HEXBLADE

BUONO · LEGALE · CAOTICO · MALVAGIO

Livello da Hexblade

Livello da Hexblade ÷ 2 = Livello Incantatore

RESISTENZA ARCANA

TIRO SALVEZZA BONUS

+ = CAR

(dal livello 2)

METTLE

Negate the lesser effect on a successful saving throw
Does not apply while sleeping or unconscious

(dal livello 3)

FAMIGLIO

Nome

Tipo di creatura

(dal livello4)

INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD TS Incantesimi		Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. bonus CAR
		1					
		2					
		3					
		4					

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo (dal livello4)

TALENTI BONUS

- ☐ Inc. in Combattimento
- ☐ Spell Focus: Enchantment
  - ☐ Greater Spell Focus: Enchantment
- ☐ Spell Focus: Necromancy
  - ☐ Greater Spell Focus: Necromancy
- ☐ Spell Focus: Transmutation
  - ☐ Greater Spell Focus: Transmutation
- ☐ Spell Penetration
  - ☐ Penetrazione Incantesimi Superiore

HEXBLADE'S CURSE

MALEDIZIONI AL GIORNO — Curses Today

TS VOLONTÀ CD = 10 + (Livello da Hexblade ÷ 2) + CAR (per difetto)

ATTACCO PENALITÀ –

DAMAGE PENALTY –

SAVING THROW PENALTY –

ABILITÀ PENALITÀ –

= **HEXBLADE'S CURSE PENALTY** –

INCANTESIMI PREPARATI

☐☐☐	1	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	2	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	3	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	4	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐

AURA DI SFORTUNA

AURE AL GIORNO = (Livello da Hexblade : 12 → 1, 16 → 2, 20 → 3) + Varie

Auras Today ☐☐☐

AURE DURATA rd = 3 + CAR

UNLUCKY MISS CHANCE % = 20 %

BACCHETTE

CARICHE #

CARICHE #

CARICHE #

CARICHE #

CARICHE #

PERGAMENE

POZIONI