



Ritratto

Nome

Razza

Party

Note

.....

.....

.....

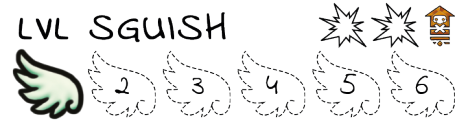
LVL GRRUGH



LVL HMMM



LVL SQUISH



Punti Freschezza = 10x

PROTEZIONE

Punti Maggici = 10x

C.F.M.H.M. = 1x

1 2 3 4 5 6



B.D.C.

\$C

EQUIPAGGIAMENTO

Protezione +10PFxLVL

Arma 1

Arma 2

Pozione 1

Pozione 2

Oggetto Maggico

Famiglio^[*]

Servitore

Nome

Razza

CF: 1 2 3 4 5 6

PF: 3/6/12/24/48/96

"vestito da ..."



Barbaro: Il Danno di Grraugh aumenta di +1 .



Incantatore*: spendendo 2PM può attivare una Cosa Fantasy casuale scegliendo prima il PB.



Ladro: dalle ricompense ottiene +3 \$C e 2TR nella Tabella Brutta.



veggente: può pronunciare 2 numeri quando usa la B.D.C.



Chierico*: fa recuperare 1 PF a un AS per ogni PM speso.



Evocatore*: spendendo 5PM può usare la Cosa Fantasy "quil Fuffy, vieni quil".



Alchimista: inizia ogni sessione con 2 Pozioni a scelta.



Druido*: spendendo 5PM può usare la Cosa Fantasy "Sono più carino?".



Bardo*: spendendo 3PM dona a tutti i suoi compagni 2 di Danno per 1 turno.



Monaco: infligge 3 quando utilizza i soli Pugni, ma non può usare protezioni.



Ranger: a inizio combattimento ottiene CFMM aggiuntivi pari al LVL .



Santone*: spendendo 10PM si riducono di 1 i Danni subiti (minimo 1) dal Party fino a fine combattimento.



Stregone*: spendendo 5PM può usare la Cosa Fantasy "Boom!".



Esattore*: spendendo 5PM può usare la Cosa Fantasy "Perdi roba, lo sai?".



viandante: considera tutto quello che possiede come equipaggiato. Ha un Famiglio.



Attaccabrighe: può subire Danno al posto dei compagni grazie ai suoi poderosi insulti.



Assassino: quando si utilizza sui Mob o i Leader si diminuisce di 1 il RD [min 1].



Allenatore*: fa recuperare 1 CFMM a un AS per ogni 4PM spesi.



Paladino: a inizio combattimento tira 1 x LVL ottenendo pari protezione.



guerriero: una volta per attacco può ritirare i dei Danni di e usare questi ultimi.

I vestiti con il simbolo * richiedono una prova speciale con RD; i PM si spendono prima di sapere il risultato.

Azione: 1 + Car, successo 7+, RD Mob: 1-2; Leader/Boss 1-2-3.