



# PALADINO

GIURAMENTO SACRO

**STILE DI COMBATTIMENTO** LEVEL 2

**PUNIZIONE DIVINA** LEVEL 2

QUANDO COLPISCI CON UN'ARMA DA MISCHIA PUOI SPENDERE UNO SLOT INCANTESIMO PER INFLIGGERE DANNI RADIOSI EXTRA. IL 1° LIVELLO OFFRE +2D8 AI DANNI E AUMENTA DI 1D8 OGNI SLOT FINO A 5D8 DI DANNO. I NON MORTI E GLI IMMONDI SUBISCONO 1D8 DI DANNO EXTRA.

**SALUTE DIVINA** LEVEL 3

SEI IMMUNE ALLE MALATTIE.

**PRIVILEGIO DEL GIURAMENTO SACRO** LEVEL 3

**ATTACCO EXTRA** LEVEL 5

QUANDO EFFETUI L'AZIONE DI ATTACCO, PUOI ATTACCARE 2 VOLTE.

**AURA DI PROTEZIONE** LEVEL 6

QUANDO SEI COSCIENTE E DEVI EFFETTUARE UN TIRO SALVEZZA, OTTieni UN BONUS PARI AL TUO MODIFICATORE DI CARISMA (MINIMO 1). ANCHE LE CREATURE TUE AMICHE ENTRO 3M DA TE GODONO DEL BONUS.

18m IL RAGGIO DELL'AURA È DI 9M.

**PRIVILEGIO DEL GIURAMENTO SACRO** LEVEL 7

**AURA DI CORAGGIO** LEVEL 10

FINCHÈ SEI COSCIENTE TU E LE CREATURE TUE AMICHE ENTRO 3M NON POTETE ESSERE SPAVENTATI.

18m IL RAGGIO DELL'AURA È DI 9M.

**PUNIZIONE DIVINA MIGLIORATA** LEVEL 11

OGNIVOLTA CHE COLPISCI CON UN'ARMA DA MISCHIA INFLIGGI 1D8 DANNI RADIOSI EXTRA. NON CONTANO PER I DANNI DA PUNIZIONE DIVINA.

**TOCCO PURIFICATORE** LEVEL 14

PUOI TOCCARE TE STESSO O UNA CREATURA PER PORRE FINE ALL'EFFETTO DI UN INCANTESIMO. PUOI USARE QUESTA CAPACITÀ UN NUMERO DI VOLTE PARI AL TUO MODIFICATORE DI CARISMA. SI RICARICA CON UN RIPOSO LUNGO.

**PRIVILEGIO DEL GIURAMENTO SACRO** LEVEL 15

**PRIVILEGIO DEL GIURAMENTO SACRO** LEVEL 20

RAZZA BACKGROUND

ALLINEAMENTO GIOCATORE

NOME DEL PERSONAGGIO

## COMPETENZA

PERCEZIONE PASSIVA

ISPIRAZIONE

**FORZA**

- TIRO SALVEZZA
- ATLETICA

**DESTREZZA**

- TIRO SALVEZZA
- ACROBAZIA
- FURTIVITÀ
- RAPIDITÀ DI MANO

**COSTITUZIONE**

- TIRO SALVEZZA

**INTELLIGENZA**

- TIRO SALVEZZA
- ARCANO
- INDAGARE
- NATURA
- RELIGIONE
- STORIA

**SAGGEZZA**

- TIRO SALVEZZA
- ADDESTRARE ANIMALI
- INTUIZIONE
- MEDICINA
- PERCEZIONE
- SOPRAVVIVENZA

**CARISMA**

- TIRO SALVEZZA
- INGANNO
- INTIMIDIRE
- INTRATTENERE
- PERSUASIONE

LINGUAGGI, TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI

**COMPETENZE**

- ARMATURE LEGGERE
- ARMI SEMPLICI
- ARMATURE MEDIE
- ARMI DA GUERRA
- ARMATURE PESANTI
- SCUDI

**STRUMENTI & ALTRE COMPETENZE**

- ARNESI DA FALSARIO
- ARNESI DA SCASSO
- BORSA DA ERBORISTA
- SOSTANZE DA AVVELENATORE
- STRUMENTI DA NAVIGATORE
- TRUCCHI PER CAMUFFAMENTO
- STRUMENTI DA ARTIGIANO
- GIOCHI
- STRUMENTI MUSICALI
- VEICOLI

