



Calla della Luce

Chierico 1

Nome Personaggio

Classe e Livello

Umana

Accolito

Origine

Passato

Punti Esperienza

14 +2 ○ TS FORZA Fisco	10 0 ○ TS DESTREZZA Agilità	14 +2 ○ TS COSTITUZIONE Resistenza	13 +1 ○ TS INTELLIGENZA Conoscenze	16 +3 ● TS SAGGEZZA Intuito	11 0 ● TS CARISMA Personalità
------------------------------------	---	--	--	---	---

• Abilità | Hai vantaggio a: •

Guarire	Religione	Intuito
Chiacchiere		



Punti Squadra

usa un punto per dare **vantaggio**
a un alleato o **svantaggio** a un nemico

• Tratti Caratteriali •

Aiuto sempre chi è in difficoltà

• Difetti •

Le mie decisioni sono guidate dai
buoni sentimenti

• Punti Ferita •

14

• Danni Subiti •

Velocità

9 m

Iniziativa

0

Armatura

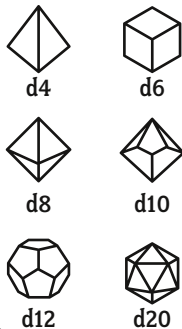


● Leggera
● Pesante

• ATTACCHI •

Nome	Attacco	Danni
Mazza	1d20+4	1d6+2
Balestra (vicino/lontano)	1d20+2	1d8

• DADI •



• BRAVURA •

+2

• Bonus Attacchi e TS •

○ Armi Grandi

● Armi a Distanza

● Armi Piccole

● Magia

Mazza

Corazza a bande

Balestra Leggera

10 quadrelli da balestra

Scudo

10

• Oro •

• Equipaggiamento •

UMANO

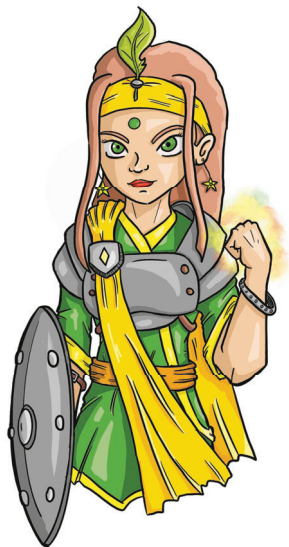
- Versatile: +1 a tutti i punteggi caratteristica

CHIERICO: DOMINIO DELLA VITA

- Competenza nelle Armature Pesanti

- Discepolo della Vita: quando usi un incantesimo di guarigione le cure sono
potenziate: aggiungi 2 + il livello dell'incantesimo (già incluso)

• Capacità •



• Ritratto •

GUARITORE

Può spendere 1 punto squadra per

- guarire una malattia o uno status
- risollevare un alleato caduto nel mezzo del combattimento (non conta come azione)

• Ruolo nel Gruppo •

Calla non conosce i suoi genitori: fu trovata dalle sacerdotesse della Luce in un cesto pieno di fiori a cui deve il suo nome. L'unico legame con il suo passato è una pietra che la bimba teneva in mano e che sembrava tenerla al riparo emanando un caldo tepore.

Crescendo, seguì la via delle sue maestre attraverso intensi studi, dedicandosi anima e corpo alla difesa e alla cura dei meno fortunati usando le preghiere per alleviare le sofferenze dei feriti e degli ammalati lungo il suo cammino.

• La Tua Storia •

• TRUCCHETTI •

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata
Fiamma Sacra	Un bagliore di Luce avvolge un nemico	Des / 1d8	Lontano	Istantaneo
Guida	Aiuti un alleato in una prova: +1d4 a un d20		Tocco	1 minuto
Luce	Tocchi un oggetto e inizia a brillare		Tocco	1 Ora

• INCANTESIMI •

1° Livello | Slot | Utilizzati ☐ ☐ ☒ ☒

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata
Benedizione	Fino a 3 alleati aggiungono +1d4 ai loro tiri		Vicino	1 minuto
Cura Ferite	Curi 1 alleato di 1d8+6 Punti Ferita		Tocco	Istantaneo

2° Livello | Slot | Utilizzati ☐ ☐ ☐ ☐

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata

3° Livello | Slot | Utilizzati ☐ ☐ ☐ ☐

Nome	Descrizione	TS/Danni	Gittata	Durata