

Jonam Stellabruna

Bardo 5*

classe e livello

Umano

razza

Ciarlatano

formazione (background)

Caotico Buono

allineamento

Maschio

sexo

Lera

religione

8

Forza

-1

Tiro Salvezza Forza 0

1 Atletica (Athletics)

Competenza Maestria

ispirazione

17

percezione passiva

= 10 + Percezione

15

classe
armatura

+4

iniziativa

9

modi origi-
ficato nale
velocità

Punti Ferita massimi

33

33

punti ferita attuali

punti ferita temporanei

Totali 5(d8+1)

dadi vita

Successi

Fallimenti

ts morte

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

68

età

Azzurri

occhi

177 cm

altezza

Chiara

pelle

73 kg

peso

Bianchi e Pochi

capelli

dettagli

La tua parlantina smuoverebbe anche i sassi, di qualsiasi genere, e ne fai un abbondante uso per tutto il gruppo.

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

La ricerca della bellezza è ciò che spinge il mondo ad andare in una direzione migliore.

IDEALI

Il tuo amore verso Marilea è profondo e radicato, nonostante i continui flirt.

VINCOLI

Non riesci a trattenerti di fronte ad un bel viso o corpo femminile.

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

Tiro Salvezza Carisma 8

8 Ingannare (Deception)
8 Intimidire (Intimidation)
8 Intrattenere (Performance)
11 Persuasione (Persuasion)

Tiro Salvezza Destrezza 6

6 Acrobazia (Acrobatics)
6 Furtività (Stealth)
4 Lesto di Mano (SL. of Hand)


Tiro Salvezza Costituzione 2

Tiro Salvezza Intelligenza 3

4 Arcano (Arcana)
7 Investigazione (Investigat.)
4 Natura (Nature)
4 Religione (Religion)
4 Storia (History)


Tiro Salvezza Saggezza 1

2 Addestr. animali (Animal H.)
5 Intuizione (Insight)
2 Medicina (Medicine)
7 Percezione (Perception)
2 Sopravvivenza (Survival)




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

Arnesi 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^C:** una creatura toccata vola
- ☐ **Invisibilità^C:** una creatura diventa invisibile finché non attacca.
- ☐ **Levitazione^C:** una creatura toccata si può sollevare verticalmente.
- ☐ **Protezione dal Bene e dal Male^C:** 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^C:** 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



**** Statue del Potere Meraviglioso: Leoni d'oro.** Le statue 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 12
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 13
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. 1 (200 PE)

AZIONI

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

MR

MA 30


ME

MO 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



Il Matto

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

^C: Richiede concentrazione per essere mantenuto

Marilea Stellabruna

Chierico 5*

classe e livello

Umano

razza

Adepto

formazione (background)

Legale Buono

allineamento

Femmina

sex

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

Tiro Salvezza Carisma **5** ◆

☐ **2** Ingannare (Deception)

☐ **2** Intimidire (Intimidation)

☐ **2** Intrattenere (Performance)

☒ **5** Persuasione (Persuasion)

14

Carisma

+2

+3

bonus di competenza

ispirazione

14

percezione passiva

= 10 + Percezione

19

classe
armatura

+1

iniziativa

9m

modi origi-
ficato nale
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

65

età

Nocciola

occhi

165 cm

altezza

Ramata

pelle

54 kg

peso

Castani (tinti)

capelli

dettagli

Sei di solito estremamente dolce, ma molto determinata quando ti metti qualcosa in testa

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

Faresti di tutto per tenere assieme e proteggere e guidare la tua famiglia estesa

IDEALI

Niente è mai abbastanza sicuro per la tua figlia adottiva Doyl

VINCOLI

Il tuo udito non è più quello di un tempo, ma la vista non ha perso un colpo

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

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

**** 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. 

Bestia enorme, Disallineata

Velocità 9 metri, nuotare 9 metri

Grado Sfida 2 (450 PE)

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.

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

Lingue: Comune, Elfico, halfling

competenze e lingue

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

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

^D: Incantesimi resi disponibili grazie al dominio da Chierico.

