



										Garrush										Cino																			
										Stregone										Dragonide										11									
Guardiano dei Draghi																				Buono																			
Iniziativa				6		Velocità				6		P.E				26000		su		32000		Visione				Normale													
19		For		4		9		CA		24		Intuizione Passiva				16		Punti Ferita				86																	
14		Cos		2		7		Tem		21		Percezione Passiva				16		Sanguinante				43																	
13		Des		1		6		Rif		19		Privilegi										Impulsi				8													
11		Int		0		5		Vol		24												Valore Impulsi				24													
12		Sag		1		6		Linguaggi Comune Draconico																															
21		Car		5		10																						Acrobazia				6		0					
Carico Normale																		95												Arcano				10					
Carico Massimo										190																													
Solo Trascinare										475												Atletica				16		0											
Peso Trasportato				19,16																Bassifondi				10															
Talenti																				Diplomazia				10															
Comp. Armature di Cuoio																				Dungeon				6															
Comp. Scudi Leggeri																				Furtività				6		0													
Perizia Strumenti (Pugnale)																				Guarire				6															
Robustezza																				Intimidire				17															
Canalizzare Lama Stregata																				Intuizione				6															
Anima di Drago Migliorata																				Manolesta				6		0													
Furia Incantata Draconica																				Natura				6															
																				Percezione				6															
																				Raggirare				10															
																				Religione				5															
																				Storia				7															
																				Tenacia				15		0													
Resistenze																				Note																			
Fuoco				15						[Azione del Soffio del Guardiano: Quando usa un P.Azione per fare un attacco a Prop.Ravv, fa un Critico con risultato 16/20 [Canalizzare Lama Stregata: Quando il Pg usa un attacco a Distanza da Stregone con il Pugnale, può usare il Potere come attacco in Mischia. La Gittata del Potere è pari alla Portata in Mischia del Pg [Scaglie di Drago: La prima volta che è Sanguinante in un Incontro prende un +2 a CA fino alla fine dell'Incontro [Furia Dragonide: +1 ai Txc se il Pg è Sanguinante [Furia Incantata Draconica: Ogni volta che il Pg colpisce un Nemico con un Potere a Volontà da Stregone, ottiene PF temporanei pari a For																													
Tuono				15																																			
Fulmine				5																																			
Car				vs		Q		Pugnale +2, Incantesimo						1d20 +13 (+14) +11																									
For				vs		Rif		Soffio del Drago						Prop Ravv 3 1d20 +13 (+14) 2d6 +2 Fuoco																									
For				vs		CA		Pugnale +2, Basilare in Mischia						1d20 +14 (+15) 1d4 +6																									
Car				vs		Rif		Spruzzo Ardente						Prop Ravv 3 1d20 +13 (+14) 1d8 +11 Fuoco +4 PF temp																									
				vs										Il Primo Nemico che mi attacca subisce 4 danni Fuoco																									
Car				vs		Tem		Passo di Tempesta						Distanza 10 1d20 +13 (+14) 1d8 +11 Tuono +4 PF temp																									
				vs										Il Pg Scatta 1 prima o dopo l'attacco																									
				vs																																			
				vs																																			

Mod Liv

[illegible]

<i>Fuoco</i>	15
<i>Tuono</i>	15
<i>Fulmine</i>	5

<i>Raggirare</i>	10
<i>Religione</i>	5
<i>Storia</i>	7
<i>Tenacia</i>	15

	2			
5			3	

Mettere una X maiuscola un'arma

Note

[Azione del Soffio del Guardiano: Quando usa un P.Azione per fare un attacco a Prop.Ravv, fa un Critico con risultato 16/20
[Canalizzare Lama Stregata: Quando il Pg usa un attacco a Distanza da Stregone con il Pugnale, può usare il Potere come attacco in Mischia. La Gittata del Potere è pari alla Portata in Mischia del Pg [Scaglie di Drago: La prima volta che è Sanguinante in un Incontro prende un +2 a CA fino alla fine dell'Incontro [Furia Dragonide: +1 ai Txc se il Pg è Sanguinante [Furia Incantata Draconica: Ogni volta che il Pg colpisce un Nemico con un Potere a Volontà da Stregone, ottiene PF temporanei pari a For

