

STRANGE

L'ANOMALIA

RANGO

TENACIA

PE

Arlo Coulton

È UN/UNA **Vector** **Perspicace** CHE

Ha il Porto d'Armi **SU** **Terra**

·VIGORE·

·PRONTEZZA·

·INTELLETO·

RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE	RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE	RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE
10		1	16		1	8		0

·ABILITÀ·

AS	AS	AS	AS
<input type="radio"/>	Difesa di Prontezza	<input type="radio"/>	Percezione
<input type="radio"/>	(senza armatura)	<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>	Correre	<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>	Equilibrio	<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>	Iniziativa	<input type="radio"/>	

·ATTACCHI·

·CAPACITÀ SPECIALI·

ARMA	MED	DANNO
Pistola 9mm		5
Coltello da caccia	-1	2

Individuare punti deboli: il GM indica il punto debole dei PNG, se questi ne hanno uno
 Quando non indossa armature è addestrato nella difesa di Prontezza Traslazione (in particolare è bravo a facilitarla)
 Perforare (1 punto Prontezza)
 Reattivo
 Tiratore: infligge 1 danno in più con le pistole

·EQUIPAGGIAMENTO·

0

- vestiario
- Binocolo
- Cellulare
- Pistola 9mm con 3 caricatori di munizioni (arma media a distanza)
- Coltello da caccia (arma leggera da mischia)

\$720

·CRYPTO·

2

Modulo da cecchino (livello 6)
 Scurovisore (livello 5)

·TIRI DI RECUPERO·

<input type="checkbox"/> LAZIONE	<input type="checkbox"/> 10 MINUTI	<input checked="" type="checkbox"/> 1D6+	<input type="checkbox"/> 1 ORA	<input type="checkbox"/> 10 ORE
----------------------------------	------------------------------------	--	--------------------------------	---------------------------------

·TRACCIA DEL DANNO·

<input type="checkbox"/> INDEBOLITO	AL COSTO PER LIVELLO DI TENACIA, IGNORA EFFETTI MINORI O MAGGIORI.
<input type="checkbox"/> DEBILITATO	IN COMBATTIMENTO, CON TIRI DA 17 A 20, INFLIGGE SOLO 4 DANNO.
	PUÒ SOLO MUOVERSI A DISTANZA RAVVICINATA SE LA RESERVA DI PRONTEZZA È PARI A 0. NON PUÒ NEMMENO MUOVERSI.

THE STRANGE

L'ANOMALIA

COSTRUIRE IL PERSONAGGIO

USARE LA SCHEDA PRINCIPALE PER DESCRIVERE IL TUO PERSONAGGIO NELLA RICORSIONE IN CUI INIZIA IL GIOCO

USARE LA SCHEDA DELLA RICORSIONE PICCOLA PER OGNI RICORSIONE ADDIZIONALE DURANTE IL GIOCO

LE INFORMAZIONI SU UNA SCHEDA DELLA RICORSIONE POTREBBERO CAMBIARE DA UNA RICORSIONE ALL'ALTRA



•AVANZAMENTO•

(Quattro di questi avanzamenti sono necessari per avanzare di Range, Costo = 4 PE ciascuno)

MIGLIORAMENTO DELLE RISERVE
(+4 punti nelle Riserve di caratteristica)

PERFEZIONAMENTO
(+1 a un'Attitudine o scelta)

MAGGIOR TENACIA
(+1 alla Tenacia)

ABILITÀ
(addestrato in un'abilità o specializzato in una abilità già selezionata)

ATTO
(fare riferimento al manuale base di The Strange - L'Anomalia)

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

•BACKGROUND•

Arlo ha debiti con molte persone e non ha i soldi per ripagarli. Recentemente, facendo pratica di tiro a segno, Arlo ha accidentalmente ferito la Dott.ssa Sybil Holloway procurandole una brutta ferita. Sta a lei decidere se covare risentimento, avere paura di Arlo o perdonarlo.

