

NOME:

GIOCATORE:

PRONOMI:

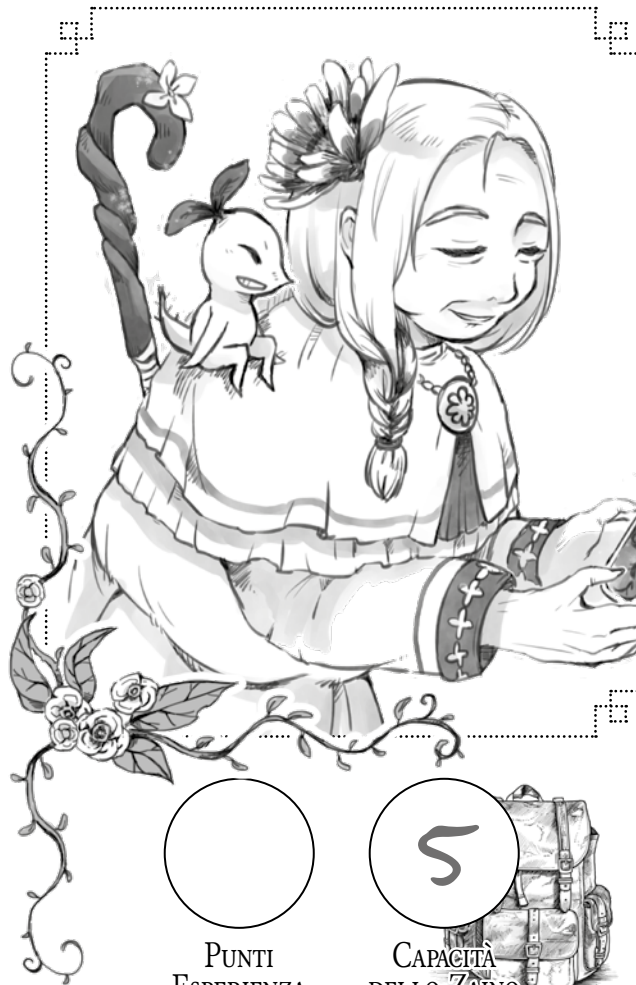
ETÀ:

SPECIE: UMANO

PROFESSIONE: ARTIGIANO

STILE DI MAGIA: COROLLA

CONFIDENZA



PUNTI
ESPERIENZA

CAPACITÀ
DELLO ZAINO

ABILITÀ

ABILITÀ

CONDIZIONI

NOTE

EFFETTO

L'UNIONE FA LA FORZA

1/SESSIONE

+1 VOLONTÀ

TOCCO DA MAESTRO

1/SESSIONE

+1 o -1 ALL'EFFETTO DI UN OGGETTO

CESTINO DA PICNIC

-

DURANTE L'ESPLORAZIONE GLI ALTRI POSSONO USARE GLI OGGETTI SU DI TE O SCAMBIARLI CON TE ANCHE SE NON SIETE SULLA STESSA CASELLA

OGGETTI

RARITÀ

OGGETTO

DESCRIZIONE

FORZA

VOLONTÀ

DESTREZZA

SAGGEZZA

AFFINITÀ

VITALITÀ

AGILITÀ

PROVA
DI MAGIA

2

3

4

5

3

2

3

8

Volontà + SAGGEZZA



MAGIA

INCANTESIMO	COSTO	POSIZIONE	EFFETTO
MAGIA DI BASE	1△ o 1□	OVUNQUE	COLPISCI 1 VOLTA 1 NEMICO
VENTO GUIDA	1△	OVUNQUE	QUANDO TU O UN ALLEATO COLPITE, MUOVI DI 1 CASELLA IL PUNTO COLPITO (NON DIAGONALE)
FRUTTO GUARITORE	1✕	STESSA LINEA	RECUPERA 1D6 PUNTI VITA PER TE O PER UN BERSAGLIO ALLEATO
LABIRINTO DI FIORI	1☆	SECONDA LINEA	PRIMA DELL'ATTACCO TUO O ALLEATO, LIMITA IL PUNTO COLPITO, SCEGLI UN ASSE E TIRA 1D6 ANZICHÉ 2D6 PER SCEGLIERE IL PUNTO COLPITO SU QUELL'ASSE, PUOI SOMMARE 6 AL RISULTATO.
BOCCIOLINO INCORAGGIANTE	2□	SECONDA LINEA	PRIMA CHE TU O UN ALLEATO ATTACCHIATE, IL BERSAGLIO CAMBIA LINEA SENZA USARE AZIONI

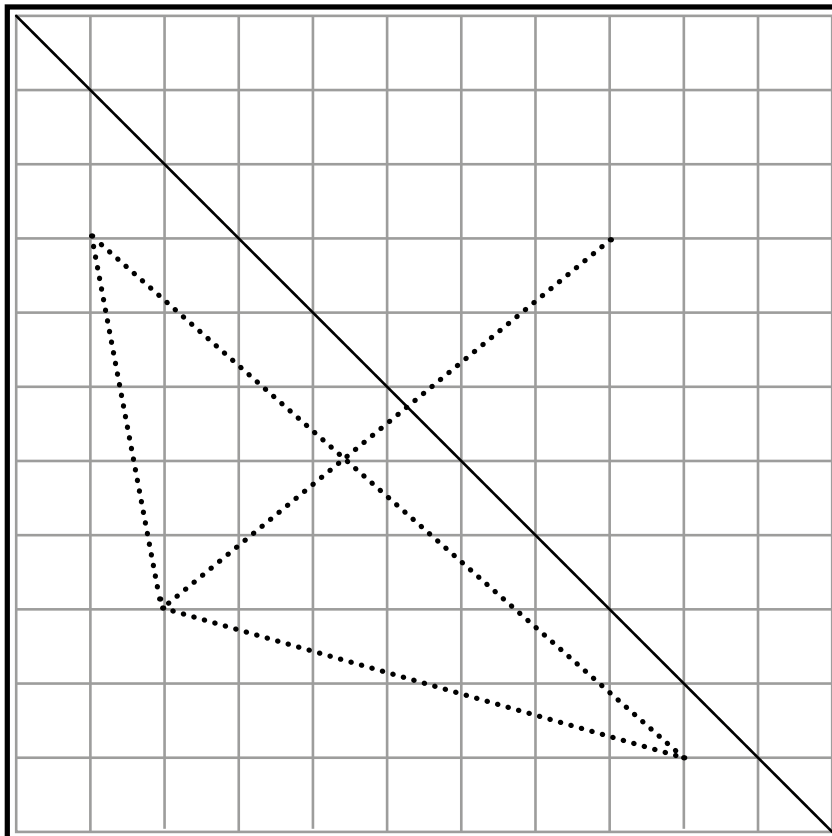
ERBE

Area reserved for herb effects and descriptions.

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

PUNTI VITA

2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1