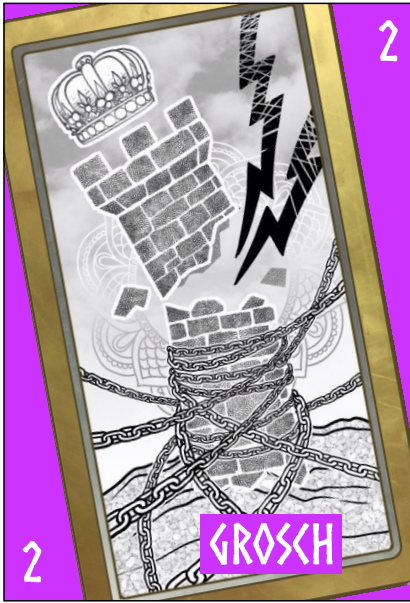
DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022





<div> <div>FRECCIA ACIDA DI MELF2</div> <div> <div>Invocazione di 2° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>27 metri</div> </div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S, M</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Istantanea</div> </div> </div> <p>Una freccia verde scintillante vola fino a un bersaglio entro gittata ed esplode generando uno spruzzo d'acido. L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se colpisce, il bersaglio subisce immediatamente 4d4 danni da acido e 2d4 danni da acido alla fine del suo turno successivo. Se manca, la freccia spruzza di acido il bersaglio infliggendo la metà dei danni iniziali e nessun danno alla fine del turno successivo.</p> <p><b>AI LIVELLI SUPERIORI:</b> Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni (sia quelli iniziali che quelli successivi) aumentano di 1d4 per ogni slot di livello superiore al 2°.</p> <p><b>M:</b> una foglia di rabarbaro in polvere e lo stomaco di una vipera</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>	<div> <div>INDIVIDUAZIONE DEI PENSIERI (1/2)1</div> <div> <div>Divinazione di 2° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>Incantatore</div> </div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S, M</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Fino a 1 minuto</div> </div> </div> <p>Quando lancia l'incantesimo e come sua azione in ogni turno finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può concentrarsi su una qualsiasi creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Se la creatura scelta ha un'Intelligenza pari o inferiore a 3 o non parla alcun linguaggio, non può essere influenzata dall'incantesimo.</p> <p>All'inizio l'incantatore apprende i pensieri superficiali della creatura (cioè a cui la creatura sta pensando in quel momento).</p> <p>Con un'azione, l'incantatore può trasferire la sua attenzione sui pensieri di un'altra creatura oppure tentare di sondare più a fondo la mente della stessa creatura. Se sonda più a fondo, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, all'incantatore vengono rivelati i suoi ragionamenti (se ne fa), il suo stato emotivo e una presenza dominante nei suoi pensieri (qualcosa di cui si preoccupa, che ama o che odia). Se ha successo, l'incantesimo termina.</p> <p><i>(continua su un'altra carta)</i></p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>	<div> <div>INDIVIDUAZIONE DEI PENSIERI (2/2)1</div> <div> <div><i>(continua da un'altra carta)</i></div> </div> </div> <p>In ogni caso, il bersaglio è consapevole che l'incantatore sta sondando la sua mente: se l'incantatore non trasferisce la sua attenzione sui pensieri di un'altra creatura, la creatura può usare la sua azione nel proprio turno per effettuare una prova di Intelligenza contrapposta alla prova di Intelligenza dell'incantatore. Se ha successo, l'incantesimo termina.</p> <p>Le domande rivolte verbalmente alla creatura bersaglio plasmano naturalmente il corso dei suoi pensieri, quindi questo incantesimo è particolarmente efficace nel corso di un interrogatorio. L'incantatore può anche usare questo incantesimo per individuare la presenza di creature pensanti che non è in grado di vedere.</p> <p>Quando lancia l'incantesimo, o come sua azione nell'arco della durata, l'incantatore può cercare pensieri entro un raggio di 9 metri da sé. L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 60 cm di pietra, 5 cm di metallo diverso dal piombo o una sottile lamina di piombo. L'incantatore non può individuare una creatura con un'Intelligenza pari o inferiore a 3, o che non parli alcun linguaggio. Una volta individuata la presenza di una creatura in questo modo, l'incantatore può leggere i suoi pensieri per il resto della durata nel modo sopra descritto, anche se non è in grado di vederla; la creatura, tuttavia, deve comunque trovarsi entro gittata. <b>M:</b> una moneta di rame</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>