•ILLUSTRAZIONE•

•APPUNTI•

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

THE STRANGE

L'ANOMALIA

COSTRUIRE IL PERSONAGGIO

USARE LA SCHEDA PRINCIPALE PER DESCRIVERE IL TUO PERSONAGGIO NELLA RICORSIONE IN CUI INIZIA IL GIOCO

USARE LA SCHEDA DELLA RICORSIONE PICCOLA PER OGNI RICORSIONE ADDIZIONALE DURANTE IL GIOCO

LE INFORMAZIONI SU UNA SCHEDA DELLA RICORSIONE POTREBBERO CAMBIARE DA UNA RICORSIONE ALL'ALTRA



•AVANZAMENTO•

(Quattro di questi avanzamenti sono necessari per avanzare di Range, Costo = 4 PE ciascuno)

MIGLIORAMENTO
DELLI RISERVI
(+4 punti nelle Riserve
di caratteristica)

PERFEZIONAMENTO
(+1 a un'Attitudine o scelta)

MAGGIOR TENACIA
(+1 alla Tenacia)

ABILITÀ
(addestrato in un'abilità o
specializzato in una abilità già
acquisita)

ATTO
(fare riferimento al
attuale fase di
The Strange - L'Anomalia)

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

•BACKGROUND•

Vanessa è nativa di Ardeyn, ma è convinta che nessuno sulla Terra lo sappia. Quando compì 16 anni, un malvagio stregone la maledisse e lei si salvò fuggendo sulla Terra e iniziando lì una nuova vita. Le cose non sono state semplici all'inizio, ma ormai si è abituata.

Vanessa si è accorta della bravura di "Flip" con le armi. A prescindere da come lo consideri, non può fare a meno di rispettarlo per questa sua capacità.

•ILLUSTRAZIONE•

•APPUNTI•

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

STRANGE

L'ANOMALIA

RANGO TENACIA PE

L.G Babcock III

È UN/UNA **Spinner** **Affascinante** CHE

Opera Sotto Copertura SU **Terra**

-VIGORE-			-PRONTEZZA-			-INTELLETO-		
RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE	RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE	RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE
9	0		12	1		16	0	

-ABILITÀ-		
A	S	<input type="checkbox"/> Interazioni sociali piacevoli
A	S	<input type="checkbox"/> Persuadere e ingannare
A	S	<input type="checkbox"/> Investigare
A	S	<input type="checkbox"/> Resistere alla persuasione e alla seduzione
A	S	<input type="checkbox"/> Percepire
A	S	<input type="checkbox"/> Crittografia
A	S	<input type="checkbox"/> Violare sistemi informatici

-ATTACCHI-			-CAPACITÀ SPECIALI-	
	MED.	DANNO		
Pistola 9mm		4	Pratico con armi leggere e medie Traslazione (in particolare è bravo a velocizzarla) Affascinare (1 punto Intelletto) Tessere incoraggiamento (1 punto Intelletto)	

EQUIPAGGIAMENTO

<p>0</p> <ul style="list-style-type: none"> Abiti casual Kit del camuffamento Attrezzi leggeri Nastro adesivo Coltello tascabile Smartphone 	<p>\$700</p> <ul style="list-style-type: none"> Pistola 9mm con 3 caricatori (arma media a distanza) Cuffie speciali per dormire (fatte dalla Dott.ssa Holloway)
--	---

-CRYPTO-

2

Stim (livello 5)
Scudo temporaneo (livello 5)

-TIRI DI RECUPERO-

LAZIONE 10 MINUTI **1** 10 ORE 1 ORA

-TRACCIA DEL DANNO-

INDEBOLITO DEBILITATO

AL COSTO PER LIVELLO DI TENACIA. IGNORA EFFETTI MINORI O MAGGIORI.
IN COMBATTIMENTO, CON TIRI DA 7 A 30, INFLIGGE SOLO 4 DANNO.
PUÒ SOLO MUOVERSI A DISTANZA RAVVICINATA SE LA RESERVA DI PRONTEZZA È PARI A 0. NON PUÒ NEMMENO MUOVERSI.

STRANGE

L'ANOMALIA

COSTRUIRE IL PERSONAGGIO

USARE LA SCHEDA PRINCIPALE PER DESCRIVERE IL TUO PERSONAGGIO NELLA RICORSIONE IN CUI INIZIA IL GIOCO
USARE LA SCHEDA DELLA RICORSIONE PICCOLA PER OGNI RICORSIONE ADDIZIONALE DURANTE IL GIOCO

LE INFORMAZIONI SU UNA SCHEDA DELLA RICORSIONE POTREBBERO CAMBIARE DA UNA RICORSIONE ALL'ALTRA



•AVANZAMENTO•

(Quattro di questi avanzamenti sono necessari per avanzare di Range, Costo = 4 PE ciascuno)

MIGLIORAMENTO
DELLI RISERVI
(+4 punti nelle Riserve
di caratteristica)

PERFEZIONAMENTO
(+1 a un'Attitudine o scelta)

MAGGIOR TENACIA
(+1 alla Tenacia)

ABILITÀ
(addestrato in un'abilità o
specializzato in una abilità già
acquisita)

ATTO
(fare riferimento al
maximal base di
The Strange - l'Anomalia)

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

•BACKGROUND•

Da piccolo L.G. faceva l'attore ed era molto amato e apprezzato. Ora che è adulto non è così, quindi L.G. tiene segreto questo particolare del suo passato.

