


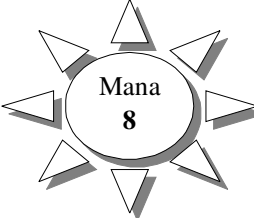
GuS Reloaded (v. scheda 1.3)

Nome del personaggio: _____ IRDRIS _____
 Razza: _____ UMANA _____
 Età: 26 Vocazione: _____
 Segni particolari: _____



Energia Vitale
18

RV: +1




Mana
8


RM: +2

DADI FATO: () DI 10

PE: PE TOT:



Danno 1
+1



Danno 2
+2



Forza fisica	+1	6 7(8)
Vigore		6 <u>7</u>
Riflessi (x2, A)	(9)	6 <u>8</u>
Mente		6 <u>8</u>

Percezione (x2, G)	(7,7)	[7] <u>7</u>
Ascoltare		6 <u>7</u>
Cercare		6 <u>7</u>
Fiutare (D)		0 <u>7</u>
Orientamento (D)		0 <u>7</u>
Osservare		6 <u>7</u>

Empatia (x2, G)		[] <u> </u>
Comando		6 <u> </u>
Commercio		6 <u> </u>
Convincere		6 <u> </u>
Fascino		6 <u> </u>
Intimidire / Interrogare / (Paura) (D)		0 <u> </u>
Raccogliere informazioni		6 <u> </u>
Raggirare		6 <u> </u>

Atletica (x2, G)		[] <u> </u>
Cavalcare creature		6 <u> </u>
Correre/Nuotare/Saltare/Scalare (A)		6 <u>8</u>
Acrobazia / Equilibrio (D, A)		0 <u> </u>

Furtività (x2, G)		[] <u> </u>
Borseggiare (D, A)		0 <u> </u>
Comunicazione segreta (D)		0 <u> </u>
Falsificare / Camuffare		6 <u> </u>
Muoversi silenziosamente (A)		6 <u> </u>
Nascondersi (A)		6 <u>7</u>
Scassinare (D, A)		0 <u> </u>

Conoscenze Erudite (x2, G)		[] <u> </u>
Addestrare animali (D)		0 <u> </u>
Alchimia (D)		0 <u> </u>
Arte _____ (D)		0 <u> </u>
Medicina/ Erborist. / Curare (D)		0 <u> </u>
Storia, geografia, lingue e razze		6 <u> </u>
Valutare oggetti		6 <u> </u>

Armi bianche (x2, G)		[] <u> </u>
A una mano	+1	6 10(11)
A due mani		6 <u> </u>
Da tiro		6 <u> </u>
Da lancio		6 <u> </u>
Armi da fuoco (x2)		6 <u> </u>
Arti marziali (x2, D)		0 <u> </u>
Lottare		6 <u> </u>

Conoscenze arcane (D)		0 <u> </u>
Via di Magia (D, A) Bestiale _____		0 9
Via di Magia (D, A) _____		0 <u> </u>
Via di Magia (D, A) _____		0 <u> </u>

Tratti liberi:

Con. terre selv. e sopravvivenza (D)		0 8
Fabbricare / Meccanica (x2, D)		0 <u> </u>
Forgiare / Riparare (D)		0 <u> </u>
Pilotare mezzi (D)		6 <u> </u>
_____		_____
_____		_____

- x Sciabola (2d6)
- x Sciabola (2d6)
- x Corpetto di cuoio (1d3)

Magia Bestiale

Risveglio della Bestia

Mana: 5

Durata: una scena

Difficoltà: 17

L'incantatore è in grado di scatenare dentro di sé unaa bestia primordiale e sanguinaria. Cadendo in uno stato di puro istinto predatorio comincia ad attaccare tutte le creature che gli si parano davanti, sia nemiche che amiche. Lo stregone perde temporaneamente 4 punti *Mente* che recupererà al ritmo di uno al giorno, poichè lo stato di frenesia causa un grave spossamento psichico. Anche il massimale di mana sarà abbassato in base alla perdita di mente. Il soggetto tuttavia sarà immune a tutti i tiri di incantesimi e non che richiedono un contrasto di *Mente* (intimidire, paura, guerra delle anime ecc.).

La Bestia: +4 a Forza fisica e Vigore, +2 a Lottare, -4 a Mente (Minimo 1); non può lanciare incantesimi né parlare né fuggire.

Ruggito del Leone

Mana: 3 (+2 per ogni persona oltre la prima)

Durata: una scena

Difficoltà: 15, contrastato su *Mente* (+1 per ogni persona in più)

L'incantatore scatena la sua rabbia in un ruggito terrificante che scatena il terrore negli avversari che lo stanno fronteggiando. Causa terrore a chi si trova vicino al mago. Chi non superano un tiro contrastato su *Mente*, se falliscono fuggono o subiscono una penalità a tutte le loro azioni pari allo *scarto* negativo del loro fallimento.