

Jonam Stellabruna

**Bardo 5\***  
classe e livello

**Ciarlatano**  
formazione (background)

**Maschio**  
sesso

**Umano**  
razza

**Caotico Buono**  
allineamento

**Lera**  
religione

8

Forza

-1

Tiro Salvezza Forza 0 ◆

1 Atletica (Athletics)

Competenza  Maestria

ispirazione

14

Destrezza

+2

Tiro Salvezza Destrezza 6 ◆

6 Acrobazia (Acrobatics)

6 Furtività (Stealth)

4 Lesto di Mano (Sl. of Hand)

17

percezione passiva

= 10 + Percezione

15

classe armatura

+4

iniziativa

9  
velocità

12

Costituzione

+1

Tiro Salvezza Costituzione 2 ◆

Tiro Salvezza Intelligenza 3 ◆

4 Arcano (Arcana)

7 Investigazione (Investigat.)

4 Natura (Nature)

4 Religione (Religion)

4 Storia (History)

33

Punti Ferita massimi

punti ferita attuali

33

punti ferita temporanei

14

Intelligenza

+2

Tiro Salvezza Saggezza 1 ◆

2 Addestr. animali (Animal H.)

5 Intuizione (Insight)

2 Medicina (Medicine)

7 Percezione (Perception)

2 Sopravvivenza (Survival)

5(d8+1)

Totali

dadi vita

Successi

Fallimenti

ts morte

10

Saggezza

+0

18

Carisma

+4

Tiro Salvezza Carisma 8 ◆

8 Ingannare (Deception)

8 Intimidire (Intimidation)

8 Intrattenere (Performance)

11 Persuasione (Persuasion)

Dove le Profezie Sbagliano - Giugno 2022



Nome Bonus Attacco Danno / Tipo

Stocco +5 1d8+2

Balestra +5 1d6+2

Beffa Crudele TS Sag 2d4+speciale\*

\*Beffa Crudele: incantesimo di livello 0 (vedi dopo). Funziona su un bersaglio che fallisca un TS Sag CD 15. Oltre ai danni, Beffa Crudele infligge al bersaglio svantaggio per l'attacco seguente

attacchi & incantesimi

24 Azzurri

età occhi

177 cm Chiara

altezza pelle

63 kg Castani e Lunghi

peso capelli

dettagli

Ti innamorì in continuazione, e sei sempre alla ricerca della tua nuova fiamma.

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

Sei uno spirito libero: nessuno può dirti cosa fare.

IDEALI

Sei molto affezionato alle tue due sorelle e le vuoi sempre proteggere da tutto.

VINCOLI

Spenderesti sempre tutti i tuoi soldi in frivolezze e divertimenti.

DIFETTI

RECU-  
PERO\*

ABILITÀ \*RE: RIPOSO ESTESO, RB: RIPOSO BREVE, VOL: A VOLONTÀ

**Umano (Variante):** sei a tutti gli effetti un umano. Bonus e talenti sono già indicati.

**RB** **Ispirazione Bardica (AZIONE BONUS).** 4 volte/RB, ispiri un'altra creatura, dandole 1d8 extra da usare nei prossimi 10 minuti, aggiungendolo ad una prova di abilità, attacco o TS anche dopo aver visto il tiro del dado (ma prima di conoscerne l'esito).  
□□□□

**RB** **Parole Taglienti (REAZIONE).** Quando una creatura in vista entro 18 metri effettua un Tiro per colpire, una prova di abilità o un Tiro per i danni, dopo aver visto il tiro di dado ma prima di conoscerne l'esito, puoi usare la tua reazione e spendere un utilizzo di Ispirazione Bardica, tirare 1d8 e sottrarre il numero ottenuto dal tiro della creatura.

**VOL** **Canzone del riposo:** Durante un riposo breve, puoi usare una canzone magica per conferire +1d6 PF a tutti coloro che usano dadi vita per recuperare Punti Ferita.

**VOL** **Leader Ispiratore (Talent):** puoi spendere 10 minuti ad ispirare fino a 6 alleati, te incluso, conferendo 9 PF temporanei.

**RE** **Lanciare Incantesimi:** si vedano la lista e gli slot disponibili nella pagina seguente

**VOL** **Celebrare Rituali:** puoi lanciare ogni incantesimo segnato come Rituale (R) impiegando 10 minuti e senza sprecare slot

**Tuttofare:** Puoi aggiungere +1 a tutte le prove di abilità in cui non hai bonus di competenza. (già incluso)

**Maestria:** Raddoppi il bonus di competenza in alcune abilità (già incluso)

**tratti, talenti e usi di oggetti**

+3

bonus di competenza

Balestra e 20 dardi  
Stocco  
Armatura cuoio borchiato  
Otre  
Zaino  
Corda (10m)  
Torce e acciarino  
Razioni per 10 giorni  
Sacco a pelo

**Aresi da Scasso:** ti permettono di scassinare serrature con un bonus di +5)

**\*\* Pietrafortuna:** +1 Ts, abilità, già incluso nelle statistiche   
equipaggiamento - in 4, 5 o 6 PG

**\*\* Strumento dei Bardi (Mandolino di Canaith):** utilizzando le tue caratteristiche da incantatore, lanci (1/giorno ciascuno):

- Volare<sup>C</sup>:** una creatura toccata vola
- Invisibilità<sup>C</sup>:** una creatura diventa invisibile finché non attacca.
- Levitazione<sup>C</sup>:** una creatura toccata si può sollevare verticalmente.
- Protezione dal Bene e dal Male<sup>C</sup>:** protegge da alcune creature.
- Cura Ferite (al 3° liv.):** cura le ferite tue o di un alleato.
- Dissolvi Magie:** annulli effetti magici entro 36 metri.
- Protezione dal fulmine<sup>C</sup>:** una creatura è protetta dall'energia fulmine.

