

# MEDIUM

Livello  
Incantatore

## INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus
		0				CAR - 4 CAR - 8 CAR - 12
		1	/	/		
		2	/	/		
		3	/	/		
		4	/	/		

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

## INFLUENZA

1

3 Con influenza pari a 3, fatichi a controllarti.  
-2 all'Iniziativa; +4 contro possessione; +2 contro influenze mentali

5 Con influenza pari a 5, cedi il controllo di te stesso allo spirito fino al mattino successivo.

Livello **PROPIZIAZIONE**

9 Una volta al giorno, spendi 10 minuti su un rituale per placare il tuo spirito.

-1

## IMPETO SPIRITUALE

Una volta per round, aggiungi 1d6 al risultato di un tiro di d20 modificato dal bonus spirituale fallito.

+1

Livello **10** +1d8

Livello **20** +1d10

Livello **PADRONANZA SPIRITUALE**

19 Usa Impeto Spirituale 2/g senza incorrere in influenza.

## SEDUTA SPIRITICA CONDIVISA

Livello **2** Condividi il dono della seduta spiritica con ogni alleato che vi ha preso parte.

## INCANALARE LUOGO

Sul luogo di morte di una persona, o in un luogo a loro caro in vita, richiama il loro spirito nel tuo corpo.

Livello **5** Non puoi parlare mentre sei posseduto, quindi solo i tuoi alleati possono porre domande al morto.

Non puoi evocare uno spirito attualmente non-morto.  
Non puoi evocare lo stesso spirito entro 24 ore.

Livello **CONNECTION CHANNEL**

7 Puoi usare incanalare luogo ovunque, fintanto che te o un tuo alleato abbia un legame personale col morto.

## CHIEDERE AGLI SPIRITI

Invia la tua coscienza sul piano astrale per chiedere consiglio agli spiriti, come se usassi *contattare altri piani*.

Livello **13** Supera automaticamente la prova di Intelligenza per evitare diminuzione di Intelligenza e Carisma.

Livello **VIAGGIO ASTRALE**

14 Entra in coma e proietta te stesso sul piano astrale come se usassi *proiezione astrale*.

## ANIMA SPAZIOSA

Se un alleato che ha partecipato quel giorno a una seduta muore entro la linea visiva e d'effetto, accetta la sua anima nella tua.

Ogni round nel tuo turno, decidete quale anima controllerà il tuo corpo. Se non c'è accordo, tirate prove di Carisma opposte per assumere il controllo per la prossima ora.

Livello **18** Quando l'alleato agisce col tuo corpo, usano il loro bonus attacco base, incantesimi, livello incantatore e altre abilità, ma i tuoi punteggi fisici.

Questo sopprime il bonus dello spirito, il dono di seduta, i poteri dello spirito e l'abilità impeto spirituale

## FARO ASTRALE

Livello **18** Come azione gratuita incanala uno qualunque degli spiriti per 1 round, ottenendo accesso ai loro poteri intermedi, superiori e supremi.

## INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

2

2

3

3

4

4

5

5

6

6

7

## SPIRITS

☐ Arcimago ☐ Campione ☐ Guardiano ☐ Gerofante ☐ Sceriffo ☐ Imbroglione

Bonus Spirito

Dono Seduta

3 Influence Penalty

☐ Tabù

Livello **1** Potere Spirituale

6 Potere Spirituale

11 Potere Spirituale

17 Potere Spirituale

**SPIRIT BONUS**

Medium Level

= 1 + (  ÷ 4 ) (per difetto)

## TABÙ

Livello **2** Facoltativamente, accetta un tabù legato allo spirito incanalato.

Mentre rispetti il tabù, puoi usare impeto spirituale due volte al giorno senza incorrere in influenza.

Infrangere il tabù aumenta l'influenza dello spirito e impone una penalità di: -2 agli attacchi, danni, abilità, prove di abilità e tiri salvezza per 1 ora.

5 Se l'influenza raggiunge 5 per aver infranto un tabù, lo spirito lascia il tuo corpo, portando via i bonus. Non puoi incanalare lo stesso tipo di spirito per 1 settimana, e la prossima volta che incanali quello spirito partirà con influenza 2 invece che 1.

## TRIPLA TRANCE

Livello **15** Come azione rapida incanala un secondo spirito leggendario, ottenendo il suo potere spiritico intermedio. Dura 1 round per livello.

☐ Arcimago ☐ Campione ☐ Guardiano ☐ Gerofante ☐ Sceriffo ☐ Imbroglione

Potere Spirituale