C : 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*

classe e livello

Halfling Piedelesto

razza

Monello

formazione (background)

Caotico Buono

allineamento

Femmina

Sesso

Lera (solo facciata)

religione

8

Forza

-1

Tiro Salvezza Forza -1

⊗ 2 Atletica (Athletics)

⊗ Competenza ● Maestria

18

Destrezza

+4

Tiro Salvezza Destrezza 7

⊗ 7 Acrobazia (Acrobatics)

● 10 Furtività (Stealth)

● 10 Lesto di Mano (Sl. of Hand)

16

Costituzione

+3

Tiro Salvezza Costituzione 3

Tiro Salvezza Intelligenza 3

○ 0 Arcano (Arcana)

○ 0 Investigazione (Investigat.)

○ 0 Natura (Nature)

○ 0 Religione (Religion)

○ 0 Storia (History)

10

Intelligenza

+0

Tiro Salvezza Saggezza 0

○ 0 Addestr. animali (Animal H.)

○ 0 Intuizione (Insight)

○ 0 Medicina (Medicine)

⊗ 3 Percezione (Perception)

○ 0 Sopravvivenza (Survival)

10

Saggezza

+0

14

Carisma

+2

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

7.5m

modi origi- nali

ficato -

velocità

15

(in 5-6 PG)

classe armatura

Punti Ferita massimi 43

43

punti ferita attuali

punti ferita temporanei

Totali 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

17

età

Verdi

occhi

105 cm

altezza

Chiara

pelle

20 kg

peso

Castani e corti

capelli

dettagli

Sei sempre spensierata, niente potrebbe veramente preoccuparti o spaventarti.

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

Sei curiosa e iperattiva, l'esplorazione e la scoperta sono tutto per te.

IDEALI

I tuoi genitori ti hanno salvato la vita e sei loro grata per questo (ma non al punto da ubbidire tua madre).

VINCOLI

Quando ti annoi, non riesci a trattenerti dal mettere le mani su ciò che trovi e a giustificarti per questo.

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

+3

bonus di competenza

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

14

Destrezza

+2

Tiro Salvezza Destrezza 2

☐ 2 Acrobazia (Acrobatics)
☐ 2 Furtività (Stealth)
☐ 2 Lesto di Mano (Sl. of Hand)

12

Costituzione

+1

Tiro Salvezza 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

modi origi-
ficato nale

-

velocità

Punti Ferita massimi 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

651

età

Azzurri

occhi

175 cm

altezza

Chiarissima

pelle

52 kg

peso

Bianchi, sottilissimi

capelli

dettagli

Sei estremamente verboso e incline all'utilizzo di un idioma forbito.

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

La responsabilità verso la società ti spinge a dare sempre il meglio di te.

IDEALI

Sei legato al tuo attuale gruppo, ma i ricordi e il cuore non riescono a staccarsi da quello precedente (e compianto).

VINCOLI

Talvolta tendi ad entrare in trance senza volerlo (ma non sono Pisol-ancel).