Quando usi lo strumento per lanciare un incantesimo che può affascinare il bersaglio, quest'ultimo subisce svantaggio al tiro salvezza. 

equipaggiamento - in 4 o 5 PG

 Oggetto magico legato

**\*\* Statuine del Potere Meraviglioso: Leoni d'oro.** Le statuine di questi leoni vengono sempre create in coppia. È possibile usare come azione una sola statua o entrambe contemporaneamente. Ognuna può trasformarsi in un leone entro 18 metri da te per una durata massima di 1 ora. Ogni leone, una volta che è stato usato, non può essere riutilizzato finché non sono trascorsi 7 giorni.

equipaggiamento - solo in 4 PG

**LEONE**

Bestia grande, Disallineata

Classe Armatura I2  
Punti Ferita 26 (4d10+4)  
Velocità 15 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17(3)	15(2)	13(1)	3(-4)	9(1)	8(-1)

**Abilità.** Furtività +6, Percezione +3  
**Sensi.** Percezione passiva I3  
**Linguaggi.** Capisce i tuoi linguaggi e obbedisce ai tuoi comandi verbali  
**Balzo.** Se il leone si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglieria durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 13 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il leone può effettuare un attacco di morso come azione bonus.  
**Olfatto Affinato.** Il leone ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.  
**Salto con Rincorsa.** Con 3 metri di rincorsa, il leone può saltare in lungo fino a 7.5 metri.  
**Tattiche di Branco.** Il leone ha vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del leone si trova entro 1.5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.  
**Grado Sfida.** I (200 PE)

**AZIONI**

**Artiglio.** Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.  
**Morso.** Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

MIR

MA 30

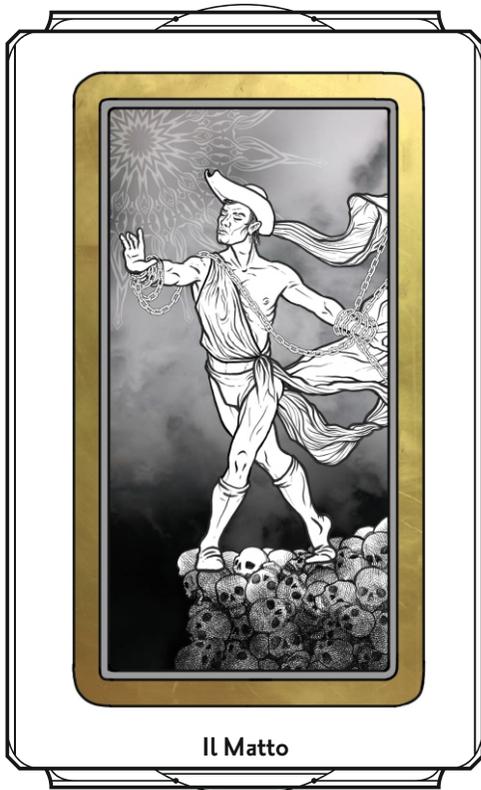
ME

MIC 37

MP

tesori e equip. speciale

**Competenza negli Arnesi da Scasso, Liuto, Flauto, Mandolino**  
**Competenza nelle Armature leggere, Armi Semplici, Balestre a mano, stocchi, spade lunghe e corte**  
**Lingue:** Comune, Elfico, Orchesco, Halfling (quest'ultima solo se se è in 4 PG)  
competenze e lingue



**incantesimi**

Car 15 +7

CARATTERISTICA INCANTATORE CD INCANTESIMO (=8 + COM + CAR) BONUS ATTACCO INCANTESIMO

SLOT TOTALI SLOT SPESI

1 4 □□□□

2 3 □□□

3 2 □□

- | LIV | TS? | INCANTESIMO   |
|-----|-----|---|
| 0   | -   | <b>Riparare:</b> ripara una crepa o uno squarcio in un oggetto.                         |
| 0   | -   | <b>Illusione Minore:</b> crei un suono o un'immagine di un oggetto.                     |
| 0   | Sag | <b>Beffa Crudele:</b> insulti un nemico ferendolo.                                      |
| 1   | Des | <b>Luminescenza<sup>C</sup>:</b> Concede vantaggio nell'attaccare alcuni nemici.        |
| 1   | -   | <b>Parola Guaritrice<sup>C</sup>:</b> Curi qualche PF come azione bonus.                |
| 1   | -   | <b>Camuffare Se Stesso:</b> Assumi un aspetto diverso.                                  |
| 2   | Cos | <b>Frantumare:</b> Crei un urlo doloroso in un raggio di 3m.                            |
| 2   | -   | <b>Localizza Oggetto<sup>C</sup>:</b> Percepisci la direzione di uno specifico oggetto. |
| 2   | Cos | <b>Riscaldare il Metallo<sup>C</sup>:</b> Danneggi chi è a contatto con cosa scaldi.    |
| 3   | Sag | <b>Trama Ipnotica<sup>C</sup>:</b> Affascini alcuni nemici, bloccandoli.                |
| 3   | -   | <b>Dissolvi Magie:</b> annulli effetti magici entro 36 metri.                           |

<sup>C</sup>: Richiede concentrazione per essere mantenuto



DUNGEONS & DRAGONS®

Marilea Stellabruna

**Chierico 5°**

classe e livello

**Adepto**

formazione (background)