Armatura Pesante?	
Bonus Armatura	2
Bonus Scudo	1
Penal. alla Prova	
Penalità Velocità	

Le penalità vanno scritte in

Caratteristica		Difesa	Arma o Potere	Bonus al Txc e ai Danni
<i>Car</i>	vs	<i>Q</i>	<i>Pugnale</i> +2, <i>Incantesimo</i>	1d20 +13 (+14) +11
<i>For</i>	vs	<i>Rif</i>	<i>Soffio del Drago</i>	Prop Ravv 3 1d20 +13 (+14) 2d6 +2 <i>Fuoco</i>
<i>For</i>	vs	<i>CA</i>	<i>Pugnale</i> +2, <i>Basilare in Mischia</i>	1d20 +14 (+15) 1d4 +6
<i>Car</i>	vs	<i>Rif</i>	<i>Spruzzo Ardente</i>	Prop Ravv 3 1d20 +13 (+14) 1d8 +11 <i>Fuoco</i> +4 PF temp
	vs			Il Primo Nemico che mi attacca subisce 4 danni <i>Fuoco</i>
<i>Car</i>	vs	<i>Tem</i>	<i>Passo di Tempesta</i>	Distanza 10 1d20 +13 (+14) 1d8 +11 <i>Tuono</i> +4 PF temp
	vs			Il Pg Scatta 1 prima o dopo l'attacco
	vs			
	vs			

Passo di Tempesta	
Spruzzo Ardente	

Soffio del Drago	
Ruggito Tonante	
Spirale di Fiamme	
Fauci del Dragone Tonante	
Soffio del Guardiano	

Tempesta Ululante	
Balzo Fragoroso	
Eco Adamantina	

Viaggio Spaziale	
Scaglie Subitanee	
Forma Nebbiosa	

L
i
s
t
a

P
o
t
e
r
i

Importante: Riempire solo le Caselle Bordate di Nero, le Caselle non Bordate contengono Funzioni necessarie. Indicare le categorie con lettere maiuscole ad ogni parola (Es: Imp Dei Libri)

Scheda del Famiglio o Compagno Animale --->

Quando stampate ricordatevi di stampare solo la pagina 1, se avete anche un compagno animale o un famiglio allora stampate la numero 1 e la numero 8

cola qui sotto se si in-
itura pesante.

valori negativi

Compagno Animale

Categoria			Nome					
		Aggiunti Punteggi di Caratteristica		Addestr	Aggiunte			
0	For		Acrobazia		CA		Pf	
0	Cos		Atletica		Tempra		Impulsi	
0	Des		Furtività		Riflessi		Valore Imp.	
6	Int		Percezione		Volontà		Danni	
0	Sag		Tenacia		Txc			
6	Car		Note					

Famiglio

Categoria			Nome		
CA	24	+	0	Indicare il numero di Talenti del Famiglio selezionati	1
Tempra	21	+	0		
Riflessi	19	+	0		
Volontà	24	+	0		
Note					

Compagno Animale

Livello 11

0	For	0	5	CA	0	Taglia	Media	
0	Cos	0	5			Velocità	0	
0	Des	0	5	Tempra	0			
6	Int	-2	3	Riflessi	0	Punti Ferita	0	
0	Sag	0	5	Volontà	0	Sanguinante	0	
6	Car	-2	3			Impulsi	2	Acrobazia 5
Attacco						Valore	0	Atletica 5
Txc	0	Danni	1 d 0	+	0	Qualità Speciali		Furtività 5
Note								Percezione 5
						Visione Crepuscolare		Tenacia 5

Famiglio

						CA	24
						Velocità	0
Benefici Costanti						Tempra	21
						Riflessi	19
						Volontà	24
Benefici Attivi							
						Note	