

DIARIO DELL'AVVENTURA

TU SEI LO STREGHERO, UN NANO GUERRIERO STREGONE

SALUTE



MASSIMA / ATTUALE

Morte a Salute - 5 o meno

MANA



MASSIMO / ATTUALE

CARATTERISTICHE DADI E +/- PREGIO

AGILITA'	2D-1	<input type="checkbox"/>
CORAGGIO	2D+1	<input type="checkbox"/>
FORZA	1D+1	<input type="checkbox"/>
INTELLIGENZA	2D	<input type="checkbox"/>
MAGIA	1D-1	<input type="checkbox"/>
MANUALITA'	1D+1	<input type="checkbox"/>
PERCEZIONE	1D	<input type="checkbox"/>
SOCIALITA'	1D-1	<input type="checkbox"/>

Il PREGIO ti permette di ritirare una volta i Dadi che mostrano un 1 o un 2 quando effettui un Test basato sulla Caratteristica in cui lo possiedi

ABILITA' DA NANO

FURIA COMBATTIVA

IGNORI IL -1 QUANDO EFFETTUI TEST AGILITA' IN COMBATTIMENTO

TEMpra DURA

EFFETTUA UN TEST CORAGGIO (TARGET 6) PER RESTARE VIVO QUANDO LA TUA SALUTE SCENDE A UN VALORE TRA 0 E -4

ABILITA' DA GUERRIERO

- COLPO PERFETTO (DANNI X2 SE FAI IO NEL TEST AGILITA')
- IGNORARE IL DOLORE (RDUCCI DI 1 I DANNI SUBITI)
- RESISTENZA (+3 A SALUTE)
- SPEZZARE (INFLIGGI I DANNO EXTRA CON TUTTE LE ARMI)

ABILITA' DA STREGONE

INCANTESIMI (RICHIEDONO 1 PUNTO MANA)

*MASSIMO 1 PRIMA DI OGNI TEST AGILITA' IN COMBATTIMENTO

- FULMINE* (TEST INTELLIGENZA CONTRO IL TARGET DEL NEMICO PER INFLIGGERGLI DIOX2 DANNI +MAGIA)
- SEMBIANZE ILLUSORIE (CAMBI IL TUO ASPETTO PER INGANNARE GLI ALTRI AVRAI ACCESSO A OPZIONI AGGIUNTIVE)
- SONNO MAGICO* (TEST MAGIA CONTRO IL TARGET DEL NEMICO PER SCONFIGGERLO AUTOMATICAMENTE)
- VELOCITA' (OTTIENI 1D EXTRA IN AGILITA' FINO ALLA FINE DEL COMBATTIMENTO)

EQUIPAGGIAMENTO

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____

BANDOLIERA

B1 _____

B2 _____

TESORI

NOTE

A LIBRO PAGA

ALLARME

APPUNTAMENTO

BLEAH!

CLIENTE

COVO

FIUMI D'ORO

FUFFI (BARDATURA)

GRATITUDINE

IDENTIKIT

IL CONIGLIO

IN SELLA

MIO SALVATORE!

PERGAMENA RUBATA

PERICOLI DELLA SELVA

RAPIMENTO

SCORTA

SORRISI

STIMA

TEMPO

UN PICCOLO FAVORE

VOLTI

APPUNTI

CONTATORE INCONTRI	CONTATORE INDIZI APPENA ARRIVA A 10 VAI AL PAR_III	CONTATORE FINALE APPENA ARRIVA A 10 VAI AL PAR_184