

NOME DEL PERSONAGGIO

RAZZA BACKGROUND

ALLINEAMENTO GIOCATORE

BARDO

Liv

COLLEGIO BARDICO

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
ARMATURE MEDIE
ARMATURE PESANTI

ARMI SEMPLICI
ARMI DA GUERRA
SCUDI

STRUMENTI & ALTRE COMPETENZE

ARNESI DA FALSARIO
BORSA DA ERBORISTA
STRUMENTI DA NAVIGATORE
STRUMENTI DA ARTIGIANO
GIOCHI
STRUMENTI MUSICALI
VEICOLI

ARNESI DA SCASSO
SOSTANZE DA AVVELENATORE
TRUCCHI PER CAMUFFAMENTO
TRUCCHETTI CONOSCIUTI

CA

INIZIATIVA

VELOCITÀ

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

DADI VITA

TOTALI USATI

d8

LIVELLI DI INDEBOLIMENTO

1 2 3 4 5 6

SALVEZZA DA MORTE

ATTACCO

BONUS TPC

DANNI

TIPO

BONUS DI ATTACCO INCANTESIMI

CD SALVEZZA INCANTESIMI

ISPIRAZIONE BARDICA

TOTALI USATI

d

CANTO DI RIPOSO

d

INCANTESIMI PREFERITI

Liv. NOME EXTRA RIT. TS/TPC TEMPO DI LANCIO

Liv. NOME EXTRA RIT. TS/TPC TEMPO DI LANCIO

Liv. NOME EXTRA RIT. TS/TPC TEMPO DI LANCIO

Liv. NOME EXTRA RIT. TS/TPC TEMPO DI LANCIO

SLOT INCANTESIMO

TOTALI

1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th

LANCIATI

INCANTESIMI PREPARATI

TRUCCHETTI CONOSCIUTI

ISPIRAZIONE BARDICA

LEVEL 1

PUOI UTILIZZARE UN'AZIONE BONUS PER ISPIRARE UN ALTRO PERSONAGGIO TRAMITE LE TUE PAROLE O LA TUA MUSICA. IL PERSONAGGIO ISPIRATO DEVE ESSERE A 18 METRI DA TE E IN GRADO DI SENTIRTI. QUEL PERSONAGGIO GUADAGNA UN DADO DA ISPIRAZIONE BARDICA CHE PUÒ USARE PER UNA PROVA A SUA SCELTA NEI PROSSIMI 10 MINUTI, IL DADO PUÒ ESSERE SPESO DOPO AVER LANCIATO IL D20 MA PRIMA DI SAPERE SE L'AZIONE È RIUSCITA. OGNI PERSONAGGIO PUÒ AVERE SOLO UN DADO ISPIRAZIONE ALLA VOLTA. IL BARDO PUÒ UTILIZZARE QUESTA CAPACITÀ PER UN NUMERO DI VOLTE PARI AL SUO MODIFICATORE DI CARISMA, RECUPERA GLI UTILIZZI DOPO UN RIPOSO LUNGO.

Liv 5 RECUPERI I DADI DI ISPIRAZIONE BARDICA ANCHE DOPO UN RIPOSO BREVE.

CANTO DI RIPOSO

LEVEL 2

SE DURANTE UN RIPOSO BREVE UTILIZZI UNA MUSICA O UN'ORAZIONE LENTIVA, CHI È IN GRADO DI SENTIRTI GUADAGNA UN DADO EXTRA DI PUNTI FERITA SE HA SPESO ALMENO UN DADO VITA DURANTE IL RIPOSO. IL TIPO DI DADO AUMENTA CON L'AVANZARE DI LIVELLO.

MAESTRIA

LEVEL 3

SCEGLI 2 ABILITÀ IN CUI SEI COMPETENTE, IL BONUS DI COMPETENZA RADDOPPIA IN OGNI PROVA DI CARATTERISTICA CHE UTILIZZA LE COMPETENZE SCELTE.

Liv 10 SCEGLI ALTRE DUE ABILITÀ.

PRIVILEGIO DEL COLLEGIO BARDICO

LEVEL 3

CONTROFASCINO

LEVEL 6

PUOI UTILIZZARE UN'AZIONE CHE DURA FINO ALLA FINE DEL TUO PROSSIMO TURNO PER ESEGUIRE UN'ESIBIZIONE CHE DARÀ VANTAGGIO ALLE CREATURE AMICHE ENTRO 9 METRI CONTRO TUTTI I TIRI SALVEZZA PER NON ESSERE AFFASCINATI O SPAVENTATI. SOLO LE CREATURE IN GRADO DI SENTIRTI POSSONO BENEFICIARNE, L'EFFETTO È CANCELLATO SE VIENI SILENZIATO O FINISCI INCAPACITATO. PER PORVI FINE VOLONTARIAMENTE DEVI EFFETTUARE UN'AZIONE.

PRIVILEGIO DEL COLLEGIO BARDICO

LEVEL 6

SEGRETI MAGICI

LEVEL 10

PUOI SCEGLIERE 2 INCANTESIMI (DI UN LIVELLO CHE SAI LANCIARE) DALLA TABELLA DI QUALSIASI CLASSE. GLI INCANTESIMI CONTANO COME INCANTESIMI DA BARDO AL FINE DI DETERMINARE GLI INCANTESIMI CONOSCIUTI.

Liv 14 APPRENDI ALTRI 2 INCANTESIMI DA QUALSIASI CLASSE.

