

NOME DEL PERSONAGGIO _____

GIOCATORE _____



CLASSE E LIVELLO _____

RAZZA _____

ALLINEAMENTO _____

DIVINITÀ _____

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

TAGLIA _____ ETÀ _____ SESSO _____ ALTEZZA _____ PESO _____ OCCHI _____ CAPELLI _____ PELLE _____

| NOME CARATTERISTICA | PUNTEGGIO CARATTERISTICA | MODIFICATORE CARATTERISTICA | PUNTEGGIO CARATTERISTICA TEMPORANEO | MODIFICATORE CARATTERISTICA TEMPORANEO |
|----------------------------|--------------------------|-----------------------------|-------------------------------------|--|
| FOR FORZA | | | | |
| DES DESTREZZA | | | | |
| COS COSTITUZIONE | | | | |
| INT INTELLIGENZA | | | | |
| SAG SAGGEZZA | | | | |
| CAR CARISMA | | | | |

TOTALE FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI _____

PF PUNTI FERITA _____

CA CLASSE ARMATURA _____ = 10+ _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

TOTALE _____

BONUS ARMATURA _____ BONUS SCUDO _____ MOD DES _____ MOD TAGLIA _____

ARMATURA NATURALE _____ MOD DEVIAZIONE _____ MOD VARI _____

VELOCITÀ _____

DANNI NON LETALI _____

RIDUZIONE DEL DANNO _____

CONTATTO CLASSE ARMATURA _____

COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA _____

INIZIATIVA MODIFICATORE _____ = _____ + _____

TOTALE _____

MOD DES _____ MOD VARI _____

TIRI SALVEZZA

TEMPRA (COSTITUZIONE) **TOTALE** _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

RIFLESSI (DESTREZZA) **TOTALE** _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

VOLENTÀ (SAGGEZZA) **TOTALE** _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

MODIFICATORI DI CONDIZIONE _____

BONUS DI ATTACCO BASE _____

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI _____

LOTTA MODIFICATORE _____

TOTALE _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____

BONUS DI ATTACCO BASE _____ MOD FOR _____ MOD TAGLIA _____ MOD VARI _____

| ATTACCO | | BONUS DI ATTACCO | DANNI | CRITICO |
|---------|------|------------------|-------|---------|
| | | | | |
| GITTATA | TIPO | NOTE | | |
| | | | | |

MUNIZIONI _____

| ATTACCO | | BONUS DI ATTACCO | DANNI | CRITICO |
|---------|------|------------------|-------|---------|
| | | | | |
| GITTATA | TIPO | NOTE | | |
| | | | | |

MUNIZIONI _____

| ATTACCO | | BONUS DI ATTACCO | DANNI | CRITICO |
|---------|------|------------------|-------|---------|
| | | | | |
| GITTATA | TIPO | NOTE | | |
| | | | | |

MUNIZIONI _____

| ATTACCO | | BONUS DI ATTACCO | DANNI | CRITICO |
|---------|------|------------------|-------|---------|
| | | | | |
| GITTATA | TIPO | NOTE | | |
| | | | | |

MUNIZIONI _____

| ATTACCO | | BONUS DI ATTACCO | DANNI | CRITICO |
|---------|------|------------------|-------|---------|
| | | | | |
| GITTATA | TIPO | NOTE | | |
| | | | | |

MUNIZIONI _____

| ABILITÀ DI CLASSE | ABILITÀ (GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA) /) | | | | |
|-------------------|---|------------------|-------------|---------------|-------|
| | NOME ABILITÀ | CARATTER. CHIAVE | MOD ABILITÀ | MOD CARATTER. | GRADI |