Torah Bishop sa del passato da attore di L.G., ma ha tenuto la cosa per sé... almeno finora. La Dott.ssa Holloway ha creato un "marchingegno" che permette a L.G. di dormire meglio.

•ILLUSTRAZIONE•

•APPUNTI•

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

STRANGE

L'ANOMALIA

RANGO

TENACIA

PE

Torah "il mulino a vento" Bishop

È UN/UNA **Spinner** **Irruenta** CHE

va in cerca di Guai SU **Terra**

·VIGORE·

·PRONTEZZA·

·INTELLETTO·

10

0

14*

1

10

0

·ABILITÀ·

- Iniziativa
- Ignorare la paura e le intimidazioni
- Ingannare
- Medicare

*16 senza armatura

·ATTACCHI·

Mazza da baseball 5*
Mitra 4

·CAPACITÀ SPECIALI·

Pratica con armi leggere e medie
Traslazione (in particolare è brava a velocizzarla)
Raggiare (1 punto Intelletto)
Rapidità di mano (1 punto Prontezza)
*Rissaiolo: infligge 1 danno in più in mischia (anche a mani nude)
Trattare ferite: addestrata a medicare

·EQUIPAGGIAMENTO·

1

Abiti casual
Giubbotto di pelle (armatura leggera; 2 punti in meno di Prontezza; indossarlo le costa 1 punto Vigore ogni ore)
Mazza da baseball (arma media da mischia)
Mitra (arma media a distanza a fuoco rapido)
Kit del pronto soccorso
Coltellino svizzero
Cellulare

\$400

DENARO

·CRYPTO·

2

Amplificatore di forza (livello 6)
Rinforza-armatura (livello 5)

·TIRI DI RECUPERO·

1 AZIONE 10 MINUTI **1** 10 ORE 1 ORA

·TRACCIA DEL DANNO·

IL COSTO PER LIVELLO DI TENACIA IGNORA EFFETTI MINORI O MAGGIORI IN COMBATTIMENTO CON TIRI DA 17 A 20. INFLIGGE SOLO 1 DANNO.
PUÒ SOLO MUOVERSI A DISTANZA RAVVICINATA SE LA RISERVA DI PRONTEZZA È PARI A 0 NON PUÒ NESSUNO MUOVERSI

THE STRANGE

L'ANOMALIA

COSTRUIRE IL PERSONAGGIO

USARE LA SCHEDA PRINCIPALE PER DESCRIVERE IL TUO PERSONAGGIO NELLA RICORSIONE IN CUI INIZIA IL GIOCO

USARE LA SCHEDA DELLA RICORSIONE PICCOLA PER OGNI RICORSIONE ADDIZIONALE DURANTE IL GIOCO

LE INFORMAZIONI SU UNA SCHEDA DELLA RICORSIONE POTREBBERO CAMBIARE DA UNA RICORSIONE ALL'ALTRA



•AVANZAMENTO•

(Quattro di questi avanzamenti sono necessari per avanzare di Range, Costo = 4 PE ciascuno)

MIGLIORAMENTO
DELLI RISERVI
(+4 punti nelle Riserve
di caratteristica)

PERFEZIONAMENTO
(+1 a un'Attitudine o scelta)

MAGGIOR TENACIA
(+1 alla Tenacia)

ABILITÀ
(addestrato in un'abilità o
specializzato in una abilità già
acquisita)

ATTO
(fare riferimento al
materiale base di
The Strange - L'Anomalia)

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

•BACKGROUND•

Torah è proprietaria di un bar del posto ed è una maga dei cocktail. Arlo e Vanessa sembrano dei duri... e Torah spera un giorno di scoprire chi lo sia di più fra lei e loro. Inoltre, Torah sa che da piccolo L.G. è stato un famoso attore, nonostante lui cerchi di nasconderselo.