**Femmina**

sexso

**Umano**

razza

**Legale Buono**

allineamento

**Lera**

religione

9

Forza

-1

Tiro Salvezza Forza **-1** ◆

**-1** Atletica (Athletics)

Competenza  Maestria

12

Destrezza

+1

Tiro Salvezza Destrezza **1** ◆

**1** Acrobazia (Acrobatics)

**1** Furtività (Stealth)

**1** Lesto di Mano (Sl. of Hand)

14

Costituzione

+2

Tiro Salvezza Costituzione **2** ◆

Tiro Salvezza Intelligenza **1** ◆

**1** Arcano (Arcana)

**1** Investigazione (Investigat.)

**1** Natura (Nature)

**4** Religione (Religion)

**1** Storia (History)

12

Intelligenza

+1

Tiro Salvezza Saggezza **7** ◆

**4** Addestr. animali (Animal H.)

**7** Intuizione (Insight)

**7** Medicina (Medicine)

**4** Percezione (Perception)

**4** Sopravvivenza (Survival)

18

Saggezza

+4

14

Carisma

+2

Tiro Salvezza Carisma **5** ◆

**2** Ingannare (Deception)

**2** Intimidire (Intimidation)

**2** Intrattenere (Performance)

**5** Persuasione (Persuasion)

+3

bonus di competenza

**ispirazione**

14

**percezione passiva**

= 10 + Percezione

19

classe armatura

+1

iniziativa

9m

modi: orig: natie  
ficato: -  
velocità

Punti Ferita massimi **38**

38

punti ferita attuali

punti ferita temporanei

Totali **5(d8+2)**

dadi vita

Successi

Fallimenti

ts morte

Dove le Profezie Sbagliano - Giugno 2022



Nome Bonus Attacco Danno / Tipo

Mazza +2 1d6-1

Balestra +5 1d8+1

Fiamma Sacra\* TS Des 2d8 (Radiosi)

\*Fiamma Sacra: incantesimo di livello 0 (vedi dopo). Funziona su un bersaglio che fallisca un TS Des CD 15.

attacchi & incantesimi

27 Nociola

età occhi

170 cm Chiara

altezza pelle

51 kg Castani e ricci

peso capelli

dettagli

Nulla riesce a minare il tuo ottimismo.

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

Sei convinta che Lera, la tua divinità, guidi le tue scelte.

IDEALI

Tutto ciò che fai, lo fai per aiutare la gente comune e il prossimo.

VINCOLI

Quando ti poni un obiettivo, ne sei ossessionata fino ad ignorare ogni altro aspetto della vita.

DIFETTI

RECU-  
PERO\*

ABILITÀ \*RE: RIPOSO ESTESO, RB: RIPOSO BREVE, VOL: A VOLONTÀ

- Dominio da Chierico: Vita (abilità già conteggiate)

Vol **Discepolo della vita.** Ogni volta che usi un incantesimo di 1° livello o superiore per curare una creatura, quella recupera un ammontare di PF aggiuntivi pari a 2 + il livello dell'incantesimo usato.

RE **Incanalare Divinità:** hai 1 utilizzo/RE, usabile nelle modalità seguenti.

- **Incanalare divinità: Scacciare.** Con un'azione, ogni non morto che è in grado di vedere o sentirti e si trova entro 9 metri da te effettua un TS su Saggezza. Se lo fallisce, la creatura è scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni. Una creatura scacciata deve spendere i suoi turni tentando di allontanarsi il più possibile dal te, non può volontariamente muoversi entro 9 metri da te e non può effettuare reazioni. Creature con GS 1/2 o inferiore sono Distrutte se falliscono il TS.

- **Incanalare divinità: Preservare Vita.** Con un'azione, ripristini 25 PF. Scegli le creature desiderate purché siano situate entro 9 metri da te e suddividi questo ammontare di PF tra esse. Questa abilità può ripristinare in una creatura un ammontare di punti ferita che la riporti a non più della metà del suo massimo dei PF.

RE **Lanciare Incantesimi:** si vedano la lista e gli slot disponibili nella pagina seguente

Vol **Celebrare Rituali:** puoi lanciare ogni incantesimo segnato come Rituale (R) impiegando 10 minuti e senza sprecare slot

tratti, talenti e usi di oggetti

Zaino	Simbolo Sacro
Balestra e 20 dardi	Libro di preghiere
Mazza	Incenso (5 bastonc.)
Otre	Vesti
Corda 10m	Abiti da viaggio
Torce e acciarino	Sacco a pelo
Razioni per 10 giorni	Scudo

**\*\* Manto della Resistenza agli Incantesimi:** concede vantaggio ai TS contro gli incantesimi

**\*\* Mezza Armatura +1**

**\*\* Bastone del Pitone:** puoi usare un'azione per pronunciare la Parola di Comando di questo bastone e gettarlo entro 3 metri da te. Il bastone diventa un Serpente gigante costrittore sotto il tuo controllo e agisce in base alla propria iniziativa. Puoi usare un'azione bonus per farlo tornare un bastone; se arriva a 0 PF, è distrutto.

**equipaggiamento**

Oggetto magico legato

**SERPENTE GIGANTE COSTRITTORE**

Bestia enorme, Disallineata

**Classe Armatura** 12  
**Punti Ferita** 60 (8d12+8)  
**Velocità** 9 metri, nuotare 9 metri

<b>FOR</b>	<b>DES</b>	<b>COS</b>	<b>INT</b>	<b>SAG</b>	<b>CAR</b>
19(4)	12(2)	12(1)	1(-5)	10(0)	3(-4)

**Abilità** Percezione +2  
**Sensi** Vista Cieca 3m, Percezione passiva 12  
**Linguaggi** -  
**Grado Sfida** 2 (450 PE)

**AZIONI**

**Morso.** Attacco con Arma da Mischia: +6 per colpire, portata 3m, una creatura. Colpisce: (2d6 + 4) danno penetrante.

**Costrizione.** Attacco con Arma da Mischia: +6 per colpire, portata 1,5m, una creatura. Colpisce: (2d8 + 4) danno da arma da taglio. Il bersaglio è afferrato (CD 16 per fuggire). Finché l'afferramento non termina, la creatura è trattenuta (Velocità 0, Svantaggio ai TpC e TS Des, Concede vantaggio ai TpC contro di sé), e il serpente non può costringere un altro bersaglio.

