

Ombra Lunare

Non esiste luogo dove un'Ombra Lunare non possa entrare, avendo tempo e informazioni a sufficienza. Grazie alle sue abilità e alla potente lista i incantesimi in suo possesso egli è in grado di assumere aspetto differente, infiltrarsi tra le fessure delle porte, percepire le trappole, scassinare serrature senza farsi prendere mai dal panico, scoprire passaggi segreti ed aggirare guardie senza essere visto.

Molte gilde di ladri posseggono almeno un'Ombra Lunare tra le loro fila, e si tratta di membri di spicco, sempre molto rispettati e ben visti. Il nome dato a questi agenti deriva dalla natura sfuggente e appena percepibile dell'ombra proiettata dalla luna, ed è appropriato alle loro abilità, con le quali sono in grado di sfuggire ad ogni guardia, protezione o difesa magica.

Un'Ombra Lunare non è solo un ladro solitario con incredibili capacità magiche, ma anche un ottimo elemento in un gruppo. Egli è in grado di infiltrarsi, ma è anche in grado di infiltrare, pertanto, un gruppo che ha come alleato un'Ombra Lunare, potenzialmente può arrivare ovunque.

Dado Vita: d6.

Prerequisiti

Abilità: Camuffare 8 gradi; Falsificare 5 gradi; Muoversi Silenziosamente 5 gradi; Nascondersi 5 gradi; Scalare 8 gradi.

Talenti: Furtivo.

Speciale: Sangue di drago nelle vene. Per divenire Ombra Lunare occorre possedere quel dono speciale

che possiedono gli stregoni, ovvero un'affinità con la trama che è insita nel proprio essere. Questa affinità

permette all'Ombra Lunare di sviluppare il Senso delle trappole e di lanciare incantesimi spontaneamente. [Nota: in realtà questo non è un prerequisito, poiché qualsiasi personaggio potenzialmente potrebbe avere discendenze arcane, tant'è che non ci sono prerequisiti per divenire stregoni!]



Descrizione

Competenze: Un'Ombra Lunare è competente in tutte le armi semplici e nelle armature leggere.

Scoprire trappole (str): Se già non era in grado di farlo, l'Ombra Lunare guadagna l'abilità di scoprire trappole magiche e con CD maggiore di 20 proprio come un ladro.

Modificare Allineamento (mag): Per 10 minuti al giorno per livello di classe, un'Ombra Lunare può alterare magicamente la sua emanazione morale, in modo da ingannare qualsiasi incantesimo o capacità magica che tenti di percepire il suo allineamento. L'Ombra lunare sceglie un allineamento diverso da proprio ogni volta che attiva questa abilità e finché essa è attiva le magie percepiranno l'allineamento dell'Ombra Lunare come essere quello scelto. Questa abilità inganna solo incantesimi e capacità magiche, non può essere usata per altri scopo, come ad esempio tentare di usare un oggetto specifico per un allineamento diverso

dal proprio (anche se il DM ha l'ultima parola in questi casi, ad esempio una spada intelligente potrebbe essere

Ombra Lunare						Incantesimi al giorno			
Lvl	BAB	TST	TSR	TSV	Speciali	I	II	III	IV
1	+0	+0	+2	+2	Scoprire trappole, <i>Modificare Allineamento</i>	2	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3	Senso delle trappole	3	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3	Percepire trappole +1	3	2	-	-
4	+3	+1	+4	+4	Padronanza delle abilità	4	3	-	-
5	+3	+1	+4	+4		4	3	2	-
6	+4	+2	+5	+5	Percepire trappole +2	4	4	3	-
7	+5	+2	+5	+5	Eludere	5	4	3	2
8	+6	+2	+6	+6		5	4	4	3
9	+6	+3	+6	+6	Percepire trappole +3	5	5	4	3
10	+7	+3	+7	+7	<i>Scopri il percorso</i>	6	5	4	4

ingannata). In alternativa, l'Ombra Lunare può impedire che il proprio allineamento sia individuato, ottenendo un effetto analogo a quello dell'incantesimo *Allineamento Imperscrutabile*, ma con durata minore.