<div> <div>SFERA INFUOCATA (1/2)2</div> <div> <div>Evocazione di 2° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>18 metri</div> </div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S, M</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Fino a 1 minuto</div> </div> </div> <p>Una sfera di fuoco del diametro di 1,5 metri appare in uno spazio libero a scelta dell'incantatore, situato entro gittata, dove permane per la durata dell'incantesimo.</p> <p>Ogni creatura che termina il suo turno entro 1,5 metri dalla sfera deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 2d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.</p> <p>Con un'azione bonus, l'incantatore può muovere la sfera di un massimo di 9 metri.</p> <p>Se urta una creatura con la sfera, quella creatura deve effettuare il tiro salvezza contro i danni</p> <p><i>(continua su un'altra carta)</i></p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>	<div> <div>SFERA INFUOCATA (2/2)2</div> <div> <div><i>(continua da un'altra carta)</i></div> </div> </div> <p>della sfera e la sfera non può muoversi ulteriormente per quel turno.</p> <p>Quando l'incantatore muove la sfera, può dirigerla oltre le barriere alte fino a 1,5 metri e farla saltare oltre le fosse larghe fino a 3 metri.</p> <p>La sfera incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati e trasportati e proietta luce intensa entro un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri.</p> <p><b>AI LIVELLI SUPERIORI:</b> Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 2°.</p> <p><b>M:</b> una foglia di rabarbaro in polvere e lo stomaco di una vipera</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>	<div> <div>IMMAGINE SPECULARE (1/2)21</div> <div> <div>Illusione di 2° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>Incantatore</div> </div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>1 minuto</div> </div> </div> <p>Tre duplicati illusori dell'incantatore compaiono nel suo spazio. Finché l'incantesimo non termina, i duplicati si muovono assieme a lui e imitano le sue azioni, cambiando posizione in modo che sia impossibile individuare quale immagine sia quella vera.</p> <p>L'incantatore può usare la sua azione per congelare i duplicati illusori.</p> <p>Ogni volta che una creatura bersaglia l'incantatore con un attacco, l'incantatore tira un d20 per determinare se l'attacco bersaglia invece uno dei duplicati.</p> <p>Se l'incantatore possiede tre duplicati, deve</p> <p><i>(continua su un'altra carta)</i></p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>
<div> <div>IMMAGINE SPECULARE (1/2)2</div> <div> <div><i>(continua da un'altra carta)</i></div> </div> </div> <p>ottenere al tiro un 6 o più per spostare il bersaglio dell'attacco su un duplicato. Se possiede due duplicati, deve ottenere al tiro un 8 o più. Se possiede un duplicato, deve ottenere al tiro un 11 o più.</p> <p>La CA di un duplicato è pari a 10 + il modificatore di Destrezza dell'incantatore. Se un attacco colpisce un duplicato, esso viene distrutto.</p> <p>Un duplicato può essere distrutto solo da un attacco che lo colpisce. Ignora tutti gli altri danni ed effetti. L'incantesimo termina quando tutti e tre i duplicati sono distrutti.</p> <p>Una creatura non è influenzata da questo incantesimo se non può vedere, se si affida ai sensi diversi dalla vista, come per esempio la vista cieca, o se può percepire le illusioni come false, nel caso sia dotata di visione del vero.</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>	<div> <div>PASSO VELATO2</div> <div> <div>Evocazione di 2° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione Bonus</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>Incantatore</div> </div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Istantanea</div> </div> </div> <p>L'incantatore è avvolto per un istante da una foschia argentata e si teletrasporta di un massimo di 9 metri fino a uno spazio libero che egli sia in grado di vedere.</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>	<div> <div>VEDERE INVISIBILITÀ2</div> <div> <div>Divinazione di 2° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>Incantatore</div> </div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S, M</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>1 ora</div> </div> </div> <p>Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore vede le creature e gli oggetti invisibili come se fossero visibili e può vedere sul Piano Etereo.</p> <p>Le creature e gli oggetti eterici appaiono spettrali e trasparenti.</p> <p><b>M:</b> un pizzico di talco e una manciata di polvere d'argento</p> <div>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</div>





