

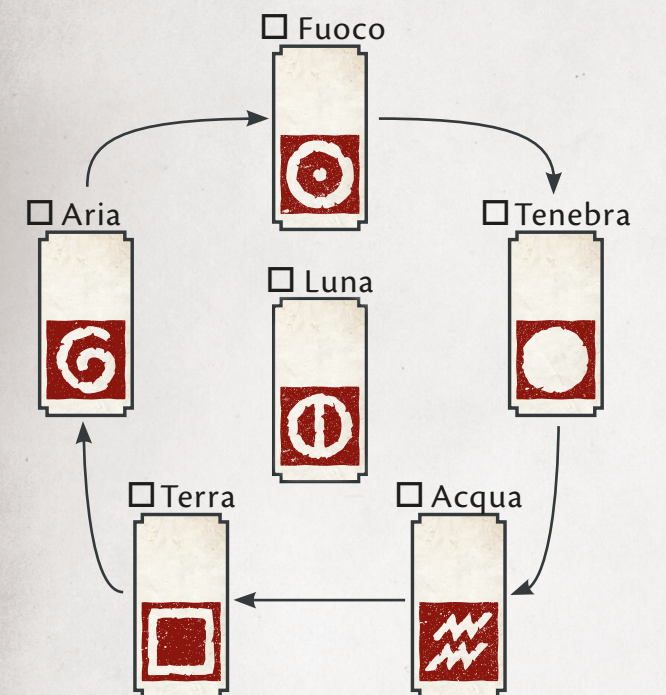
NOME

RITRATTO

RUNE

DESCRIZIONE & BACKGROUND

AFFINITÀ ELEMENTALI



AFFINITÀ DI POTERE



NOTE

STATISTICHE

FOR COS TAG DES INT POT CAR

ATTACCHI

ARMA	%	DANNO	ODa	P.TI
Combattimento Spirituale		12		—

PARTI DEL CORPO			ATTRIBUTI	
PARTI	D20	PA/PF	QUALITÀ	VALORE
Gamba DX	01-04		Punti Ferita	
Gamba SX	05-08		Movimento	
Addome	09-11		Ordine di Attacco	
Petto	12		Punti Runa	
Braccio DX	13-15		Punti Magia	
Braccio SX	16-18		Bonus al Danno	
Testa	19-20		Velocità Guarigione	

PUNTI FERITA

MORTE 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

TESTA
(19-20)

PA
PF

PETTO
(12)

PA
PF

ADDOME
(09-11)

PA
PF

BRACCIO DX
(13-15)

PA
PF

BRACCIO SX
(16-18)

PA
PF

GAMBA DX
(01-04)

PA
PF

GAMBA SX
(05-08)

PA
PF

NOME:

RANGO/CULTO:

CULTO:

REPUTAZIONE:

RISCATTO:

ABILITÀ, PASSIONI & EQUIPAGGIAMENTO



AGILITÀ

- ☐ Cavalcare () (05)
- ☐ Guidare (05)
- ☐ Imbarcazioni (05)
- ☐ Nuotare (15)
- ☐ Saltare (DES x3)
- ☐ Scalare (40)
- ☐ Schivare (DES x2)



COMUNICAZIONE

- ☐ Ammaliare (15)
- ☐ Arte (05)
- ☐ Camuffare (05)
- ☐ Cantare (10)
- ☐ Contrattare (05)
- ☐ Danzare (10)
- ☐ Intimidire (15)
- ☐ Intrighi (05)
- ☐ Oratoria (10)
- ☐ Parlare Altra Lingua () (00)
- ☐ Parlare Lingua Madre () (50)
- ☐ Raggirare (05)
- ☐ Recitare (05)



CONOSCENZA

- ☐ Agricoltura (10)
- ☐ Alchimia (00)
- ☐ Battaglia (10)
- ☐ Biblioteconomia (00)
- ☐ Burocrazia (00)
- ☐ Costumi (locali) (25)
- ☐ Costumi () (00)
- ☐ Gestire Proprietà (10)
- ☐ Giocare (15)
- ☐ Leggere/Scrivere () (00)
- ☐ Navigare (00)
- ☐ Nozioni Animali (05)
- ☐ Nozioni Culto () (05)
- ☐ Nozioni Minerali (05)
- ☐ Nozioni Piante (05)
- ☐ Nozioni Razze Antiche (05)
- ☐ Nozioni Territorio (proprio) (30)

Nozioni Territorio () (00)

Nozioni Volta Celeste (05)

- ☐ Pastorizia (05)
- ☐ Primo Soccorso (10)
- ☐ Sopravvivenza (15)
- ☐ Taglio di Pace (10)
- ☐ Trattare Malattia (05)
- ☐ Trattare Veleno (05)
- ☐ Valutare (10)



FURTIVITÀ

- ☐ Muoversi Silenziosamente (10)
- ☐ Nascondersi (10)



MAGIA

- ☐ Adorare () (05)
- ☐ Combattimento Spirituale (20)
- ☐ Comprendere Gregge (00)
- ☐ Danza Spirituale (00)
- ☐ Meditare (00)
- ☐ Nozioni Spiriti (00)
- ☐ Percepire Assassino (00)
- ☐ Percepire Caos (00)
- ☐ Preparare Cadavere (10)
- ☐ Viaggio Spirituale (10)



MANIPOLAZIONE

- ☐ Artigianato () (10)
- ☐ Celare (05)
- ☐ Meccanica (05)
- ☐ Rapidità di Mano (05)
- ☐ Suonare Strumento () (05)



PERCEZIONE

- ☐ Ascoltare (25)
- ☐ Avvistare (25)
- ☐ Cercare (25)
- ☐ Intuire (propria specie) (20)
- ☐ Intuire () (00)
- ☐ Seguire Tracce (05)

PASSIONI

EQUIPAGGIAMENTO

MAGIA

MAGIA DELLE RUNE COMUNE

Un avventuriero accede a tutti gli incantesimi delle Rune comuni noti al suo culto dopo esserne entrato a far parte come iniziato. Qualsiasi Runa del culto che fornisce l'incantesimo può essere usato per lanciare gli incantesimi delle Rune comuni. La seguente è la lista completa degli incantesimi delle Rune comuni:

INCANTESIMO	PUNTI	PAG.
Barriera Spirituale	1+	40
Comandare Spirito del Culto	2	42
Divinazione	1+	43
Estensione	1+	43
Evocare Spirito del Culto	1-3	43
Guarire Ferite	1	44
Incantesimo Multiplo	1+	46
Interdizione	1+	46
Rimuovere Magia	1+	49
Santificare	1+	49
Trovare Nemico	1	51
Vista dell'Anima	1	51

INCANTESIMI DI MAGIA DELLE RUNE

INCANTESIMO	PUNTI	RUNE	PAG.

PUNTI RUNA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

INCANTESIMI DI MAGIA DEGLI SPIRITI

INCANTESIMO	PUNTI	PAG.

PUNTI MAGIA

SVE 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35