Senso delle trappole (sop): Questa abilità è il segno distintivo dell'Ombra Lunare. Grazie ad una combinazione straordinaria di sesto senso, intuizione, colpo d'occhio e percezione, un'Ombra Lunare ha la possibilità di percepire automaticamente le trappole che si trovano a meno di 3 metri da lui, anche quando non le cerca attivamente. Se l'Ombra Lunare si muove entro 3 metri da una trappola, il DM tira segretamente la sua prova di cercare trappole: se la prova riesce, l'Ombra Lunare si accorge automaticamente della presenza di una trappola. Questa abilità è sempre attiva, anche durante i combattimenti o se l'Ombra Lunare è distratto. Tuttavia, se l'Ombra Lunare non riesce nella prova, non si accorge di nulla. Potrebbe però in seguito cercare attivamente la trappola, in tal caso conta come se non avesse mai tentato.

Padronanza delle abilità (str): Come per l'omonima abilità del ladro, l'Ombra Lunare ottiene la capacità di prendere 10 anche quando è sotto pressione o ha fretta quando si tratta di utilizzare la abilità Scassinare Serrature, Disattivare Congegni e Cercare.

Percepire trappole (str): Il bonus si applica ai TS Riflessi contro trappole e si cumula con quello di altre classi che lo concedono.

Eludere (str): Come l'omonima capacità speciale dei ladri. Se il personaggio già possiede eludere, guadagna

Eludere Migliorato.

Scopri il percorso (mag): Una volta al giorno l'Ombra Lunare può utilizzare questa capacità magica che funziona in tutto e per tutto come l'incantesimo omonimo e come se fosse lanciato da un incantatore di 11° livello.

Punti abilità per livello: 6 + Bonus Int

Incantesimi: Un'Ombra Lunare non prepara gli incantesimi bensì li lancia spontaneamente come uno stregone. Il suo livello da incantatore è pari a quello da Ombra Lunare. La caratteristica per il calcolo di CD e incantesimi bonus è l'Intelligenza, non il Carisma.

Ad ogni passaggio di livello guadagna incantesimi conosciuti in base alla tabella riportata.

Incantesimi conosciuti				
Lvl	I	II	III	IV
1	3	-	-	-
2	4	-	-	-
3	4	3	-	-
4	5	4	-	-
5	6	4	3	-
6	6	5	4	-
7	7	6	4	3
8	8	6	5	4
9	8	7	6	4
10	9	8	6	5

Lista dell'Ombra Lunare

Primo Livello: *Aprire/chiudere, Conoscere direzione, Individuazione del magico, Lettura del magico, Contrastare elementi, Saltare, Individuazione porte segrete, Camuffare sé stesso, Ridurre persone.*

Secondo Livello: *Dissimulare, Invisibilità, Silenzio, Resistere all'energia, Deformare il legno, Movimenti del ragno, Vedere invisibilità, Levitazione.*

Terzo Livello: *Chiaroudienza/Chiaroveggenza, Dissolvi magie, Forma gassosa, Sfera di invisibilità, Camminare sull'acqua, Protezione dall'energia, Anti-individuazione, Respirare sott'acqua.*

Quarto Livello: *Invisibilità superiore, Libertà di movimento, Porta dimensionale, Zona di Silenzio, Congedo, Interdizione alla morte, Occhio arcano, Ridurre persone di massa.*

Creato da Bigio
pauldeggan@yahoo.it

Abilità dell'Ombra Lunare	
Acrobazia	Des
Artigianato	Int
Artista della Fuga	Des
Ascoltare	Sag
Camuffare	Car
Cercare	Int
Concentrazione	Cos
Conoscenze (arcane)	Int
Conoscenze (architettura e ingegneria)	Int
Conoscenze (dungeon)	Int
Disattivare congegni	Int
Equilibrio	Des
Falsificare	Int
Muoversi Silenziosamente	Des
Nascondersi	Des
Nuotare	For
Osservare	Sag
Professione	Sag
Saltare	For
Raggirare	Car
Sapienza magica	Int
Scalare	For
Scassinare Serrature	Des
Utilizzare corde	Des