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

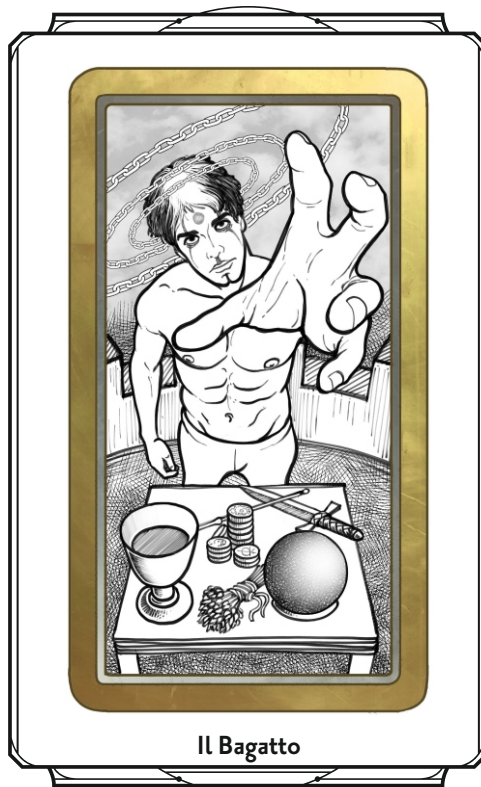
38

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

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^R: capisci ogni lingua scritta o parlata. |
| 1 | - | Individuazione del Magico^{RC}: percepisci la magia entro 9m. |
| 1 | - | Vita Falsata: Ottieni Punti Ferita aggiuntivi. |
| 1 | - | Dardo Incantato: 3 saette magiche colpiscono i nemici. |
| 1 | - | Disco Levitante di Tenser^R: un disco invisibile trasporta fino a 250 kg. |
| 1 | Des | Unto: Un quadrato di 3m è coperto di unto scivoloso. |
| 1 | - | Identificare^R: 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: esplode contro un avversario. |
| 2 | Sag | Individuazione dei pensieri^C: Puoi leggere alcuni pensieri. |
| 2 | Des | Sfera Infuocata^C: 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^C: Fino a 6 creature diventano lente. |

^R: Incantesimi lanciabili come rituale (anche se non memorizzati)

^C: Richiede concentrazione per essere mantenuto

Incantesimi al giorno Memorizzabili	9 [†]
-------------------------------------	----------------

[†]: 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*

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

Tiro Salvezza Carisma 7

3 Ingannare (Deception)

7 Intimidire (Intimidation)

3 Intrattenere (Performance)

7 Persuasione (Persuasion)

16

Carisma

+3

+3

bonus di competenza

ispirazione

11

percezione passiva

= 10 + Percezione

20

classe
armatura

-1

iniziativa

9m

modi origi-
ficato nale
-
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

Spada +1

Bonus Attacco

+8

Danno / Tipo

1d8+7

Giavellotto

+6

1d6+4

attacchi & incantesimi

61

età

195 cm

altezza

112 kg

peso

Neri

occhi

Verde

pelle

Bianchi, solo ai lati

capelli

dettagli

Hai modi estremamente raffinati (alcuni direbbero snob); le parole, invece non sempre seguono tali modi.

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

Sei inflessibile nei tuoi pensieri: Ardion guida sempre nella giusta direzione, e tutti lo devono sapere.

IDEALI

L'Onore è tutto: niente lo deve spezzare. O almeno: tu non lo spezzerai, e agli altri almeno lo farai pesare.

VINCOLI

Hai perso la pazienza anni fa, e la tua capacità di sopportare il prossimo (specie i giovani) è ai minimi termini.

DIFFETTI

RECUPERO*

ABILITÀ

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

-

Scurvisione: 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 impugnare 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

ABILITÀ *RE: RIPOSO ESTESO, RB: RIPOSO BREVE, VOL: A VOLONTÀ
(continua dal fronte della scheda)

Incanalare divinità: arma sacra. Con un'azione, imbevi un'arma di energia positiva. Per 1 min hai +3 ai TpC e l'arma diventa magica e emette luce intensa entro 6m e luce fioca per 6m oltre questo limite.

Incanalare divinità: scacciare i sacrileghi. Con un'azione, puoi utilizzare Incanalare Divinità impugnando il simbolo sacro. Ogni immondo o non morto che sia in grado di vederti o sentirti e sia entro 9 metri da te deve effettuare un TS Sag CD 14. 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 da te. Non può effettuare reazioni. Come sua azione può usare solo l'azione di Scatto (per muoversi) o tentare di fuggire da un effetto che gli impedisce di muoversi. Se non può muoversi in alcun luogo, la creatura può usare l'azione di Schivata.