- ACROBAZIA DES* = _____ + _____ + _____
- ADDESTRARE ANIMALI CAR = _____ + _____ + _____
- ARTIGIANATO (_____) INT = _____ + _____ + _____
- ARTIGIANATO (_____) INT = _____ + _____ + _____
- ARTIGIANATO (_____) INT = _____ + _____ + _____
- ARTISTA DELLA FUGA DES* = _____ + _____ + _____
- ASCOLTARE SAG = _____ + _____ + _____
- CAMUFFARE CAR = _____ + _____ + _____
- CAVALCARE DES = _____ + _____ + _____
- CERCARE INT = _____ + _____ + _____
- CONCENTRAZIONE COS = _____ + _____ + _____
- CONOSCENZE (_____) INT = _____ + _____ + _____
- CONOSCENZE (_____) INT = _____ + _____ + _____
- CONOSCENZE (_____) INT = _____ + _____ + _____
- CONOSCENZE (_____) INT = _____ + _____ + _____
- CONOSCENZE (_____) INT = _____ + _____ + _____
- DECIFRARE SCRITTURE INT = _____ + _____ + _____
- DIPLOMAZIA CAR = _____ + _____ + _____
- DISATTIVARE CONGEGNI INT = _____ + _____ + _____
- EQUILIBRIO DES* = _____ + _____ + _____
- FALSIFICARE INT = _____ + _____ + _____
- GUARIRE SAG = _____ + _____ + _____
- INTIMIDIRE CAR = _____ + _____ + _____
- INTRATTENERE (_____) CAR = _____ + _____ + _____
- INTRATTENERE (_____) CAR = _____ + _____ + _____
- INTRATTENERE (_____) CAR = _____ + _____ + _____
- MUOVERSI SILENZIOSAMENTE DES* = _____ + _____ + _____
- NASCONDERSI DES* = _____ + _____ + _____
- NUOTARE FOR* = _____ + _____ + _____
- OSSERVARE SAG = _____ + _____ + _____
- PERCEPIRE INTENZIONI SAG = _____ + _____ + _____
- PROFESSIONE (_____) SAG = _____ + _____ + _____
- PROFESSIONE (_____) SAG = _____ + _____ + _____
- RACCOLGIERE INFORMAZIONI CAR = _____ + _____ + _____
- RAGGIRARE CAR = _____ + _____ + _____
- RAPIDITÀ DI MANO DES* = _____ + _____ + _____
- SALTARE FOR* = _____ + _____ + _____
- SAPIENZA MAGICA INT = _____ + _____ + _____
- SCALARE FOR* = _____ + _____ + _____
- SCASSINARE SERRATURE DES = _____ + _____ + _____
- SOPRAVVIVENZA SAG = _____ + _____ + _____
- UTILIZZARE CORDE DES = _____ + _____ + _____
- UTILIZZARE OGGETTI MAGICI CAR = _____ + _____ + _____
- VALUTARE INT = _____ + _____ + _____
- _____ = _____ + _____ + _____
- _____ = _____ + _____ + _____
- _____ = _____ + _____ + _____

■ Denota un'abilità che può essere utilizzata senza addestramento.
 □ Segnare questo riquadro con una X se l'abilità è un'abilità di classe per il personaggio.
 * La penalità di armatura alla prova, se presente, si applica. (Doppia penalità per Nuotare)

INCANTESIMI LIVELLO 0

Lampo:

Abbaglia una creatura (-1 ai TxC)

Raggio: vicino 7,5m + 1,5m/liv

Durata: istantanea

TS: tempra nega

RI: si

Individuazione del magico:

Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18m

Raggio: 18m

Durata: conc, fino a 1 min/liv

TS: nessuno

RI: no

Lettura del magico:

Per leggere pergamene e libri di incantesimi

Raggio: personale

Durata: 10 min/liv

TS: -

RI: -

Messaggio:

Conversazione sussurrata a distanza

Raggio: medio 30 m + 3 m/liv

Durata: 10 min/livello

TS: nessuno

RI: no

INCANTESIMI 1° LIVELLO

Armatura Magica:

Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4

Raggio: contatto

Durata: 1ora/liv

TS: volontà nega

RI: no

Dardo incantato:

1d4+1 danni, +1 nuovo dardo ai liv 3,5,7,9

Raggio: medio

Durata: istantanea

TS: nessuno

RI: si

Globo di acido inferiore:

Tiro di contatto a distanza, 1d8 danni +1d8 ogni 2 livelli dopo il primo (max 5d8)

Raggio: vicino

Durata: istantanea

TS: nessuno

RI: no

Mani brucianti:

1d4 danni/liv (max 5d4)

Raggio: 4,5 m

Durata: istantanea

TS: rif dimezza

RI: si

Scudo:

Un disco invisibile fornisce bonus di scudo +4 e blocca i dardi incantati

Raggio: personale

Durata: 1 min/liv

TS: -

RI: -

Stretta folgorante:

Attacco di contatto 1d6 danni/liv (max 5d6)

Raggio: creatura o oggetti toccati

Durata: istantanea

TS: nessuno

RI: si

Caduta morbida:

Come azione immediata oggetti o creature cadono lentamente

Raggio: vicino

Durata: fino all'atterraggio o 1 round/liv

TS: nessuno

RI: no

INCANTESIMI 2° LIVELLO:**Resistere all'energia:**

Ignora 10 danni per ogni attacco (20 al 7° liv, 30 all'11° liv) dal tipo di energia scelto