**\*\* Componenti per Incantesimi**  
**Costose**, sufficienti ad un lancio di Rinascita e due di Presagio

50

95

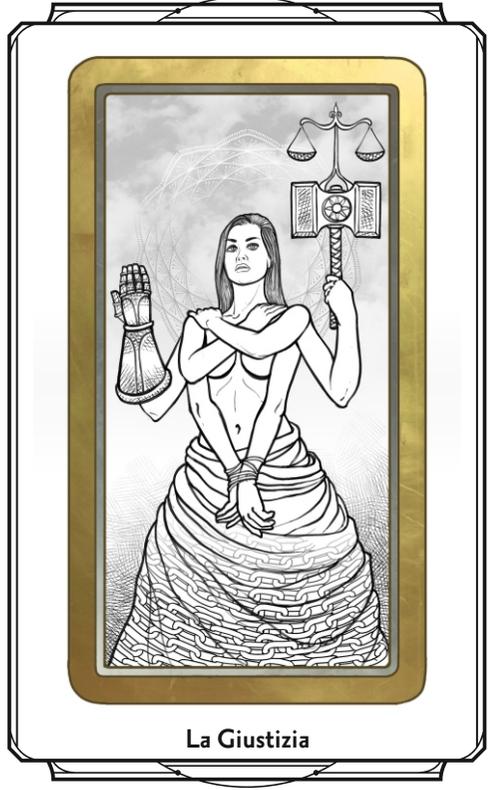
30

tesori e equip. speciale

**Competenza nelle Armature** (tutte), scudi e nelle Armi Semplici, nello Strumento Borsa da Erborista

Lingue: Comune, Elfico, halfling

competenze e lingue



**incantesimi**

Sag 15 +7

CARATTERISTICA INCANTATORE CD INCANTESIMO (=8 + COM + CAR) BONUS ATTACCO INCANTESIMO

SLOT TOTALI SLOT SPESI

1 4

2 3

3 2

- | LIV | TS? | INCANTESIMO   |
|-----|-----|---|
| 0   | -   | <b>Guida<sup>C</sup>:</b> tu o un alleato aggiungete 1d4 nella prossima prova.      |
| 0   | Des | <b>Fiamma sacra:</b> una colonna di fiamme investe un nemico.                       |
| 0   | -   | <b>Resistenza<sup>C</sup>:</b> tu o un alleato aggiungete 1d4 nel prossimo TS.      |
| 0   | -   | <b>Taumaturgia:</b> crei effetti magici minori.                                     |
| 1   | -   | <b>Benedizione<sup>DC</sup>:</b> fino a 3 creature aggiungono 1d4 ad attacchi e TS. |
| 1   | -   | <b>Cura ferite<sup>D</sup>:</b> curi le ferite tue o di un alleato.                 |
| 1   | Sag | <b>Santuario:</b> proteggi una creatura imbecille dagli attacchi.                   |
| 1   | -   | <b>Individuazione del Magico<sup>C</sup>:</b> percepisci la magia entro 9m.         |
| 1   | -   | <b>Protezione dal Bene e dal Male<sup>C</sup>:</b> proteggi da alcune creature.     |
| 2   | -   | <b>Arma Spirituale<sup>D</sup>:</b> crei un'arma magica che attacca da sola.        |
| 2   | -   | <b>Ristorare Inferiore<sup>D</sup>:</b> rimuove condizioni avverse (accecato, ...). |

- | LIV | TS? | INCANTESIMO  |
|-----|-----|--|
| 2   | -   | <b>Aiuto:</b> fino a 3 alleati guadagnano 5 PF temporanei.                           |
| 2   | -   | <b>Caratteristica Potenziata<sup>C</sup>:</b> migliora una tra Forza, Destrezza, ... |
| 2   | Sag | <b>Blocca Persone<sup>C</sup>:</b> un nemico si blocca all'istante.                  |
| 3   | -   | <b>Faro di Speranza<sup>DC</sup>:</b> dà vantaggio entro 9m ad alcuni TS.            |
| 3   | -   | <b>Rinascita<sup>D</sup>:</b> Una creatura morta da poco torna in vita.              |
| 3   | -   | <b>Parlare con i morti:</b> Poni questioni ad un defunto.                            |
| 3   | -   | <b>Luce diurna:</b> Crea una sfera di luce di raggio 18m                             |
| 3   | -   | <b>Rimuovi maledizione:</b> toglie specifiche maledizioni.                           |

<sup>D</sup>: Incantesimi resi disponibili grazie al dominio da Chierico.

<sup>C</sup>: Richiede concentrazione per essere mantenuto

Incantesimi al giorno Memorizzabili 9+(D)\*

\*: gli incantesimi indicati possono essere sostituiti con altri prima dell'inizio dell'avventura, o alla prima occasione utile, depennando l'incantesimo scartato e scrivendo quello nuovo nello spazio libero del livello corrispondente.  
 Gli incantesimi di dominio non possono essere sostituiti e non rientrano nel conto degli incantesimi memorizzabili.

Doyl Stellabruna

Ladro 5<sup>o</sup>  
classe e livello

Halfling Piedelesto  
razza

Monello  
formazione (background)

Caotico Buono  
allineamento

Femmina  
sesso

Lera (solo facciata)  
religione

**8** Forza **-1**

**18** Destrezza **+4**

**16** Costituzione **+3**

**10** Intelligenza **+0**

**10** Saggezza **+0**

**14** Carisma **+2**

**+3** bonus di competenza

Tiro Salvezza Forza **-1** ◆

⊗ **2** Atletica (Athletics)

⊗ Competenza ● Maestria

Tiro Salvezza Destrezza **7** ◆

⊗ **7** Acrobazia (Acrobatics)

● **10** Furtività (Stealth)

● **10** Lesto di Mano (Sl. of Hand)

Tiro Salvezza Costituzione **3** ◆

Tiro Salvezza Intelligenza **3** ◆

○ **0** Arcano (Arcana)

○ **0** Investigazione (Investigat.)

○ **0** Natura (Nature)

○ **0** Religione (Religion)

○ **0** Storia (History)

Tiro Salvezza Saggezza **0** ◆

○ **0** Addestr. animali (Animal H.)