<div> <div>ZONA DI VERITÀ2</div> <div>Ammaliamento di 2° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>18 metri</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>10 minuti</div> </div> <div> <p>L'incantatore crea una zona magica protetta dagli inganni entro una sfera di raggio di 4,5 metri centrata su un punto a sua scelta situato entro gittata. Finché l'incantesimo non termina, una creatura che entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno deve effettuare un tiro di salvezza su Carisma. Se lo fallisce la creatura non può mentire deliberatamente finché si trova entro l'area. L'incantatore sa se ogni creatura ha superato o fallito il suo tiro salvezza. Una creatura influenzata è consapevole dell'incantesimo e può quindi evitare di rispondere alle domande a cui normalmente risponderebbe mentendo. Una tale creatura può fornire risposte sfuggenti, purché rimanga entro i confini della verità.</p> <p>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</p> </div> </div>	<div> <div>RISTORARE INFERIORE2</div> <div>Abiurazione di 2° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>Contatto</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Istantanea</div> </div> <div> <p>L'incantatore tocca una creatura e può porre termine a una malattia o una condizione che lo affligge tra accecato, assordato, avvelenato o paralizzato.</p> <p>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</p> </div> </div>	<div> <div>RIPOSO INVIOLOTO2</div> <div>Necromanzia di 2° livello (rituale)</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>Contatto</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S, M</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>10 giorni</div> </div> <div> <p>L'incantatore tocca un cadavere o dei resti di altro tipo. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio è protetto dalla decomposizione e non può diventare un non morto. Inoltre, l'incantesimo estende a tutti gli effetti il limite di tempo entro cui rianimare il bersaglio dalla morte, dal momento che i giorni trascorsi sotto l'influenza di questo incantesimo non contano al fine di determinare il limite di tempo di incantesimi come rianimare morti.</p> <p>M: del sale e del rame sugli occhi del cadavere</p> <p>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</p> </div> </div>
<div> <div>DUELLO OBBLIGATO1</div> <div>Ammaliamento di 1° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione Bonus</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>9 metri</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Fino a 1 minuto</div> </div> <div> <p>L'incantatore tenta di obbligare una creatura a partecipare a un duello. Una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, è obbligata dall'imposizione divina dell'incantatore ad avvicinarsi a lui. Per la durata dell'incantesimo, la creatura subisce svantaggio ai tiri per colpire contro le creature diverse dall'incantatore e deve effettuare un tiro salvezza ogni volta che tenta di muoversi fino a uno spazio più lontano di 9 metri da lui. Se supera il tiro salvezza, questo incantesimo non limita i movimenti della creatura per quel turno.</p> <p>L'incantesimo termina se l'incantatore attacca una qualsiasi altra creatura, se lancia un incantesimo che bersaglia una creatura ostile diversa dal bersaglio, se una creatura a lui amichevole infligge danni al bersaglio o lancia un incantesimo dannoso su di esso, o se l'incantatore termina il proprio turno a più di 9 metri dal bersaglio.</p> <p>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</p> </div> </div>	<div> <div>PUNIZIONE COLLERICA1</div> <div>Invocazione di 1° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione Bonus</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>Incantatore</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Fino a 1 minuto</div> </div> <div> <p>La prossima volta che l'incantatore colpisce con un attacco con un'arma da mischia entro la durata di questo incantesimo, infligge 1d6 danni psichici extra. Inoltre, se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà spaventato dall'incantatore finché l'incantesimo non termina.