

RAZZA _____ BACKGROUND _____

ALLINEAMENTO _____ GIOCATORE _____

NOME DEL PERSONAGGIO _____

CHIERICO

LIV _____

DOMINIO DIVINO _____

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

CA _____

INIZIATIVA _____

VELOCITÀ _____

PUNTI FERITA

MAX 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 _____

INCANALARE DIVINITÀ

TOTALI _____ USATI _____

INCANTESIMI PREFERITI

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

SLOT INCANTESIMO

| TOTALI | | | | | | | | |
|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1st | 2nd | 3rd | 4th | 5th | 6th | 7th | 8th | 9th |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

LANCIATI

INCANTESIMI PREPARATI _____

TRUCCHETTI CONOSCIUTI _____

INCANTESIMI DI DOMINIO

Liv. Incantesimo _____

1st _____

3rd _____

5th _____

7th _____

9th _____

PRIVILEGIO DEL DOMINIO DIVINO

LEVEL 1

PRIVILEGIO DEL DOMINIO DIVINO

LEVEL 2

INCANALARE DIVINITÀ:

INCANALARE DIVINITÀ: SCACCIARE NON MORTI

LEVEL 2

PUOI USARE UN'AZIONE PER BRANDIRE IL TUO SIMBOLO SACRO E SCACCIARE TUTTI I NON MORTI CHE POSSONO SENTIRTI ENTRO 9 METRI DALLA TUA POSIZIONE. SE I NON MORTI FALLISCONO UN TIRO SALVEZZA SU SAGGEZZA DOVRANNO IMPIEGARE I LORO TURNI PER ALLONTANARSI IL PIÙ POSSIBILE DA TE. POSSONO SOLO ESEGUIRE L'AZIONE DI SCATTO O TENTARE DI LIBERARSI DA EFFETTI CHE LI BLOCCANO. SE NON POSSONO SPOSTARSI GLI È CONCESSO USARE SCHIVATA. L'EFFETTO DURA 1 MINUTO.

DISTRUGGERE NON MORTI

LEVEL 5

QUANDO UN NON MORTO FALLISCE UN TIRO SALVEZZA CONTRO LA TUA PROVA DI SCACCIARE NON MORTI, VIENE DISTRUTTO SE IL SUO GS È PARI O INFERIORE A UNA CERTA SOGLIA.

LIVELLO DEL CHIERICO

GRADO SFIDA PER DISTRUGGERE NON MORTI

| | |
|------|------------|
| 5th | 1/2 o meno |
| 8th | 1 o meno |
| 11th | 2 o meno |
| 14th | 3 o meno |
| 17th | 4 o meno |

PRIVILEGIO DEL DOMINIO DIVINO

LEVEL 6

PRIVILEGIO DEL DOMINIO DIVINO

LEVEL 8

INTERVENTO DIVINO

LEVEL 10

UNA VOLTA OGNI 7 GIORNI O OGNI RIPOSO LUNGO, PUOI USARE UN'AZIONE PER CHIEDERE AIUTO ALLA TUA DIVINITÀ. LANCIANDO UN DADO PERCENTUALE, SE IL RISULTATO È PARI O INFERIORE AL TUO LIVELLO DA CHIERICO, LA DIVINITÀ VERRÀ IN TUO SOCCORSO.

LIV. 20 LA TUA RICHIESTA HA AUTOMATICAMENTE SUCCESSO

PRIVILEGIO DEL DOMINIO DIVINO

LEVEL 17



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

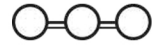
TOTALI USATI

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. ○ | | | | |
| 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, Tratti, Ecc.