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

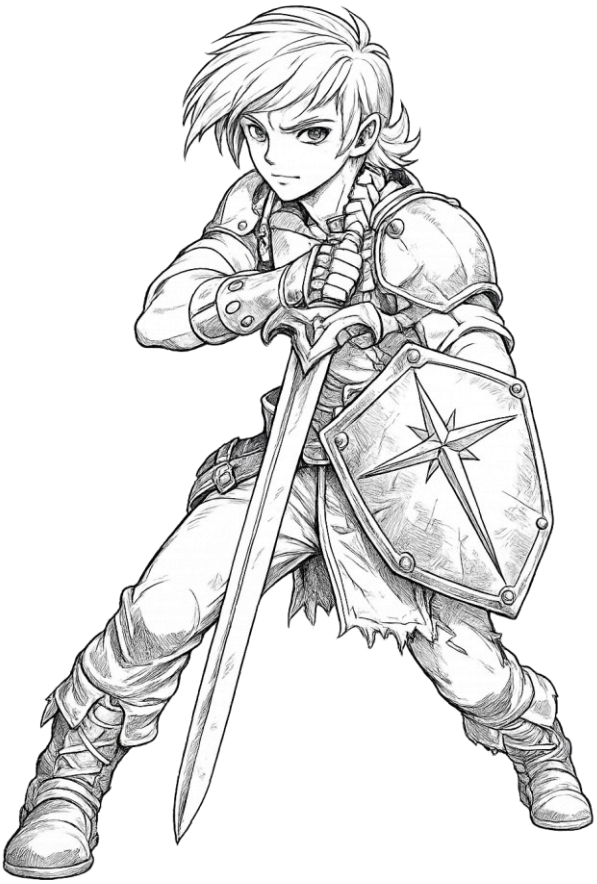
Raggio di Fuoco, 1d6 + 3, 2 volte al giorno
Dardo di Ghiaccio, 1d6 + 2, 2 volte al giorno
Freccia fatata, 6 PS, 2 volte al giorno
Guarigione, 6 + 1d6 PS recuperati per sé o altri
Apri / Chiudi Porta, apre o blocca per 1d6 turno, 3 volte al giorno
Vita Notturna, il gruppo può vedere al buio per 6 turni
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