Raggio: contatto

Durata: 10 min/liv

TS: tem nega

RI: si

Vedere invisibilità:

Rivela creature o oggetti invisibili

Raggio: personale

Durata: 10 min/liv

TS: -

RI: -

Freccia acida:

Attacco di contatto a distanza, 2d4 danni per 1 round +1 round/3 liv (max 7 round)

Raggio: lungo 120 m + 12 m/liv

Durata: 1 round +1 round/3 liv

TS: nessuno

RI: no

Raggio rovente:

Attacco di contatto a distanza 4d6 danni, +1 raggio ogni 4/liv (max +3)

Raggio: vicino

Durata: istantanea

TS: nessuno

RI: si

Scurovisione:

Permette di vedere fino a 18m nell'oscurità totale

Raggio: contatto

Durata: 1 ora/liv

TS: vol nega

RI: si

Levitazione:

Il soggetto si muove in alto o in basso per volontà dell'incantatore

Raggio: personale o vicino

Durata: 10 min/liv

TS: nessuno

RI: no

INCANTESIMI 3° LIVELLO:**Eroismo:**

Fornisce +2 a TxC, TS, prove di abilità

Raggio: contatto

Durata: 10 min/liv

TS: vol nega

RI: si

Sonno profondo:

Fa cadere nel sonno fino a 10 DV di creature nel raggio di 3m

Raggio: Vicino

Durata: 1 min/liv

TS: vol nega

RI: si

Fulmine:

1d6 danni/liv (max 10d6) lineare

Raggio: 36 m

Durata: istantanea

TS: rif dimezza

RI: si

Palla di fuoco:

1d6 danni/liv (max 10d6) raggio di 6m

Raggio: lungo

Durata: istantanea

TS: rif dimezza

RI: si

Volare:

Il soggetto vola ad una velocità di 18m

Raggio: contatto

Durata: 1 min/liv

TS: vol nega

RI: si

INCANTESIMI 4° LIVELLO:

Scudo di fuoco:

Le creature che attaccano subiscono 1d6 +1 per liv (max +15) le fiamme proteggono l'incantatore da attacchi basati sul fuoco o sul freddo a sua scelta

Raggio: personale

Durata: 1 round/liv

TS: -

RI: -

Globo di forza:

Attacco di contatto a distanza 1d6/liv (max 10d6)

Raggio: medio

Durata: istantanea

TS: nessuno

RI: no

Potenziatore mnemonico:

Prepara fino a 3 liv di incantesimi addizionali o ricorda qualunque incantesimo fino al 3° liv

lanciato fino ad 1 round prima

Raggio: personale

Durata: istantanea

TS: -

RI: -

Globo di invulnerabilità inferiore:

Impedisce gli effetti di incantesimi dal 1° al 3° liv

Raggio: 3m

Durata: 1 round/liv

TS: nessuno

RI: no

Invisibilità superiore:

Funziona come invisibilità ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile

Raggio: personale o contatto

Durata: 1 min/liv

TS: -

RI: -

INCANTESIMI 5° LIVELLO:

Cono di freddo:

1d6/liv danni (max 15d6)

Raggio: 18m

Durata: istantanea

TS: rif dimezza

RI: si

Muro di forza:

Crea un muro immune ai danni. L'incantatore può plasmare la parete in un piano liscio verticale la cui area sia fino a un quadrato con il lato di 3m per livello

Raggio: vicino
Durata: 1 min/liv
TS: nessuno
RI: no

Mano interposta di Bigby:

Crea una mano di forza che conferisce un bonus di copertura +4

Raggio: medio
Durata: 1 round/liv
TS: nessuno
RI: si

Esplosione di fuoco superiore:

I soggetti entro 3m subiscono 1d8/liv danni

Raggio: lungo
Durata: istantanea
TS: rif dimezza
RI: si

Sword of deception:

Crea una lama verde chiaro che attacca automaticamente sempre dalla tua direzione e non può essere usata per fiancheggiare con i tuoi altri attacchi, la spada attacca con un BAB pari al tuo livello di caster e infligge 1d4 danni per colpo (19-20/x2). A ogni attacco andato a segno il bersaglio subisce una penalità di -1 (-2 se critico) al prossimo TS, le penalità sono cumulative fino ad un massimo di -5 e rimangono fino a quando non effettua un TS o fino a quando non viene sottoposto ad un rimuovi maledizioni.

Raggio: medio
Durata: 1 round/liv
TS: nessuno
RI: si