

DIARIO DELL'AVVENTURA

TU SEI LO STREGHERO, IL NANO GUERRIERO STREGONE CHE

HA SALVATO CASTRO MAGNIS

SALUTE

MANA



MASSIMA / ATTUALE

MASSIMO / ATTUALE

Morte a Salute - 5 o meno

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 Prego 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 EFFETTI 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 -1

ABILITA' DA GUERRIERO

- COLPO PERFETTO (DANNI X2 SE FAI 10 NEL TEST AGILITA')
- IGNORARE IL DOLORE (RIDUCI DI 1 I DANNI SUBITI)
- RESISTENZA (+3 A SALUTE)
- SPEZZARE (INFLIGGI 1 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

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

BANDOLIERA

B1.
B2.

TESORI

NOTE

- | | |
|--|--|
| ACETO <input type="checkbox"/> | CUSTODI <input type="checkbox"/> |
| ARMATURA DI SCAGLIE DI DRAGO DI FUOCO <input type="checkbox"/> (□□□) | FEDELE <input type="checkbox"/> |
| ASSALTO □□□ | FURTIVO <input type="checkbox"/> |
| BLU E ROSSO <input type="checkbox"/> | FAVORE DIVINO <input type="checkbox"/> |
| *CHOMP* <input type="checkbox"/> | INFAMIA <input type="checkbox"/> |
| COLLEZIONISTA <input type="checkbox"/> | PARENTI <input type="checkbox"/> |
| CONTATTI <input type="checkbox"/> | POLSO <input type="checkbox"/> |
| COTTA DI MAGLIA <input type="checkbox"/> (□□□) | |

APPUNTI

CONTATORE INDIZI

Fa riferimento al Paragrafo 158.

CONTATORE OMBRA DEL DRAGO

Ogni volta che visiti un Paragrafo con il numero in corsivo tira 1D.

Se fai pari o meno del valore di questo Contatore vai al 100, prima però prendi nota del paragrafo in cui ti trovi, perché dovrai tornarci.
