

SCIAMANO
DEGLI SPIRITI

Livello
Sciamano
degli Spiriti

Livello
Incantatore

SPIRITO GUIDA

Tipo Spirito Guida

INCANTESIMI

Incantesimi Recuperati al giorno	CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus
		0				
		1				SAG
		2				SAG - 4
		3				SAG - 8
		4				SAG - 12
		5				
		6				
		7				
		8				
		9				

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI SOGLIA

%

EMPATIA SELVATICA

EMPATIA SELVAGGIA
BONUS

Livello
Sciamano
degli Spiriti

= CAR +

CASTIGARE SPIRITI

CASTIGARE SPIRITI
AL GIORNO

Usi oggi

= 3 + CAR

TS VOLONTÀ
CD

Livello
Sciamano
degli Spiriti

= 10 + CAR +

ESORCISMO

ESORCISMO
BONUS

Livello
Sciamano
degli Spiriti

= CAR +

ESORCISMO
CD

Dadi Vita
del Bersagliod

CAR

= 10 + +

SCIAMANO DEGLI SPIRITI

Livello

Sciamano degli Spiriti

1

☐ Empatia Selvatica

Influence an animal

2

☐ Castigare Spiriti

Danneggia gli spiriti 1d6 / livello, entro 9m

3

☐ Individuazione degli Spiriti

Percepire gli spiriti nelle vicinanze a volontà

4

☐ Benedizione degli spiriti

Protegge se stesso dagli spiriti, tempo lancio 10 min

5

☐ Follow the guide

Retry failed enchantment save on next round

6

☐ Ghost warrior

Resist incorporeal, ghost touch weapon

7

☐ Interdizione degli Spiriti

Protegge il gruppo dagli spiriti, dura 10 min / livello

9

☐ Forma di Spirito 1/gg

Diventa incorporeo per 1 min

10

☐ Guide magic

Let guide concentrate on spell

11

☐ Richiamare Spirito

Restore life to -1 pf, entro 1 round of death

13

☐ Esorcismo

Costringe uno spirito a lasciare una creatura impossessata

15

☐ Forma di Spirito 2/gg

16

☐ Indebolire Spiriti

Swap 3d6 of chastise damage, weaken for 1 round

17

☐ Viaggio tra gli Spiriti

Entra nel mondo degli Spiriti

19

☐ Prescelto degli Spiriti

Perde 1000 PE, riceve Cura se raggiunge 0 pv

20

☐ Spirit form 3/gg; Spirito che cammina

Become fey, gain damage reduction 5 /cold iron

INCANTESIMI RECUPERATI

0

000

1

000

2

000

3

000

4

000

5

000

6

000

7

000

8

000

9

000