

INCANTESIMI

TABELLA INCANTESIMI

DISTANZE

LVL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
CD										
SLOT										
SAG+										

<input type="checkbox"/>	VICINO +1,5m /2 lvl
<input type="checkbox"/>	MEDIO +3m /lvl
<input type="checkbox"/>	LUNGO +12m /lvl

0

SLOT ATTUALI

SLOT TOTALI

P GITTATA BERSAGLIO TS
RES _____

P GITTATA BERSAGLIO TS
RES _____

P GITTATA BERSAGLIO TS
RES _____

P GITTATA BERSAGLIO TS
RES _____

P GITTATA BERSAGLIO TS
RES _____

P GITTATA BERSAGLIO TS
RES _____

P GITTATA BERSAGLIO TS
RES _____

P GITTATA BERSAGLIO TS
RES _____

DOMINI

DIVINITA' _____ ALLINEAMENTO _____

DOMINIO _____

Poteri Concessi _____

1		P	<input type="checkbox"/>
2		P	<input type="checkbox"/>
3		P	<input type="checkbox"/>
4		P	<input type="checkbox"/>
5		P	<input type="checkbox"/>
6		P	<input type="checkbox"/>
7		P	<input type="checkbox"/>
8		P	<input type="checkbox"/>
9		P	<input type="checkbox"/>

DOMINIO _____

Poteri Concessi _____

1		P	<input type="checkbox"/>
2		P	<input type="checkbox"/>
3		P	<input type="checkbox"/>
4		P	<input type="checkbox"/>
5		P	<input type="checkbox"/>
6		P	<input type="checkbox"/>
7		P	<input type="checkbox"/>
8		P	<input type="checkbox"/>
9		P	<input type="checkbox"/>

SCHEDA AGGIUNTIVA CHIERICO

SCACCIARE / INTIMORIRE NON MORTI

PROVA DI SCACCIARE

DV INFLUENZABILI

VOLTE AL GIORNO

d20 + CAR 2d6 + LVL chierico + CAR /
3 + CAR + Talento

RISULTATO

0-	lvl chierico -4	7 - 9	lvl chierico -1	16 - 18	lvl chierico +2
1 - 3	lvl chierico -3	10 - 12	lvl chierico	19 - 21	lvl chierico +3
4 - 6	lvl chierico -2	13 - 15	lvl chierico +1	22+	lvl chierico +4

- Capacità soprannaturale che un personaggio può utilizzare con un'Azione Standard. Egli scaccia a partire dal non morto più vicino che è in grado di scacciare, ma non oltre i 18m o se sotto copertura totale.
- I non morti scacciati rifuggono il personaggio nel modo più rapido e indolore possibile. Essi scappano per 10 Round (1 minuto). Se impossibilitati a scappare, rimangono fermi e tremanti (+2 a colpire contro di essi).
- Se il personaggio si avvicina a meno di 3m, gli effetti dello scacciare vengono annullati e i non morti possono riprendere ad agire liberamente (il personaggio può rimanere entro i 3m, solo non deve avvicinarsi).
- Il personaggio può attaccare normalmente i non morti (sempre se vengono mantenuti i 3m di distanza), e gli altri possono attaccarli con qualunque mezzo, senza interrompere l'effetto dello scacciare.
- Se i livelli del personaggio sono pari o superiori a DV x2 dei non morti bersaglio, è possibile distruggere i non morti che altrimenti verrebbero scacciati.

SCACCIARE

I NON MORTI

INTIMORIRE

I NON MORTI



- Capacità soprannaturale che un personaggio può utilizzare con un'Azione Standard. Un chierico malvagio considera i non morti influenzati dalla prova di scacciare come intimoriti, e quelli distrutti come comandati.
- I non morti intimoriti rimangono fermi e tremanti come se fossero sottomessi (+2 a colpire contro di essi). I non morti comandati sono sotto il controllo del chierico malvagio (Azione Standard per impartirgli ordini).
- Un chierico può comandare in un dato istante un numero di non morti i cui DV siano pari o inferiori al proprio livello da chierico. Inoltre può rinunciare di sua volontà al comando di uno o più per comandarne di nuovi.
- Un chierico malvagio può dissolvere l'effetto di scacciare effettuando una prova a sua volta. Se il risultato è pari o superiore allo scacciare del chierico buono, i non morti influenzati (tirare i DV) non sono più scacciati.
- Un chierico malvagio può rafforzare i non morti (e nel caso se stesso) contro lo scacciare tramite una prova, il cui risultato equivale ai nuovi DV del bersaglio (se effettivamente più alti del valore originale) per 10 Round.

NOTE