Liv 18 APPRENDI ALTRI 2 INCANTESIMI DA QUALSIASI CLASSE.

PRIVILEGIO DEL COLLEGIO BARDICO

LEVEL 14

ISPIRAZIONE SUPERIORE

LEVEL 20

SE NON HAI ISPIRAZIONI BARDICHE DISPONIBILI, NE RECUPERI UNA QUANDO TIRI PER L'INIZIATIVA.



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

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva



CARATTERISTICA
DA INCANTATORE

BONUS DI
ATTACCO INCANTESIMI

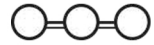
CD SALVEZZA
INCANTESIMI

EXTRA
 TOTALI USATI
 TIPO

CLASSE DA
INCANTATORE

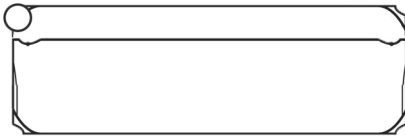
	Liv.	NOME	EXTRA	SCUOLA	TS/TPC	TEMPO DI LANCIO	EFFETTO
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○	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

SINTONIE ATTIVE



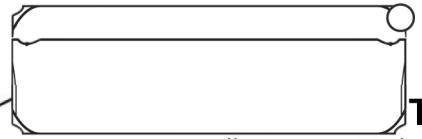
VISO

Lenti, Maschere, Occhi, Occhiali



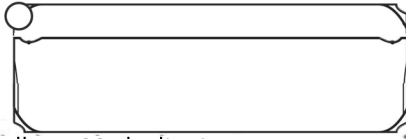
TESTA

Cappelli, Corone, Diademi, Elmi
Fasce, Filatteri



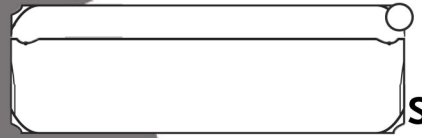
COLLO

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



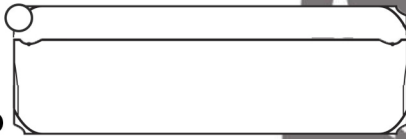
SCHIENA

Cappe, Coprispalle, Mantelli



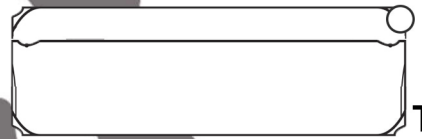
CORPO

Abiti, Armature



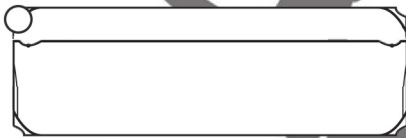
TORSO

Maglie, Tuniche, Sottovesti
Vesti



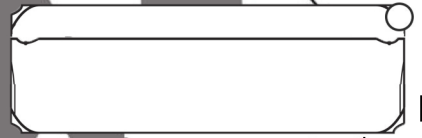
MANI

Guanti, Guanti d'arme, Tirapugni



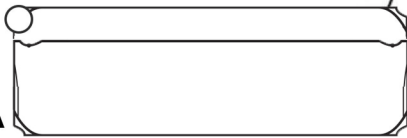
BRACCIA

Copribraccia, Bracciali,
Braccialetti



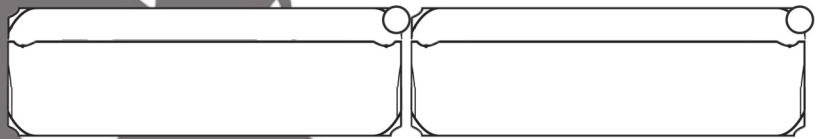
VITA

Cinture, Fasce



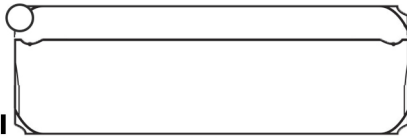
ANELLI

Anelli, Ditali



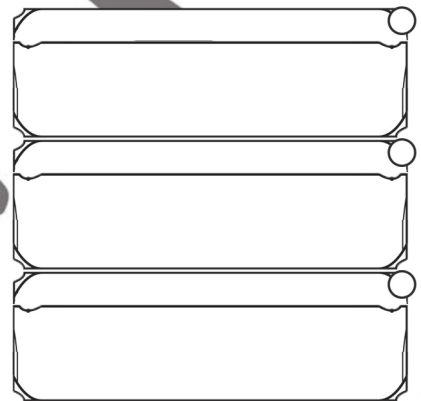
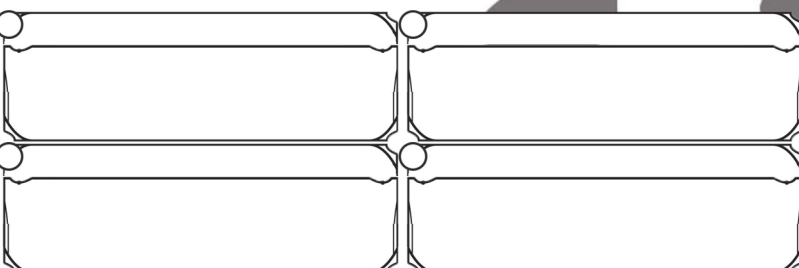
PIEDI

Sandali, Scarpe, Stivali



ARMI

Armi da mischia/distanza, Bastoni,
Bacchette, Scudi

ALTRO Pozioni, Pergamene, Trattati, Ecc.