**CA** (No Armatura, No Scudo)

**INIZIATIVA**

**VELOCITÀ**

**PUNTI FERITA**

MAX ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

**DADI VITA** (TOTALI, USATI)

**LIVELLI DI INDEBOLIMENTO** (1-6)

**SALVEZZA DA MORTE**

**ATTACCO** (BONUS TPC, DANNI, TIPO)

**BONUS DI ATTACCO INCANTESIMI**

**CD SALVEZZA INCANTESIMI**

**IMPOSIZIONE DELLE MANI** (TOTALI, USATI)

**TOCCO PURIFICATORE** (TOTALI, USATI)

**PERCEZIONE DEL DIVINO** (TOTALI, USATI)

**INCANTESIMI PREFERITI**

LIV. NOME EXTRA RIT. CONC. TS/TPC TEMPO DI LANCIO

**SLOT INCANTESIMO**

TOTALI

1st	2nd	3rd	4th	5th
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○

LANCIATI

INCANTESIMI PREPARATI

TRUCCHETTI CONOSCIUTI

**PERCEZIONE DEL DIVINO** LEVEL 1

PUOI USARE UN'AZIONE PER CONOSCERE L'UBICAZIONE E IL TIPO DI TUTTI I CELESTIALI, IMMONDI E NON MORTI ENTRO 18M DA TE CHE NON GODONO DI COPERTURA TOTALE. INOLTRE INDIVIDUI TUTTI I LUOGHI SACRI E SACRILEGHI (COME L'INCANTESIMO SANTIFICARE). PUOI USARE QUESTA CAPACITÀ PER UN NUMERO DI VOLTE PARI AL TUO MODIFICATORE DI CARISMA + 1. RECUPERI GLI UTILIZZI DOPO UN RIPOSO LUNGO.

**IMPOSIZIONE DELLE MANI** LEVEL 1

HAI UNA RISERVA DI CURA PARI AL TUO LIVELLO DA PALADINO X5. PUOI ATTINGERE DA QUESTA RISERVA PER CURARE UNA CREATURA. LA RISERVA SI RICARICA CON UN RIPOSO LUNGO. IN ALTERNATIVA PUOI SPENDERE 5 PF PER NEUTRALIZZARE UN VELENO O UNA MALATTIA. I NON MORTI E I COSTRUITI NON POSSONO BENEFICIARE DI QUESTO PRIVILEGIO.



NOME DEL PERSONAGGIO

ETA'

ALTEZZA

PESO

PELLE

OCCHI

CAPELLI

DIVINITA'

CICATRICI

SEGNI DI RICONOSCIMENTO

TRATTI CARATTERIALI

IDEALI

LEGAMI

DIFETTI

ASPETTO

TALENTI & TRATTI AGGIUNTIVI

BACKGROUND

ALLEATI

NEMICI

ZAINO & BORSE

OGGETTO

QTA'

MR

MA

ME

MO

MP

OGGETTI MAGICI / PERGAMENTE / POZIONI

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva



CARATTERISTICA  
DA INCANTATORE

BONUS DI  
ATTACCO INCANTESIMI

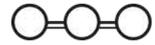
CD SALVEZZA  
INCANTESIMI

EXTRA  
 TOTALI USATI  
 TIPO

CLASSE DA  
INCANTATORE

		Liv.	NOME	EXTRA	SCUOLA	TS/TPC	TEMPO DI LANCIO	EFFETTO
PREP	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	RIT. ☼	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CONC. ○	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PREP	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	RIT. ☼	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CONC. ○	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**SINTONIE ATTIVE**



**VISO**

Lenti, Maschere, Occhi, Occhiali

**TESTA**

Cappelli, Corone, Diademi, Elmi  
Fasce, Filatteri

**COLLO**

Amuleti, Collane, Medaglioni,  
Ninnoli, Pendenti, Sciarpe,

**SCHIENA**

Cappe, Coprispalle, Mantelli

**CORPO**

Abiti, Armature

**TORSO**

Maglie, Tuniche, Sottovesti  
Vesti

**MANI**

Guanti, Guanti d'arme, Tirapugni

**BRACCIA**

Copribraccia, Bracciali,  
Braccialetti

**VITA**

Cinture, Fasce

**ANELLI**

Anelli, Ditali

**PIEDI**

Sandali, Scarpe, Stivali

**ARMI**

Armi da mischia/distanza, Bastoni,  
Bacchette, Scudi

**ALTRO** Pozioni, Pergamene, Tratti, Ecc.