



### Nome personaggio

Chierico  
classe & livello  
mezz'orco  
razza

## background

### nome giocatore

900

punti esperienza

### tratti caratteriali

max  
**21** punti ferita  
attuali

punti ferita  
temporanei

The diagram consists of a large central circle with a black border, surrounded by six rectangular boxes arranged in a hexagonal pattern. The top row contains 'FORZA' (+3, 16) and 'INTELLIGENZA' (+1, 13). The middle row contains 'DESTREZZA' (+0, 10) and 'SAGGEZZA' (16, +3). The bottom row contains 'COSTITUZIONE' (+1, 12) and 'CARISMA' (8, -1). Below the central circle is the word 'ispirazione'. At the bottom right, outside the main circle, is the text 'bonus competenza'.

FORZA +3 16	INTELLIGENZA +1 13
DESTREZZA +0 10	SAGGEZZA 16 +3
COSTITUZIONE +1 12	CARISMA 8 -1

ispirazione

bonus competenza

- ideali
- legami
- difetti

<input type="radio"/>	+3	forza	<input type="radio"/>	+1	intelligenza
<input type="radio"/>	+0	destrezza	<input checked="" type="radio"/>	+5	saggezza
<input type="radio"/>	+1	costituzione	<input checked="" type="radio"/>	+1	carisma

classe armatura	íniziativa	velocita'
12	+0	9m

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

## attacchi & incantesimi

percezione passiva

A vertical stack of five downward-pointing chevron shapes, each containing a black rectangular box with a white acronym: MR, MA, ME, MO, and MP from top to bottom.

altre competenze & linguaggi

## equipaggiamento

# privilegi & tratti



# Chierico (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°.

### Cura ferite

**Tempo di Lancio:** 1 azione

**Gittata:** Contatto

**Componenti:** V, S

**Durata:** Istantanea

Una creatura toccata dall'incantatore recupera un numero di punti ferita pari a  $1d8 +$  il modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

**Ai Livelli Superiori.** Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, la guarigione aumenta di  $1d8$  per ogni slot di livello superiore al 1°.

## Incantesimi di livello 2

### Aiuto

**Tempo di Lancio:** 1 azione

**Gittata:** 9 metri

**Componenti:** V, S, M (una sottile striscia di tessuto bianco)

**Durata:** 8 ore

Questo incantesimo rafforza il vigore e la determinazione degli alleati. L'incantatore sceglie fino a tre creature entro gittata. 11 massimo dei punti ferita e i punti ferita attuali di ogni bersaglio aumentano di 5 per la durata dell'incantesimo.

### Ristorare inferiore

**Tempo di Lancio:** 1 azione

**Gittata:** Contatto

**Componenti:** V, S

**Durata:** Istantanea

L'incantatore tocca una creatura e può porre termine a una malattia o una condizione che lo affligge tra accecato, assordato, avvelenato o paralizzato.