Incantesimi maestro delle ombre di teflamm

Tabella 1-1: Raggio Incantesimi

|  |  |
| --- | --- |
| Raggio | Distanza |
| Vicino | 7,5m+1,5m/2liv |
| Medio | 30m+3m/liv |
| Lungo | 120m+12m/liv |

3

Livello 1

Cecità/sordità:*(1std, V, medio, 1creat, permanente)* Acceca o assorda, TS Tempra nega.

Invisibilità:*(1std, V/S, pers.o contatto fino 50Kg/liv, 1m/liv)* Bersaglio diventa invisibile.

Levitazione:*(1std, V/S, pers o vicino, 1m/liv)* Volo in alto o in basso 6m, max 50kg/liv, -1 TXC.

**Maschera d’ombra:** *(1std V/S/M, pers, 10m/liv)* +4 TS vs luce o oscurità, 50% miss chance vs attacchi a sguardo.

***Oscurità*:** *(1std, V, oggetto toccato, 10m/liv)* Penombra 6m, occultamento (20% mancare bersaglio)

**Scassinare:** *(1std, V, medio, 0,9m2/liv)* Apre due serrature bloccate con *blocca porte* o *serratura arcana*, allenta nodi e apre catenacci.

**Scurovisione:** *(1std, V/S, creat. toccata, 1h/liv)* Creatura toccata ottiene scurovisione 18m.

**Spruzzo d’ombra:** *(1std, V/S, medio, esplosione 1,5m)* TS Tempra o 4 danni a For e frastornato 1 round.

**Tocco gelido:** *(1std, V/S, contatto, 1creat/liv)* 1d6 danni, TS Tempra o 1 danno a Forza, se non morto TS Volontà o in preda al panico 1d4+1/liv round.

****Livello 2****

Anti-individuazione:*( 1std, V/S, contatto, 1h/liv)* Bersaglio protetto da individuazione con prova incantatore 1d20+LI CD 11+LI.

Camminare nell’aria:*(1std, V/S, creat. toccata, 10m/liv)* Camminare nell’aria come fosse solida, inclinazione max 45°.

Distorsione:*(1std, V, creat. toccata, 1r/liv)* 50% miss chance come avesse occultamento totale.

Invisibilità superiore*:**(1std, V/S, pers o creat. toccata, 1r/liv)* Invisibilità anche su attacchi.

**Luce nera:***(1std, V/S, vicino, raggio 6m)* Area totale oscurità, centrabile su creature, oggetti o punti nello spazio.

**Tocco del vampiro:** *(1std, V/S, creat. toccata)* 1d6 danni/2 liv (max 10d6), incantatore aggiunge lo stesso ammontare di pf temporanei.

**Velocità:** *(1std, V/S, vicino, creat/2 liv a 9m, 1r/liv)* +1 attacco/round, +1 TXC +1 CA +9 metri di movimento.

Livello 3

Confusione:*(1std, V/S, medio, raggio 4,5m, 1r/liv)* TS Vol o effetto casuale. 01-10 attacca, 11-20 normale, 21-50 passa, 51-70 fugge, 71-100 attacca più vicino.

Fulmine oscuro:*(1std, V/S, medio, 1 raggio/2liv max 7)* 2d8 danni, TS Volontà o frastornato 1r. Castabile 1 raggio/round come azione gratuita.

Fuorviare:*(1std, S, vicino, 1r/liv e conc +3r)* Duplicato illusorio + invisibilità superiore su incantatore (1r/liv). Illusione agisce normalmente.

Individuazione dello scrutamento:*(1std, V/S, emanazione 12m raggio, 24h)* Incantatore si accorge di tentativi di scrutam. con prova contrapposta LI.

Invisibilità di massa:*(1std, V/S, lungo, creat in 54m) Invisibilità* ma su gruppo di persone finché qualcuno non attacca (area si muove con il gruppo).

Porta dimensionale:*(1std, V, lungo, incant + consenzienti)* Teleport in una direzione + 1 creatura/3liv.

Capacità magiche viandate delle ombre

LI uguale a livello e CD basata su Carisma.

Maschera d’ombra 1/gg

Porta dimensionale 3/gg

Oscurità a volontà.

Spruzzo d’ombra 3/gg

Camminare nelle ombre 3/gg

Distorsione 3/gg

Tentacoli neri di Evard 3/gg

Lanciati come stregone di pari livello.

Camminare nelle ombre: *(1std, V/S, 1creat/liv, 1h/liv)* Trasportati in piano delle ombre, 75km/h, difficile mettere a fuoco piano materiale, all’uscita dirottato 1d10x30m, se dentro oggetto dirottato ancora 1d10x300m, se ancora in luogo più vicino e creat. affaticata (Vol nega).

Tentacoli neri di Evard: (*1std, V/S, medio, 1r/liv, no RI)* Tentacoli 3m, prova lotta LI+8, 1d6+4 danni contundenti se in lotta.

Manovre (\_\_ preparabili – \_\_ Pronte)

Manovra: *(descrittori)* Descrizione.

Stances

Stance: Descrizione.