○ **0** Intuizione (Insight)

○ **0** Medicina (Medicine)

⊗ **3** Percezione (Perception)

○ **0** Sopravvivenza (Survival)

Tiro Salvezza Carisma **2** ◆

⊗ **5** Ingannare (Deception)

○ **2** Intimidire (Intimidation)

○ **2** Intrattenere (Performance)

○ **2** Persuasione (Persuasion)

**ispirazione**

**13** percezione passiva  
= 10 + Percezione

**16** (in 4 PG) classe armatura

**+4** iniziativa

modi: orig: 7.5m  
ficcato: -  
naile: -  
velocità

**15** (in 5-6 PG) classe armatura

Punti Ferita massimi **43**

**43** punti ferita attuali

punti ferita temporanei

Totale **5(d8+3)** dadi vita

Successi ○○○○

Fallimenti ○○○○

ts morte

Dove le Profezie Sbagliano - Giugno 2022

Nome	Bonus Attacco	Danno / Tipo
Spada corta +1	+8	1d6+5
Arco Corto	+7	1d4+4
Spada corta*	+7	1d8 e basta

\*Spada corta: è una seconda arma rispetto a quella magica e impugnata con la sinistra. Utilizzarla in un round in cui hai già attaccato richiede un'Azione Bonus e infligge meno danni. Può veicolare Attacco Furtivo (comunque usabile al massimo 1/round) **attacchi & incantesimi**

**21** età

**Verdi** occhi

**105 cm** altezza

**Olivastra** pelle

**20 kg** peso

**Neri e corti** capelli

**dettagli**

Sei sempre spensierata, niente potrebbe veramente preoccuparti o spaventarti.

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

Sei estremamente curiosa: vuoi sapere tutto di tutti, anche a costo di essere scortese.

IDEALI

Vuoi molto bene alla tua famiglia adottiva.

VINCOLI

Sei una campionessa nel metterti nei pasticci in maniera creativa.

DIFETTI

RECU- PERO\* ABILITÀ \*RE: RIPOSO ESTESO, RB: RIPOSO BREVE, VOL: A VOLONTÀ

- **Fortunata:** quando tiri 1 con il d20 per un attacco, prova o TS, puoi ritirare il dado. Devi usare il nuovo tiro.

- **Coraggiosa:** hai vantaggio nei TS con paura.

- **Agilità Halfling:** muovi attraverso lo spazio di una creatura media o più grande.

- **Naturalmente furtiva:** puoi provare a nasconderti anche quando sei solo oscurata da una creatura media o più grande.

VOL **Azione Scaltra (AZIONE BONUS).** Puoi Correre (ossia muoverti), Nasconderti o Schivare (ossia disingaggiarti da una mischia senza generare attacco d'opportunità) 1 volta a turno.

VOL **Schivare Prodigioso (REAZIONE).** Se subisci danni da una fonte che puoi vedere, puoi usare la tua Reazione per dimezzare il danno subito.

VOL **Attacco Furtivo.** 1 volta a turno, Infliggi 3d6 danni extra sugli attacchi su cui hai Vantaggio o se un alleato è entro 1,5m dal bersaglio. Puoi utilizzarlo dopo aver colpito un bersaglio.

VOL **Gergo Ladresco.** se parli con altri ladri, puoi recapitare messaggi segreti in normali conversazioni

VOL **Archetipo Assassino: assassinare.** Hai Vantaggio ai Tiri per Colpire su nemici che non abbiano ancora agito, e infliggi danno critico a tutte le creature sorprese.

**Maestria:** Raddoppi il bonus di Competenza in alcune abilità (già incluso)

**tratti, talenti e usi di oggetti**

**Zaino**  
 Arco e 20 frecce  
 Spada corta (impugnata con la sinistra)  
 Otre  
 Corda 10m  
 Torce e acciarino  
 Razioni per 10 giorni  
 Sacco a pelo  
**Arnesi da Scasso** (ti permettono di scassinare serrature con un bonus di +7)  
**Trucchi per il Camuffamento** (bonus già conteggiati)  
**Sostanze da Avvelenatore** (comprende fiale, prodotti chimici e altro equipaggiamento necessario alla creazione di veleni. Non usabile durante le normali «avventure» per mancanza di tempo dedicato)  
**\*\* Spada corta +1**  
 equipaggiamento - in 4, 5 o 6 PG

**Armatura di cuoio borchiato**  
 equipaggiamento - in 5 o 6 PG

20  
 8  
 39  
 tesori e equip. speciale

**Competenza** negli Arnesi da Scasso, nei Trucchi per il Camuffamento e nelle Sostanze da Avvelenatore  
**Competenza** nelle Armature leggere, armi semplici, balestre a mano, spade corte, spade lunghe, stocchi.  
**Lingue:** Comune, Halfling  
 competenze e lingue

**\*\* Armatura di Cuoio Borchiato +1**  
**\*\* Statuina del Potere Meraviglioso: Gufo di Serpentino.** Questa statuina di serpentino raffigurante un gufo può trasformarsi in un Gufo Gigante per una durata massima di 8 ore, come azione e entro 18 metri da te. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 2 giorni. Il gufo può comunicare telepaticamente con te a qualsiasi distanza.  
 equipaggiamento - solo in 4 PG

**GUFO GIGANTE**

Bestia grande, Neutrale

Classe Armatura 12

Punti Ferita 19 (3d10+3)

Velocità 1.5 metri, volare 18 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13(1)	15(2)	12(1)	8(-1)	13(1)	10(0)

**Abilità.** Furtività +4, Percezione +5  
**Sensi.** Visione al buio 36 m, Percezione passiva 15  
**Linguaggi.** Comune, Elfico e Silvano (solo comprensione)  
**Sorvolare.** Il gufo non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.  
**Udito e Vista affinati.** Il gufo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o vista.  
**Grado Sfida.** 1/4 (50 PE)

**AZIONI**

**Speroni.** Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1.5m, un bersaglio. Colpisce: 8 (2d6 + 1) danni perforanti.

