

Spellwarp Sniper

Il cecchino spellwarp deforma gl'incantesimi che casta, cambiando la loro area d'effetto in raggi che offrono precisi attacchi devastanti.

Caratteristiche della classe

Incantesimi: Ad ogni livello, si guadagnano nuovi incantesimi al giorno e un aumento del livello dell'incantatore (e degli incantesimi conosciuti, se applicabile) come se si fosse anche ottenuto un livello nella classe da incantatore a cui si apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Non, però, ottenere qualsiasi altro beneficio di un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se si possedesse un'altra classe da incantatore, prima di diventare un cecchino spellwarp, è necessario decidere a quale classe si aggiunge ogni livello al fine di determinare incantesimi al giorno, livello dell'incantatore e incantesimi conosciuti.

Spellwarp (Str): è possibile modificare la forma dell'area di alcuni incantesimi in raggi. Come azione gratuita, è possibile deformare un'area di 1 ° livello d'incantesimo con la durata istantanea e un range maggiore rispetto ad un incantesimo a tocco. Livello, componenti, raggio, e il danno della magia (se presente) rimangono invariati. Tuttavia, l'ingresso nell'area della magia viene sostituito da una voce effetto di "raggio". L'incantesimo agisce in tutti i modi come un raggio, ed è considerato un raggio al fine di effetti che modificano o dipendono da raggi (come le altre abilità di questa classe di prestigio). È necessario superare un attacco di contatto a distanza per influenzare un avversario con l'incantesimo. Anche se la magia originale consente un tiro salvezza sui Riflessi per ridurre o negare il suo effetto, il raggio non lo fa. Tuttavia, se la magia originale permette un TS su Tempra o Volontà per ridurre o negare effetto della magia, il Tiro Salvezza di applica ancora.

Si deve decidere di deformare l'incantesimo nel momento del lancio. Non è necessario prepararlo come un incantesimo deformato. È possibile applicare talenti di metamagia come per i normali incantesimi, fintanto che possono influenzare incantesimi a raggio.

Ogni volta che si avanza un livello in questa classe, il livello massimo d'incantesimi che si può influenzare aumenta di uno. Ad esempio, uno spellwarp cecchino di 3° livello può deformare incantesimi fino a 3 ° livello.

Sudden Raystrike (Ex): Se si può colpire un avversario quando non è in grado di difendersi in modo efficace dal tuo attacco a raggio, è possibile causare un danno maggiore. Ogni volta che ad un bersaglio di uno dei tuoi incantesimi a raggio viene negato un bonus di Destrezza alla CA, l'incantesimo causa 1d6 di danno addizionale. Al 4 ° livello, i danni extra vengono aumentati a 2d6. Se si ottiene un attacco furtivo o un attacco improvviso da un'altra fonte (come il ladro o il ninja), i bonus vengono sommati. Questo danno si applica solo a obiettivi entro 9 metri. Le creature con occultamento, creature senza anatomie distinguibili, e creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutti immuni agli attacchi aggiuntivi dei raggi.

Colpo Preciso: Al 3 ° livello, si guadagna tiro preciso come talento bonus. Se si possiede già Colpo Preciso, è possibile selezionare qualsiasi altro talento che ha Tiro Ravvicinato come requisito indispensabile.