</p> <p>Con un'azione, la creatura può effettuare una prova di Saggezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo per rafforzare la sua determinazione e terminare questo incantesimo.</p> <p>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</p> </div> </div>	<div> <div>PUNIZIONE MARCHIANTE2</div> <div>Invocazione di 2° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione Bonus</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>Incantatore</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Fino a 1 minuto</div> </div> <div> <p>La prossima volta che l'incantatore colpisce una creatura con un attacco con un'arma entro la durata di questo incantesimo, l'arma risplende di un bagliore astrale al momento di colpire. L'attacco infligge 2d6 danni radiosi extra al bersaglio, che diventa visibile se è invisibile, proietta luce fioca in un raggio di 1,5 metri attorno a sé, e non può diventare invisibile finché l'incantesimo non termina.</p> <p>AI LIVELLI SUPERIORI</p> <p>Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni extra aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 2°.</p> <p>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</p> </div> </div>
<div> <div>SANTUARIO1</div> <div>Abiurazione di 1° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione Bonus</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>9 metri</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S, M</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>1 minuto</div> </div> <div> <p>L'incantatore protegge una creatura situata entro gittata dagli attacchi.</p> <p>Finché l'incantesimo non termina, ogni creatura che bersaglia la creatura protetta con un attacco o un incantesimo che infligge danni deve prima effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, deve scegliere un nuovo bersaglio o perdere l'attacco.</p> <p>Questo incantesimo non protegge la creatura bersaglio dagli effetti ad area come l'esplosione di una Palla di Fuoco.</p> <p>Se la creatura protetta effettua un attacco o lancia un incantesimo che influenza una creatura nemica, questo incantesimo termina.</p> <p>M: uno specchietto d'argento</p> <p>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</p> </div> </div>	<div> <div>EROISMO1</div> <div>Ammaliamento di 1° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>Contatto</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Fino a 1 minuto</div> </div> <div> <p>Una creatura consenziente toccata dall'incantatore è animata da un grande coraggio. Finché l'incantesimo non termina, la creatura è immune alla condizione di spaventato e ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di caratteristica da incantatore all'inizio di ogni proprio turno. Quando l'incantesimo termina, il bersaglio perde tutti i punti ferita temporanei rimanenti forniti da questo incantesimo.</p> <p>AI LIVELLI SUPERIORI</p> <p>Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, l'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°</p> <p>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</p> </div> </div>	<div> <div>PROTEZIONE DAL BENE E DAL MALE1</div> <div>Abiurazione di 1° livello</div> <div> <div>TEMPO DI LANCIO</div> <div>1 Azione</div> </div> <div> <div>GITTATA</div> <div>Contatto</div> </div> <div> <div>COMPONENTI</div> <div>V, S, M</div> </div> <div> <div>DURATA</div> <div>Fino a 10 minuti</div> </div> <div> <p>Finché l'incantesimo non termina, una creatura consenziente toccata dall'incantatore è protetta da certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, folletti, immondi e non morti.</p> <p>La protezione conferisce vari benefici. Le creature di quei tipi subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro il bersaglio. Inoltre il bersaglio non può essere affascinato, posseduto o spaventato da una di quelle creature. Se il bersaglio è già affascinato, posseduto o spaventato dispone vantaggio al nuovo tiro salvezza contro l'effetto rilevante.</p> <p>M: acqua santa o polvere d'argento e di ferro che l'incantesimo consuma</p> <p>DOVE LE PROFEZIE SBAGLIANO - GIUGNO 2022</p> </div> </div>