(Giuramento di Devozione, già conteggiato)

tratti, talenti e usi di oggetti

Zaino	Simbolo Sacro
Armatura Completa	Libro di preghiere
Scudo	Incenso (5 bastonc.)
4 giavellotti	Vesti
Otre	Abiti da viaggio
Corda 10m	Razioni per 10 giorni
Torced e acciarino	Sacco a pelo

** Spada +1

equipaggiamento

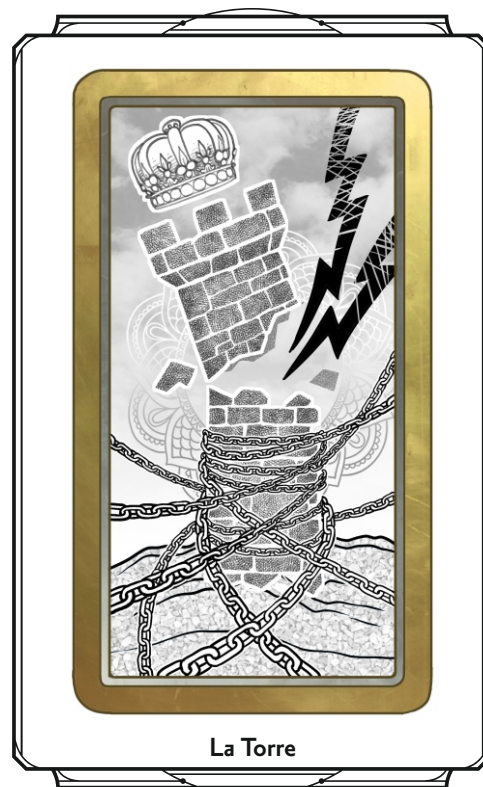
ME	60	
MA	64	
ME		
MC	33	
MF		

tesori e equip. speciale

Competenza in tutte le Armature, Scudi, Armi Semplici e Armi Marziali

Lingue: Comune, Orchesco

competenze e lingue



La Torre

incantesimi

Car	14	+6
CARATTERISTICA INCANTATORE	CD INCANTESIMO (=8 + COM + CAR)	BONUS ATTACCO INCANTESIMO
SLOT TOTALI		SLOT SPESI
1	4	□□□□
2	2	□□
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

LIV TS? INCANTESIMO

MEMO			
○			
○			
○			
○			
○			
○			
○			
○			
○			

LIV	TS?	INCANTESIMO
1	-	Protezione dal Bene e Male^{GC}: protegge da alcune creature.
1	Sag	Santuario^G: protegge una creatura imbelli dagli attacchi.
1	-	Eroismo^G: concedi coraggio e PF temporanei ogni turno.
1	-	Duello Obbligato^G: costringi una creatura a duellare con te
1	-	Punizione Collerica^G: infliggi danni aggiuntivi con un attacco.
1		
1		
1		
2	Car	Zona di Verità^G: crei una zona protetta dagli inganni.
2	-	Ristorare Inferiore^G: rimuove condizioni avverse (accecato, ...).
2	-	Punizione marchiante^G: infliggi danni aggiuntivi con un attacco.
2	-	Riposo Inviolato: preserva un cadavere dalla decomposizione.
2		
2		

^G: Incantesimi resi disponibili grazie al giuramento da Paladino

^G: Richiede concentrazione per essere mantenuto

Incantesimi al giorno Memorizzabili	5* + (G)
-------------------------------------	----------

*: 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 da giuramento non possono essere sostituiti e non rientrano nel conto degli incantesimi memorizzabili.

Padre Molnom

Monaco 5°
classe e livello

Umano
razza

Eremita
formazione (background)

Legale Neutrale
allineamento

Maschio
sesso

Arordon
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

modi origi-
nale
ficato
-
velocità

Punti Ferita massimi 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

69 Castani

età occhi

170 cm Scura

altezza pelle

130 kg Nessuno

peso capelli

dettagli

Hai un modo di dire o un aforisma adatto ad ogni occasione. O almeno così credi.

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

Sei eternamente fatalista: quello che dovrà accadere, accadrà, senza lambiccarsi troppo il cervello.

IDEALI

La solitudine è un valore. Ogni tanto ti manca e ti rinchiodi in essa, meditando, e comunque un po' più di lei farebbe bene a tutti.

VINCOLI

Lontano dall'adrenalina, il tuo corpo grassi e pieno di acciacchi è un fardello sempre più grande.

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