L'Appesa

**incantesimi**

CARATTERISTICA INCANTATORE    CD INCANTESIMO (=8 + COM + CAR)    BONUS ATTACCO INCANTESIMO

SLOT TOTALI    SLOT SPESI

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

LIV	TS?	INCANTESIMO
○	—	—
○	—	—
○	—	—
○	—	—
○	—	—
○	—	—
○	—	—
○	—	—
○	—	—
○	—	—

**\*\* Pozione di Guarigione Maggiore: Se bevuta come Azione, cura 4d4+4 PF**  
 equipaggiamento - in 4 o 5 PG

Allumen Fogliamagica

Mago 5°  
classe e livello

Elfo Alto  
razza

Saggio  
formazione (background)

Legale Neutrale  
allineamento

Maschio  
sesso

Sashlan  
religione

8

Forza

-1

Tiro Salvezza Forza **-1** ◆

**-1** Atletica (Athletics)

Competenza  Maestria

Tiro Salvezza Destrezza **2** ◆

**2** Acrobazia (Acrobatics)

**2** Furtività (Stealth)

**2** Lesto di Mano (Sl. of Hand)

14

Destrezza

+2

Tiro Salvezza Costituzione **1** ◆

12

Costituzione

+1

Tiro Salvezza Intelligenza **7** ◆

**7** Arcano (Arcana)

**7** Investigazione (Investigat.)

**4** Natura (Nature)

**7** Religione (Religion)

**7** Storia (History)

18

Intelligenza

+4

Tiro Salvezza Saggezza **5** ◆

**2** Addestr. animali (Animal H.)

**2** Intuizione (Insight)

**2** Medicina (Medicine)

**5** Percezione (Perception)

**2** Sopravvivenza (Survival)

14

Saggezza

+2

11

Carisma

+0

Tiro Salvezza Carisma **0** ◆

**0** Ingannare (Deception)

**0** Intimidire (Intimidation)

**0** Intrattenere (Performance)

**0** Persuasione (Persuasion)

+3

bonus di competenza

ispirazione

15

percezione passiva

= 10 + Percezione

12

classe armatura

+2

iniziativa

9  
velocità

Punti Ferita massimi **27**

27

punti ferita attuali

punti ferita temporanei

Totali **5(d6+1)**

dadi vita

Successi

Fallimenti

ts morte

Dove le Profezie Sbagliano - Giugno 2022



Nome Bonus Attacco Danno / Tipo

Pugnale +5 1d4+2

Raggio di Gelo +7 2d8+Speciale\*

\*Raggio di Gelo: incantesimo di livello 0 (vedi dopo). Richiede un normale Tiro per Colpire con il bonus indicato su un bersaglio a vista entro 18m. In caso di successo, oltre al normale danno, la velocità del bersaglio è ridotta di 3m fino all'inizio del tuo prossimo turno.

attacchi & incantesimi

112 Azzurri  
età occhi  
169 cm Chiarissima  
altezza pelle  
48 kg Biondi e Lunghi  
peso capelli  
dettagli

Non c'è niente di meglio un un bel mistero su cui fare luce.

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

Le emozioni non dovrebbero anebbiare il pensiero logico.

IDEALI

Hai una cotta nemmeno troppo segreta per Doyl.

VINCOLI

Non noti mai le soluzioni più ovvie e pensi sempre a quelle più complesse.

DIFETTI

RECU-  
PERO\*

ABILITÀ

\*RE: RIPOSO ESTESO, RB: RIPOSO BREVE, VOL: A VOLONTÀ

- **Scurovisione:** vedi al buio fino a 18m.

- **Retaggio Fatato:** Hai vantaggio sui TS per evitare charme e non puoi esser messo a dormire con la magia.

RE **Trance:** non dormi, ma mediti 4 ore a notte per riposare.

RE **Lanciare Incantesimi:** si vedano la lista e gli slot disponibili nella pagina seguente.

- **Celebrare Rituali:** puoi lanciare ogni incantesimo segnato come Rituale (R) impiegando 10 minuti e senza sprecare slot.

RE **Recupero Arcano:** puoi recuperare slot incantesimi per un valore totale di tre livelli dopo un Riposo Breve, ma al massimo 1/RE. □

VOL **Tradizione Arcana:** Evocazione (già contato)

VOL **Plasmare Incantesimi:** Puoi creare delle sacche di relativa sicurezza all'interno degli effetti dei tuoi incantesimi di invocazione. Quando lanci un incantesimo di invocazione che influenza altre creature che sei in grado di vedere, puoi scegliere un numero di quelle creature pari a 1 + il livello dell'incantesimo. Le creature scelte superano automaticamente i loro tiri salvezza contro l'incantesimo e non subiscono alcun danno se normalmente subirebbero la metà dei danni in caso di tiro salvezza superato.

tratti, talenti e usi di oggetti

Zaino  
Pugnale  
Otre  
Torce e acciarino  
Razioni per 10 giorni  
Sacco a pelo  
Penna e Calamaio  
Pergamena  
Libro degli Incantesimi

**\*\* Lenti della Visione Dettagliata:** Concedono Vantaggio alle prove di Intelligenza (Investigazione) basati sulla vista quando si cerca in un'area o si studia un oggetto entro il raggio di 30m.

