



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

dadi vita	TS contro morte
3d10	S F

ispirazione

<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 &amp; incantesimi

12 percezione passiva

MR	
MA	7
ME	
MO	11
MP	

altre competenza &amp; linguaggi

equipaggiamento

privilegi &amp; 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



## 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

10 of 10

10 of 10

A vertical stack of ten white circles, each with a horizontal wavy line extending to the right.

A vertical stack of ten horizontal lines, each ending in a small circle. The lines are evenly spaced and extend from the left edge of the page towards the right.

slot totali slot spesi

**6** slot totali slot spesi

10 of 10

10 of 10

A diagram consisting of two thin black circles at the bottom. A horizontal wavy line extends from the right side of the top circle to the left side of the bottom circle, connecting them.

	slot totali	slot speci
		
		
		
		