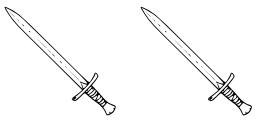
Nome _____

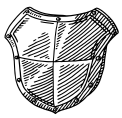
Punti Salute

max	
30	



Abilità





Oggetti personali

Monete d'oro

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

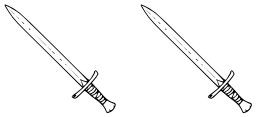
Scuola dei Guerrieri

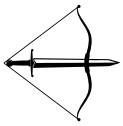
Nome _____

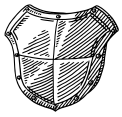
Punti Salute

max	
30	

Abilità







Oggetti personali

Monete d'oro

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

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

_____

_____

_____

_____

_____

_____

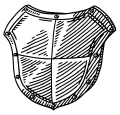
Scuola di Spionaggio

Nome _____

Punti Salute

max	
30	

Abilità



Oggetti personali

Monete d'oro

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

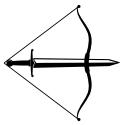
Scuola di Spionaggio

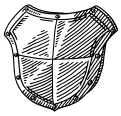
Nome _____

Punti Salute

max	
30	

Abilità





Oggetti personali

Monete d'oro

_____

_____

_____

_____

_____

_____

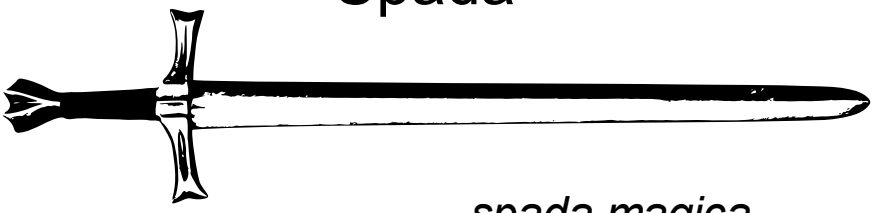
_____

_____

_____

_____

Spada



spada magica

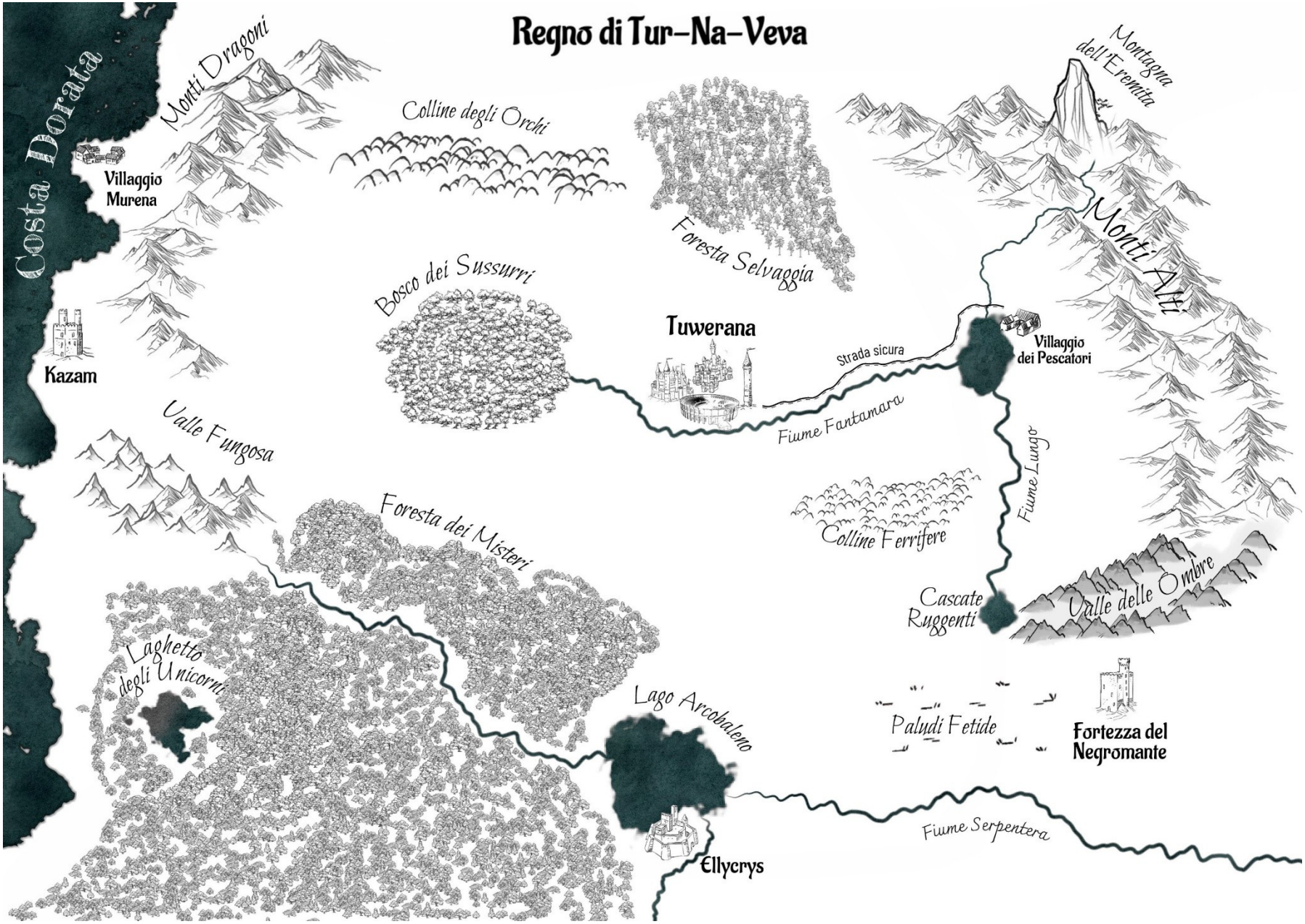
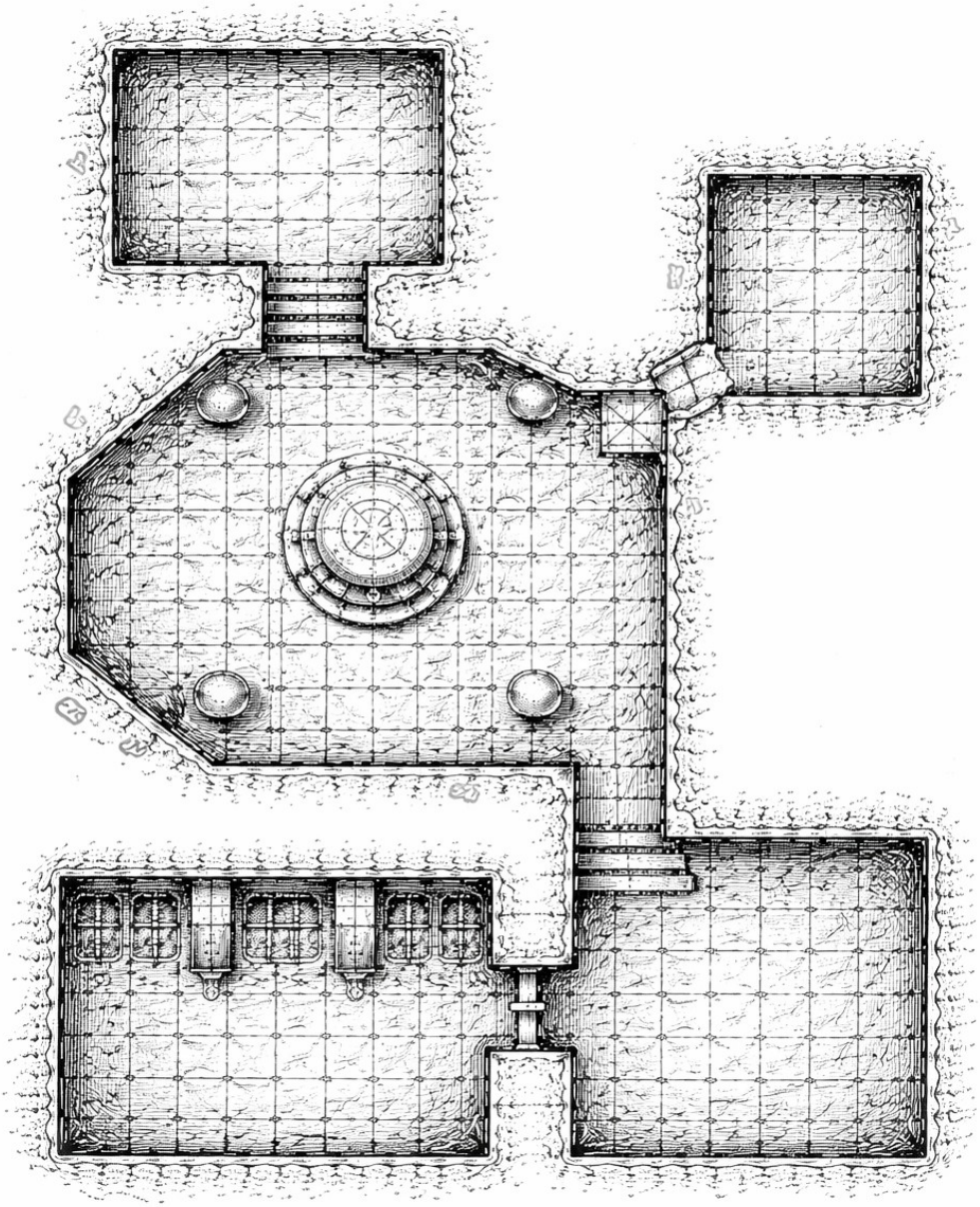
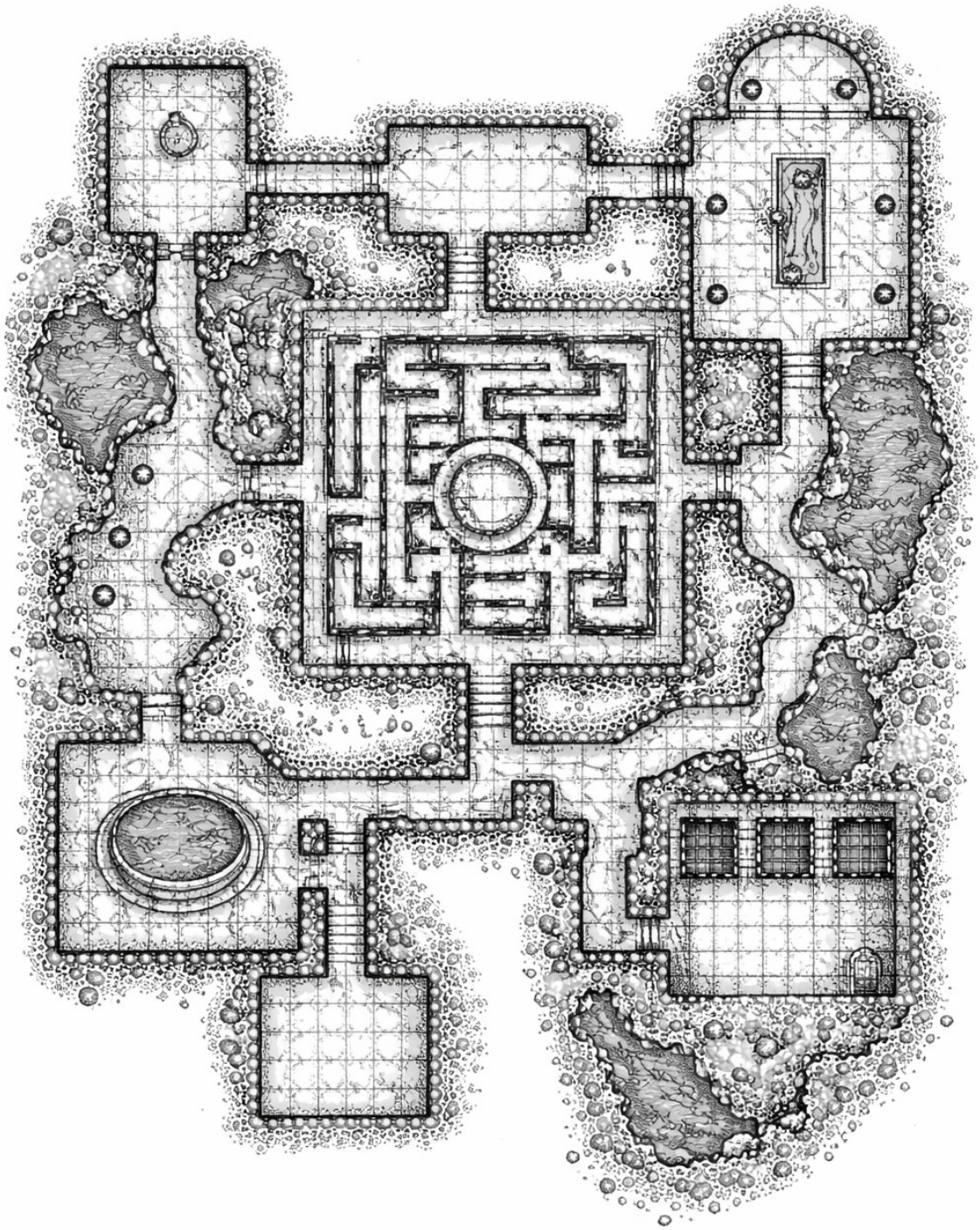
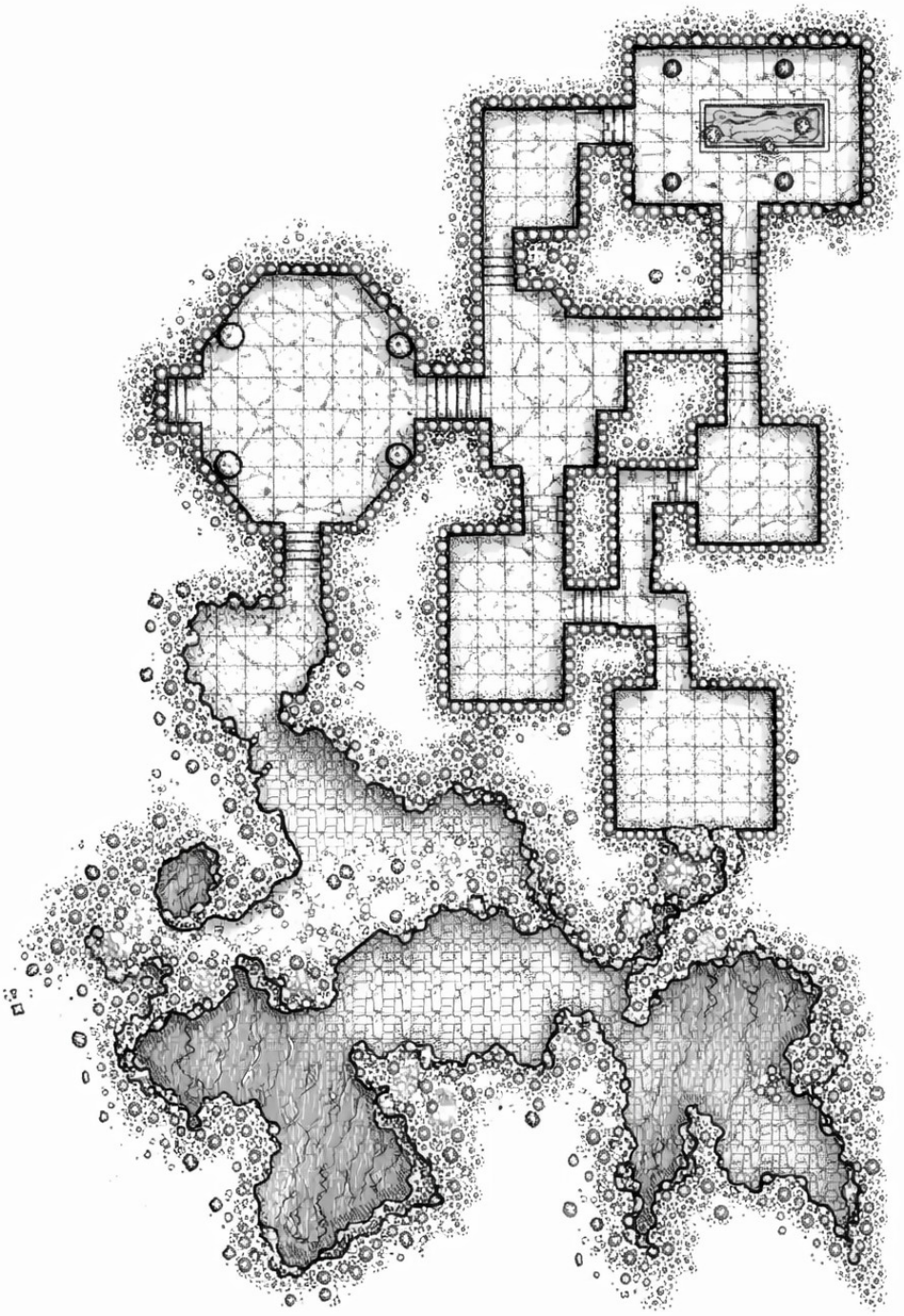
+

Arco e frecce

>3

Scudo

Colpi subiti


Regno di Tur-Na-Veva
Costa Dorata
Monti Dragoni
Villaggio Murena
Colline degli Orchi
Foresta Selvaggia
Montagna dell'Eremita
Monti Alti
Bosco dei Sussurri
Tuwerana
Villaggio dei Pescatori
Strada sicura
Kazam
Fiume Fantamara
Valle Fungosa
Fiume Lungo
Foresta dei Misteri
Colline Ferrifere
Cascate Ruggenti
Valle delle Ombre
Laghetto degli Unicorni
Lago Arcobaleno
Paludi Fetide
Fortezza del Negromante
Fiume Serpentera
Ellycrys