**\*\* Manto della Resistenza agli Incantesimi:** concede vantaggio ai TS contro gli incantesimi 

equipaggiamento

 Oggetto magico legato

**\*\* Componente Costosa:** sufficiente a un lancio di Identificare

20

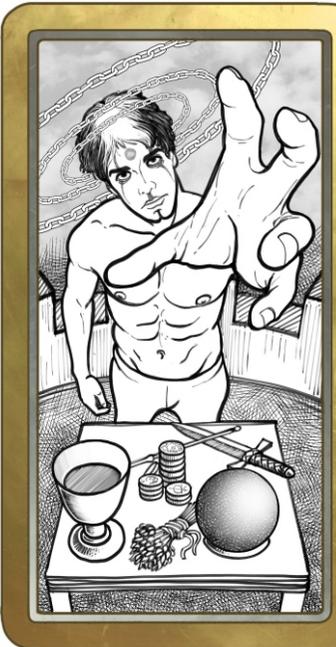
38

tesori e equip. speciale

**Competenza nelle armi:** Pugnali, Dardi, Fionde, Bastoni, Balestre leggere, Spada lunga, Spada corta, Arco lungo, Arco corto

**Lingue:** Comune, Elfico, Orchesco, Nanico, Halfling, Draconico

competenze e lingue



Il Bagatto

## incantesimi

Int 15 +7

CARATTERISTICA INCANTATORE CD INCANTESIMO (=8 + COM + CAR) BONUS ATTACCO INCANTESIMO

SLOT TOTALI SLOT SPESI

1 4

2 3

3 2

- LIV TS? INCANTESIMO
- 0 - **Mano Magica:** crei una mano spettrale che puoi comandare.
  - 0 - **Illusione Minore:** crei un suono o un'immagine di un oggetto.
  - 0 - **Raggio di gelo:** colpisci un nemico entro 18m.
  - 0 - **Messaggio:** breve messaggio sussurrato entro 36 metri.
  - 0 - **Prestidigitazione:** crei effetti magici minori.
  - 1 - **Comprensione dei linguaggi<sup>R</sup>:** capisci ogni lingua scritta o parlata.
  - 1 - **Individuazione del Magico<sup>RC</sup>:** percepisci la magia entro 9m.
  - 1 - **Vita Falsata:** Ottieni Punti Ferita addizionali.
  - 1 - **Dardo Incantato:** 3 saette magiche colpiscono i nemici.
  - 1 - **Disco Levitante di Tenser<sup>R</sup>:** un disco invisibile trasporta fino a 250 kg.
  - 1 Des **Unto:** Un quadrato di 3m è coperto di unto scivoloso.
  - 1 - **Identificare<sup>R</sup>:** scopri le proprietà magiche di un oggetto.
  - 1 - **Armatura Magica:** indossi un'armatura di forza che dura 8 ore.

- LIV TS? INCANTESIMO
- 1 - **Scudo:** quando vieni attaccato una forza magica deflette colpi.
  - 1 - **Allarme:** Predisponi un allarme contro visite indesiderate.
  - 2 - **Freccia Acida di Melf:** esplose contro un avversario.
  - 2 Sag **Individuazione dei pensieri<sup>C</sup>:** Puoi leggere alcuni pensieri.
  - 2 Des **Sfera Infuocata<sup>C</sup>:** Rotola contro i nemici; dura diversi round.
  - 2 - **Immagine Speculare:** Duplicati illusori ingannano i nemici.
  - 2 - **Passo Velato:** Ti teletrasporti entro 9m come azione bonus.
  - 2 - **Vedere Invisibilità:** Vedi oggetti e creature invisibili.
  - 3 Des **Palla di fuoco:** Esplosione di fuoco in un raggio di 6m
  - 3 - **Controincantesimo:** Interrompi l'incantesimo di un nemico.
  - 3 Sag **Lentezza<sup>C</sup>:** Fino a 6 creature diventano lente.

<sup>R</sup>: Incantesimi lanciabili come rituale (anche se non memorizzati)

<sup>C</sup>: Richiede concentrazione per essere mantenuto

Incantesimi al giorno Memorizzabili 9<sup>†</sup>

<sup>†</sup>: gli incantesimi indicati di livello 1-3 possono essere sostituiti con altri prima dell'inizio dell'avventura, o alla prima occasione utile, depennando l'incantesimo scartato e scrivendo quello nuovo nello spazio libero del livello corrispondente.

Grosch del Clan Unto

Paladino 5<sup>°</sup>  
classe e livello

Accolito  
formazione (background)

Maschio  
sesso

Mezzorco  
razza

Legale Buono  
allineamento

Ardion  
religione

18

Forza  
+4

Tiro Salvezza Forza 4 ◆

7 Atletica (Athletics)

Competenza  Maestria

8

Destrezza  
-1

Tiro Salvezza Destrezza -1 ◆

- 1 Acrobazia (Acrobatics)
- 1 Furtività (Stealth)
- 1 Lesto di Mano (SL. of Hand)

14

Costituzione  
+2

Tiro Salvezza Costituzione 2 ◆

Tiro Salvezza Intelligenza -1 ◆

- 1 Arcano (Arcana)
- 1 Investigazione (Investigat.)
- 1 Natura (Nature)
- 2 Religione (Religion)
- 1 Storia (History)

8

Intelligenza  
-1

Tiro Salvezza Saggezza 4 ◆

- 1 Addestr. animali (Animal H.)
- 4 Intuizione (Insight)
- 1 Medicina (Medicine)
- 1 Percezione (Perception)
- 1 Sopravvivenza (Survival)

12

Saggezza  
+1

16

Carisma  
+3

Tiro Salvezza Carisma 7 ◆

- 3 Ingannare (Deception)
- 7 Intimidire (Intimidation)
- 3 Intrattenere (Performance)
- 7 Persuasione (Persuasion)

+3

bonus di competenza

ispirazione

11

percezione passiva

= 10 + Percezione

20

classe  
armatura

-1

iniziativa

9m

velocità

Punti Ferita massimi 44

44

punti ferita attuali

punti ferita temporanei

Totali 5(d10+2)

dadi vita

Successi

Fallimenti

ts morte

Dove le Profezie Sbagliano - Giugno 2022



Nome Bonus Attacco Danno / Tipo

Spada +1 +8 1d8+7

Giavelotto +6 1d6+4

attacchi & incantesimi

21 Neri

età occhi

195 cm Verde

altezza pelle

112 kg Neri e ricci

peso capelli

dettagli

Essendo nato in una tribù di mezzorchi, hai difficoltà ad interagire con gli umani del mondo esterno.

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

Le antiche tradizioni di preghiera e sacrificio di Ardion devono essere mantenute.

IDEALI

Un giorno diventerai il capo del tuo Clan, e devi essere all'altezza delle aspettative.

