



FRANCESCONICOLOWRITING.COM

Nome personaggio

paladino 3
classe & livello
mezz'elfo
razza

background

nome giocatore

900
punti esperienza

tratti caratteriali

max 33	punti ferita attuali
	punti ferita temporanei

FORZA +3 16	INTELLIGENZA 12 +1
DESTREZZA +2 15	SAGGEZZA 10 +0
COSTITUZIONE +2 14	CARISMA 16 +3
	bonus competenza +2
ispirazione	

dadi vita	TS contro morte
3d10	S F

<input type="radio"/> +3	forza	<input type="radio"/> +1	intelligenza
<input type="radio"/> +2	destrezza	<input checked="" type="radio"/> +2	saggezza
<input type="radio"/> +1	costituzione	<input checked="" type="radio"/> +5	carisma

classe armatura 16	iniziativa +2	velocità 9m
-----------------------	------------------	----------------

<input type="radio"/> +2	acrobazia	DEX
<input type="radio"/> +0	addestrare animali	WIS
<input type="radio"/> +1	arcano	INT
<input type="radio"/> +3	atletica	STR
<input type="radio"/> +2	furtività	DES
<input type="radio"/> +1	indagare	INT
<input type="radio"/> +3	inganno	CAR
<input checked="" type="radio"/> +5	intimidire	CAR
<input type="radio"/> +3	intrattenere	CAR
<input type="radio"/> +0	intuizione	SAG
<input type="radio"/> +0	medicina	SAG
<input type="radio"/> +1	natura	INT
<input checked="" type="radio"/> +2	percezione	SAG
<input checked="" type="radio"/> +5	persuasione	CAR
<input type="radio"/> +2	rapidità di mano	DES
<input checked="" type="radio"/> +3	religione	INT
<input type="radio"/> +0	sopravvivenza	SAG
<input type="radio"/> +1	storia	INT

nome	bonus att.	danni / tipo
Balestra leggera	des+comp 2+2	1d6+des 1d6+2
spadone	for+comp 3+2	2d6+for 2d6+3
Balestra leggera	for+comp 3+2	1d8+3 1d8+for

attacchi & incantesimi

12 percezione passiva

MR	
MA	7
ME	
MO	11
MP	

altre competenza & linguaggi

equipaggiamento

privilegi & tratti



immune a sonno magico e alle malattie

percezione del divino

□□□/riposo lungo
con un'azione puoi percepire il buono e il malvagio.
fino alla fine del tuo prossimo turno puoi percepire qualsiasi cosa soggetta all'incantesimo consacrare o conoscere la posizione di ogni celestiale, immondo e non-morto entro 18 metri

imposizione delle mani

(tot 5*lvl da paladino)

/riposo lungo
con un'azione puoi toccare una creatura e curare tanti hp quanti quelli ancora a tua disposizione o consumare 5 hp per curare da una malattia o da un veleno

incanalare divinità

- /riposo breve
- abiurare nemico
- giuramento di inimicizia

punizione divina

quando colpisci con un'arma da mischia puoi spendere uno slot incantesimo per fare 2d8 danni radianti in più e un'ulteriore d8 se si tratta di un immondo o di un non morto



classe da incantatore

**caratteristica
da incantatore**

CD tiro salvez
incantesimi

• bonus di attacco
incantesimi

O trucchetti

slot totali
3 slot spesi

- anatema 1 azione; 9m; fino a 1 min
 - benedizione 1 azione; 9m; fino a 1 min
 - individuazione del magico 1 azione;
incantatore; fino a 10 min
 -
 - marchio del cacciatore;
1 azione bonus; 27 metri;
 - fino a 1 ora
 - punizione incandescente;
1 azione bonus; incantatore;
 - fino a 1 min
 - scudo della fede; 1 azione bonus;
18 metri; fino a 10 min
 -

2	slot totali	slot spesi
---	-------------	------------

3 slot totali slot spesi

1 / 1

1 / 1

4 slot totali slot spesi

slot totali slot spesi

The figure consists of eight horizontal grey bands, each representing a seismic trace. Each trace begins with a large white circle at the top, followed by a wavy line representing seismic data. The traces are evenly spaced vertically across the page.

slot totali slot spesi

10 of 10

10 of 10

Paladino (incantesimi dettagliati)

Incantesimi di livello 1

Benedizione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (uno spruzzo di acqua santa)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore benedice fino a tre creature a sua scelta entro gittata. Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini può tirare un d4 e aggiungere il numero ottenuto al tiro per colpire o al tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot superiore al 1°.

Anatema

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una goccia di sangue)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie fino a tre creature entro gittata e che egli sia in grado di vedere, che dovranno effettuare un tiro salvezza su Carisma. Se una creatura fallisce il suo tiro salvezza, ogni volta che effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini deve tirare un d4 e sottrarre il numero ottenuto dal tiro per colpire o dal tiro salvezza.

Individuazione del magico

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore percepisce la presenza della magia entro 9 metri da lui. Se percepisce la magia in questo modo, può usare la sua azione per vedere una debole aura attorno a ogni creatura o oggetto visibile nell'area e che contenga magia, e apprende di che scuola di magia si tratta, se ne esiste una.

L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o terriccio.

Marchio del cacciatore

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: 27 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore sceglie una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere e la marchia misticamente come sua preda. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore infligge 1d6 danni extra al bersaglio ogni volta che lo colpisce con un attacco con un'arma e dispone vantaggio ad ogni prova di Saggezza (Percezione) o Saggezza (Sopravvivenza) effettuata per trovarlo. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima che questo incantesimo termini l'incantatore può usare un'azione bonus in un suo turno successivo per marchiare una nuova creatura.

Punizione incandescente

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: Incantatore

Componenti: V

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

La prossima volta che l'incantatore colpisce una creatura con un attacco con un'arma da mischia entro la durata di questo incantesimo, l'arma diventa incandescente e l'attacco infligge 1d6 danni da fuoco extra al bersaglio, oltre che incenderlo. All'inizio di ogni suo turno finché l'incantesimo non termina, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 1d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, l'incantesimo termina. Se il bersaglio o una creatura situata entro 1,5 metri da lui usa un'azione per estinguere le fiamme, o se qualche altro effetto sopprime le fiamme (per esempio se il bersaglio viene immerso nell'acqua), l'incantesimo termina.

Scudo della fede

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una piccola pergamena su cui sia stato scritto un frammento di un testo sacro)

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Un campo di energia scintillante si materializza attorno a una creatura scelta dall'incantatore entro gittata, conferendole un bonus di +2 alla CA per la durata dell'incantesimo.