

TERRE LONTANE IN PILLOLE

GLI AVVENTURIERI

GUERRIERO

2 attacchi con spada
1 con arco e frecce
Combattimento a mani nude
Può usare scudo
Può parare un attacco

MAGO

1 attacco con spada
NO arco e frecce
NO scudo
Massimo 6 incantesimi
Può parare un attacco

SPIA

1 attacco con spada
2 con arco e frecce
Può usare scudo
Può nascondersi
Può scassinare
Può dissinnescare trappole
Può parare un attacco

♥ SALUTE (PS)

Massimo: **30 PS**
Recuperano **10 PS**
dopo **1 notte**
A **0 PS**: 3 turni svenuto,
poi **2 PS**

PROVE DI ABILITÀ

Tre tipologie di prove (1d6):
forza, ingegno, agilità
Mago: bonus ingegno
Guerriero: bonus forza
Spia: bonus agilità

	No Bonus	Con Bonus
Fallimento	1-2	1
Imprevisto	3-4-5	2-3
Successo	6	4-5-6

COMBATTIMENTI

Spada, coltelli e pugni

Iniziativa

1d6 per chi attacca
1d6 per chi difende
Se attacco maggiore difesa,
attacco a segno
Con scudo o parata,
un tiro di difesa in più

Danni

Un tiro di dado
Spada: 1d6 + bonus
Coltello: 1d6 diviso 2
Pugni: come coltello
(solo guerriero)

Arco e frecce

Colpisce sempre per primo
Non si può usare in mischia
1d6 > 3: colpisce con i punti del tiro di dado
Freccia Magica: colpisce sempre (danni: 1d6 +1)

MAGIE PIÙ COMUNI

Raggio di Fuoco, 1d6 + 3, 2 volte al giorno
Dardo di Ghiaccio, 1d6 + 2, 2 volte al giorno
Freccia fatata, 6 PS, 2 volte al giorno
Guarigione, 6 + 1d6 PS recuperati per sé o altri
Apri / Chiudi Porta, apre o blocca per 1d6 turno, 3 volte al giorno
Vita Notturna, il gruppo può vedere al buio per 6 turni
Muro di Ghiaccio, muro di 3 metri che resiste per 15 PS e 5 turni, 1 volta al giorno
Invisibilità, invisibile per 3 turni, 1 volta al giorno
Tempesta di fulmini, 1d6+1 a tutti i nemici in 5 metri, 1 volta al giorno

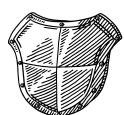
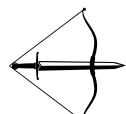
Scuola dei Guerrieri

Nome _____

Punti Salute

max	
30	

Abilità



Oggetti personali



Monete d'oro

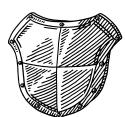
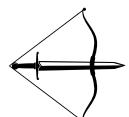
Scuola dei Guerrieri

Nome _____

Punti Salute

max	
30	

Abilità



Oggetti personali



Monete d'oro

Monete d'oro	

Scuola di Magia

Nome _____

Punti Salute

max	
30	

Abilità



Oggetti personali



Monete d'oro	

Magie

Scuola di Magia

Nome _____

Punti Salute

max	
30	

Abilità



Oggetti personali



Monete d'oro	



Magie

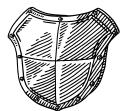
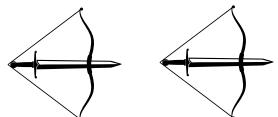
Scuola di Spionaggio

Nome _____

Punti Salute

max	
30	

Abilità



Oggetti personali



Monete d'oro	

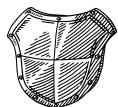
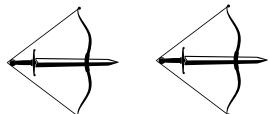
Scuola di Spionaggio

Nome _____

Punti Salute

max	
30	

Abilità

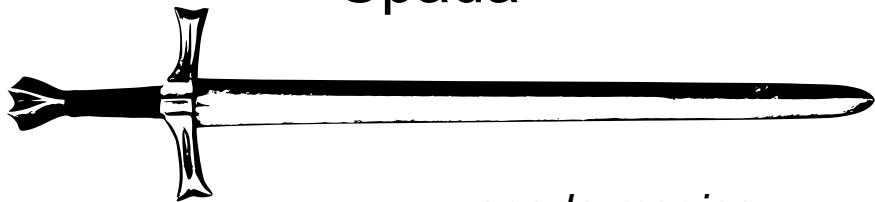


Oggetti personali



Monete d'oro	

Spada



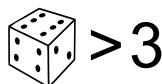
spada magica



+

--	--	--

Arco e frecce





Scudo



Colpi subiti

Regno di Tur-Na-Veva

