

# INCANTESIMI

## TABELLA INCANTESIMI

## DISTANZE

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

VICINO  
+1,5m /2 lvl

MEDIO  
+3m /lvl

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 +

2d6 +

+

/

3 + CAR + Talento

## RISULTATO

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

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---