

NECROMANTE DEL TERRORE

Livello
Necromante
del Terrore

Livello
Incantatore

Livello
bonus

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus CAR
	1					
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI SOGLIA

% Il fallimento incantesimi non si applica agli incantesimi del Necromante del Terrore mentre indossa armature leggere.

CD ATTACCO Livello da Necromante del Terrore

$$= 10 + (\div 2) + CAR$$

Usare come CD salvezza per Esplosione di Energia Negativa (volontà), Aura di Paura (volontà), Tocco Scabroso (tempra) e Tocco Debitante (rimozione) (per difetto)

TOCCO MACABRO

ENERGIA NEGATIVA
DANNO

Livello
NdT

$$= 1d8 + (\div 4)$$

GUARIGIONE
NON MORTI

Livello
NdT

$$pf = 1 + (\div 4) \text{ (per difetto)}$$

INTIMORIRE NON MORTI

INTIMORIRE AL GIORNO

Varie

Oggi

$$= 3 + CAR +$$

1 TIRO INTIMORIRE

$$= d20 + CAR$$

2 INTIMORIRE CREATURE MAX DADI VITA

Livello
da Necromante del Terrore

$$= (\text{Tiro Intimorire} \div 3) + - 4$$

3 DISTRUGGERE CREATURE MAX DADI VITA

Livello
da Necromante del Terrore

$$= \div 2 \text{ (per difetto)}$$

4 CREATURE INTIMORITE TOT DADI VITA

Livello
da Necromante del Terrore

$$= 2d6 + CAR +$$

INCANTESIMI CONOSCIUTI

1	Anatemea Indiv. del Magico Infliggi Ferite Leggere	Scagliare Ferita Individuazione dei Non Morti Raggio di Indebolimento	Incute Paura Debilizzazione Evoca Non Morti I	Tocco Gelido Nascondersi ai Non Morti Allineamento Indecifrabile
---	--	---	---	--

2	Cecità/Sordità Vita Falsata Spaventare	Comandare Non Morti Riposo Inviolato Mano Spettrale	Oscurità Tocco del Ghoull Evoca Sciame	Rintocco di Morte Infliggi Ferite Moderate Evoca Non Morti II
---	--	---	--	---

3	Disperazione Opprimente Raggio di Esaurimento	Interdizione alla Morte Parlare ai Non Morti	Fermare Non Morti Evoca Non Morti III	Infliggi Ferite Gravi Tocco del Vampiro
---	--	---	--	--

4	Animare Morti Dissolvi Magia Parassiti Giganti Evoca Non Morti IV	Scagliare Maledizione Debilizzazione Infliggi Ferite Critiche	Contagio Tentacoli Neri di Evard Allucinazione Mortale	Interdizione alla Morte Paura Veleno
---	--	---	--	--

5	Inaridire Piaga degli Insetti Incubo Non Morto a Morto	Nube Mortale Legame Planare Inferiore Giuramento di Sangue Profanare	Fuoco nel Sangue Clara Magica Distruggere Viventi Onde di Affaticamento	Dissolvi Magia Superiore Infliggi Ferite Leggere di massa Evoca Non Morti V
---	---	---	--	---

6	Nebbia Acida Costrizione/Cerca Legame Planare	Cerchio di Morte Ferire Onde di Esaurimento	Creare Non Morti Infliggi Ferite Moderate di massa	Sguardo Penetrante
---	---	---	---	--------------------

7	Controllare Non-morti Infliggi Ferite Gravi di massa	Distruzione Dito della Morte Canto di Discordia	Ferire Superiore Morte Infame
---	---	---	----------------------------------

8	Creare Non Morti Superiori Infliggi Ferite Critiche di massa	Orrido Avvizzimento Simbolo di Morte
---	---	---

9	Risucchio di Energia Lamento della Banshee	Imprigionare l'Anima Ferire di massa	Piaga dei Non Morti
---	---	---	---------------------

ESPLOSIONE DI ENERGIA NEGATIVA

ENERGIA NEGATIVA
DANNO

Livello
NdT

$$d4 =$$

BASTIONE MENTALE

MENTAL BASTION
BONUS

Bonus resistenza a
sonno, stordimento,
paralisi, veleni o malattie.

RESISTENZA ENERGIA NEGATIVA

RESISTENZA
BONUS

Bonus resistenza a
inc. infliggi ferite, risucchi di
energia o caratteristica.

ENERVATING TOUCH

LIVELLI NEGATIVI
AL GIORNO

Livello
NdT

$$= (\text{da 12 a 16 livello} \div 2 \text{ da 17 a 20 livello})$$

Livelli Negativi Oggi

□□□□□□□□
□□□□□□□□
□□□□□□□□

TOCCO SCABROSO

TOCCO SCABROSO AL GIORNO

$$=$$

PADRONANZA DEI NON MORTI

FOR E DES BONUS

HIT DIE BONUS

$$+$$

$$+$$

ANIMARE MORTI MASSIMO
DADO VITA TOTALE

Livello
Incantatore

$$dv = (4 + CAR) \times$$

CONTROLLARE NON MORTI MASSIMO
DADO VITA TOTALE

Livello
Incantatore

$$dv = (2 + CAR) \times$$