VINCOLI

Non ti fidi degli sconosciuti e ti aspetti il peggio da essi.

DIFETTI

RECU-  
PERO\*

ABILITÀ

\*RE: RIPOSO ESTESO, RB: RIPOSO BREVE, VOL: A VOLONTÀ

- **Scurovisione:** puoi vedere fino a 18 metri come se in luce intensa e nell'oscurità come se fossi in luce fioca.

RE **Tenacia Implacabile:** 1 volta/RE quando vieni portato a 0 punti ferita senza essere ucciso, puoi invece scegliere di rimanere a 1 punto ferita. □

VOL **Attacchi Selvaggi:** quando metti a segno un colpo critico con un'arma da mischia, puoi tirare un dado del danno dell'arma in aggiunta e sommarlo ai danni.

RE **Incanalare Divinità:** hai 1 utilizzo/RE, usabile nelle modalità indicate sul retro della scheda. □

VOL **Lanciare Incantesimi:** si vedano la lista e gli slot disponibili nella pagina seguente.

RE **Punizione Divina:** Quando colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia, puoi spendere uno slot incantesimo per infliggere danno al bersaglio, oltre al danno dell'arma. Il danno aggiuntivo è 2d8 o 3d8 a seconda che lo slot sia di 1° o di 2° livello. Il danno aumenta di 1d8 se il bersaglio è un non morto o un immondo.

VOL **Salute Divina:** sei immune alle malattie.

- **Stile di Combattimento (Duello):** Quando impugni un'arma da mischia in una mano e nessun'altra arma, ottieni un bonus di +2 ai tiri dei danni (Bonus già conteggiato).

VOL **Attacco Extra:** puoi attaccare due volte, invece che una volta, quando effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno.

(continua sul retro)

tratti, talenti e usi di oggetti



Padre Molnom

**Monaco 5°**  
classe e livello

**Eremita**  
formazione (background)

**Maschio**  
sesso

**Umano**  
razza

**Legale Neutrale**  
allineamento

**Ardion**  
religione

8

Forza

-1

Tiro Salvezza Forza **-1** ◆

**2** Atletica (Athletics)

Competenza  Maestria

18

Destrezza

+4

Tiro Salvezza Destrezza **7** ◆

**7** Acrobazia (Acrobatics)

**4** Furtività (Stealth)

**4** Lesto di Mano (Sl. of Hand)

14

Costituzione

+2

Tiro Salvezza Costituzione **2** ◆

Tiro Salvezza Intelligenza **0** ◆

**0** Arcano (Arcana)

**0** Investigazione (Investigat.)

**0** Natura (Nature)

**3** Religione (Religion)

**0** Storia (History)

10

Intelligenza

+0

Tiro Salvezza Saggezza **6** ◆

**3** Addestr. animali (Animal H.)

**6** Intuizione (Insight)

**6** Medicina (Medicine)

**6** Percezione (Perception)

**3** Sopravvivenza (Survival)

16

Saggezza

+3

8

Carisma

-1

Tiro Salvezza Carisma **-1** ◆

**-1** Ingannare (Deception)

**-1** Intimidire (Intimidation)

**-1** Intrattenere (Performance)

**-1** Persuasione (Persuasion)

+3

bonus di competenza

ispirazione

16

percezione passiva

= 10 + Percezione

17

classe armatura

+9

iniziativa

12m

velocità

Punti Ferita massimi **38**

38

punti ferita attuali

punti ferita temporanei

Totali **5(d8+2)**

dadi vita

Successi

Fallimenti

ts morte

Dove le Profezie Sbagliano - Giugno 2022



Nome Bonus Attacco Danno / Tipo

Bastone ferrato +1 +8 1d6+5

Senz'armi +7 1d6+4

attacchi & incantesimi

età **29** occhi **Castani**

altezza **178 cm** pelle **Scura**

peso **70 kg** capelli **Rasati**

dettagli

Sei completamente indifferente all'etichetta e alle convenzioni sociali.

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

Senti di avere dei doveri verso le persone, specie se care, mai verso idee astratte.

IDEALI

Sei in cerca dell'illuminazione, che speravi di ottenere nel monastero.

VINCOLI

Nelle discussioni, vuoi sempre avere l'ultima parola su tutto.

DIFETTI

RECU-  
PERO\*

ABILITÀ \*RE: RIPOSO ESTESO, RB: RIPOSO BREVE, VOL: A VOLONTÀ

- **Tradizione Monastica:** via della mano aperta (bonus già conteggiati o indicati)

VOL **Arti Marziali (AZIONE BONUS):** sei un maestro nel combattere senz'armi (tutti i bonus sono già conteggiati). Quando usi l'azione Attaccare con un colpo disarmato o col bastone, puoi effettuare un colpo disarmato come azione bonus.

RB **Punti Ki:** Puoi manipolare energia mistica, sotto forma di Punti Ki. Ne hai a disposizione 5 che si ripristinano dopo un riposo breve e che consumi per usare alcune tue abilità.

- **Difesa Paziente:** Puoi spendere 1 punto Ki per effettuare l'azione di Schivata come azione bonus nel tuo turno.

- **Passo del Vento:** Puoi spendere 1 punto Ki per effettuare l'azione di Disimpegno o Scatto come azione bonus nel tuo turno; inoltre, la tua distanza di salto raddoppia per quel turno.

- **Raffica di Colpi:** Dopo avere effettuato l'azione di Attacco nel tuo turno, puoi spendere 1 punto Ki per sferrare 2 colpi senz'armi anziché 1 come azione bonus.

- **Tecnica della Mano Aperta:** Ogni volta che colpisci una creatura con un attacco concessogli dalla Raffica di Colpi, puoi imporre a quel bersaglio uno degli effetti seguenti: 1) Superare un TS Des CD 15 o cadere a terra prono; 2) Superare un TS For CD 15 o essere spinto di 4,5 metri; 3) Non effettuare reazioni fino alla fine del tuo turno successivo.

(continua sul retro)

tratti, talenti e usi di oggetti

