

DIARIO DELL'AVVENTURA

"TU SEI DAGA SCARLATTA, RANGER DEL BOSCO BIANCO CHE HA AFFRONTATO LA TOMBA DIMENTICATA E L'ISOLA MALEDETTA"

SALUTE



ATTUALE: _____

MANA



ATTUALE: _____

CARATTERISTICHE

(ASSEGNA UN *1* A UNA DI QUESTE A PIACERE, AD ES. CORAGGIO DIVENTA "2D*1", MAGIA INVECE "1D*1")

AGILITA' 2D
CORAGGIO 2D
FORZA 1D
INTELLIGENZA 1D
MAGIA 1D
MANUALITA' 1D
PERCEZIONE 2D
SOCIALITA' 1D

ABILITA' (BARRA QUELLE SCELTE)

CANTO DELLA NATURA, CARNE DI LEGNO

(QUANDO LA ATTIVI, SPENDENDO 1 PUNTO MANA, IGNORI PER 3 VOLTE DI SEGUITO I DANNI SUBITI A CAUSA DI TEST AGILITA' FALLITI IN COMBATTIMENTO)

CANTO DELLA NATURA, COMPAGNO ANIMALE

(SPENDI 1 PUNTO MANA. IN COMBATTIMENTO INFLIGGI 1 DANNO IN PIU'. NON SUBISCI DANNI PER IL PRIMO TEST AGILITA' FALLITO, MA LA MAGIA TERMINA)

CANTO DELLA NATURA, RADICI DELLA TERRA

(SPENDI 1 PUNTO MANA. SUPERANDO UN TEST MAGIA CON TARGET 6, IL TARGET DEL NEMICO SI RIDUCE DI 2 PER TUTTA LA DURATA DEL COMBATTIMENTO)

CONOSCENZE NATURALI

(CONOSCI LA NATURA, I SUOI PERICOLI E LE SUE MERAVIGLIE. AVRAI ACCESSO A PARAGRAFI E OPZIONI SPECIALI)

DOPPIA ARMA

(COMBATTI CON DUE ARMI, MA UNA DELLE DUE DEVE ESSERE PICCOLA. INFLIGGI DANNI CON ENTRAMBE SUPERANDO UN TEST AGILITA' IN COMBATTIMENTO)

FORTUNA (USATA)

(PUOI SCEGLIERE DI NON TIRARE PER OTTENERE AUTOMATICAMENTE IL MASSIMO. PUOI USARLA SOLO 1 VOLTA NEL CORSO DELL'AVVENTURA)

MIMESI

(SAI MUOVERTI CON GRANDE PERIZIA E FURTIVITA'. PER SUPERARE INSIDIE E TENDERE AGGUATI AI NEMICI)

ABILITA' DI GILDA (SOLO SE FAI PARTE DI UNA GILDA)
CONOSCENZA DEI TESORI / PARANOIA

EQUIPAGGIAMENTO

ABITI E MANTELLO, ZAINO

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

TESORI / TRAGUARDI / ALTRO

NOTE DI AVVENTURA

- | | |
|---|--|
| AL BUIO <input type="checkbox"/> | ORRORE <input type="checkbox"/> |
| ALBA D'ACCIAIO <input type="checkbox"/> (UTILIZZI <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>) | PREGOI <input type="checkbox"/> |
| BARBAFUOCO <input type="checkbox"/> (UTILIZZI <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>) | RACCONTI DEL BOSCO BIANCO <input type="checkbox"/> |
| BENEDIZIONE DELLA BESTIA <input type="checkbox"/> | RELIOQUIA <input type="checkbox"/> |
| CHI SI RIVEDE! <input type="checkbox"/> | SCATTATE <input type="checkbox"/> |
| COMPAGNI () <input type="checkbox"/> | SCORTA <input type="checkbox"/> (UTILIZZI <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>) |
| CONSIGLI <input type="checkbox"/> | SENSO DI COLPA <input type="checkbox"/> |
| FACCIA-DI-TOPO <input type="checkbox"/> | SENZA COLPA <input type="checkbox"/> |
| FAVORE <input type="checkbox"/> | SOLITUDINE E CAVERNE <input type="checkbox"/> |
| FRATELLO DEOVAN <input type="checkbox"/> (UTILIZZI <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>) | STRATEGIA <input type="checkbox"/> |
| NESSUN RIMPIANTO <input type="checkbox"/> | TEMPO () <input type="checkbox"/> |
| ONTA <input type="checkbox"/> | |

L'ULTIMO PARAGRAFO RAGGIUNTO, _____
PARAGRAFI DI CUI TENERE NOTA, _____
GILDA DI APPARTENENZA, _____
COUNTERDEL PAR . 229