•ILLUSTRAZIONE•

•APPUNTI•

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

STRANGE

L'ANOMALIA

RANGO

TENACIA

PE

Dott.ssa Sybil Holloway

È UN/UNA

Paradox

Fortunata

CHE

Compie Esperimenti Bizzarri SU Terra

•VIGORE•

•PRONTEZZA•

•INTELLETTO•

RESERVA	ATTUALE	ATTUALITÀ	RESERVA	ATTUALE	ATTUALITÀ	RESERVA	ATTUALE	ATTUALITÀ
8		0	8		0	18		1

•ABILITÀ•

| AS |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | | | | | | | |

- Creare esperimenti
- Conoscenza dell'Anomalia
- Fisica dell'alta energia

•ATTACCHI•

•CAPACITÀ SPECIALI•

Pistola leggera MOD: DANNO
-1 2

Riserva di Fortuna: 3 punti Riserva flessibili
 Favorita dalla sorte: quando usa PE per ritirare aggiunge +3
 Pratica con armi leggere
 Traslazione (in particolare è brava a iniziarla)
 Premonizione (2 punti Intelletto)
 Infrangere (2 punti Intelletto)
 Analisi di laboratorio (3 punti Intelletto): analizza campioni da una scena di interesse per apprendere fatti pertinenti

•EQUIPAGGIAMENTO•

0

Abiti casual
 kit di analisi da campo
 Attrezzi leggeri
 Coltellino multiuso
 Smartphone
 Pistola leggera (arma leggera a distanza)

\$1.700

DENARO

•CRYPTO•

3

Proiettore di schermo di forza (livello 6)
 Coadiuvante psichico (livello 6)
 Modificatore di fase (livello 5)

•TIRI DI RECUPERO•

<input type="checkbox"/> 1 AZIONE	<input type="checkbox"/> 10 MINUTI	<input checked="" type="checkbox"/> 1 ID6+	<input type="checkbox"/> 1 ORA	<input type="checkbox"/> 10 ORE
-----------------------------------	------------------------------------	--	--------------------------------	---------------------------------

•TRACCIA DEL DANNO•

<input type="checkbox"/> INDEBOLITO	IL COSTO PER LIVELLO DI TENACIA IGNORA EFFETTI MINORI O MAGGIORI
<input type="checkbox"/> DEBILITATO	IN COMBATTIMENTO, CON TIRI DA 17 A 20, INFLIGGE SOLO «1 DANNO»
	PUÒ SOLO MIGLIORARE A DISTANZA RAVVICINATA SE LA RISERVA DI PRONTEZZA È PARI A 0 NON PUÒ NEMMENO MIGLIORARE

STRANGE

L'ANOMALIA

COSTRUIRE IL PERSONAGGIO

USARE LA SCHEDA PRINCIPALE PER DESCRIVERE IL TUO PERSONAGGIO NELLA RICORSIONE IN CUI INIZIA IL GIOCO

USARE LA SCHEDA DELLA RICORSIONE PICCOLA PER OGNI RICORSIONE ADDIZIONALE DURANTE IL GIOCO

LE INFORMAZIONI SU UNA SCHEDA DELLA RICORSIONE POTREBBERO CAMBIARE DA UNA RICORSIONE ALL'ALTRA



•AVANZAMENTO•

(Quattro di questi avanzamenti sono necessari per avanzare di Ranggo, Costo = 4 PE ciascuno)

MIGLIORAMENTO DELLE RISERVE
(+4 punti nelle Riserve di caratteristica)

PERFEZIONAMENTO
(+1 a un'Attitudine o scelta)

MAGGIOR TENACIA
(+1 alla Tenacia)

ABILITÀ
(addestrato in un'abilità o specializzato in una abilità già selezionata)

ATTO
(fare riferimento al manuale base di The Strange - L'Anomalia)

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

•BACKGROUND•

Sybil ha studiato la fisica ad alta energia scoprendo qualcosa di... anomalo. Ha voluto pubblicare comunque il risultato delle sue ricerche, ma per questo motivo è stata screditata dal resto della comunità scientifica.

Sybil ha creato uno strumento per permettere a L.G. di dormire meglio, ma teme che nel lungo periodo possa dare effetti indesiderati. Qualche mese fa, Arlo Coulton la ha ferita per sbaglio mentre si esercitava al tiro al bersaglio. Ora Sybil sta bene, ma non sa ancora cosa pensare di lui dopo quell'incidente.

•ILLUSTRAZIONE•

•APPUNTI•

STRANGE

L'ANOMALIA

RANGO

TENACIA

PE

Jonny "Flip" McDaniel

È UN/UNA

Paradox

Aggraziato

CHE

Risolve Misteri

SU

Terra

•VIGORE•

•PRONTEZZA•

•INTELLETTO•

10

0

12

0

14

1

•ABILITÀ•

- Difesa di Prontezza
- Equilibrio e movimenti cauti
- Espressioni artistiche fisiche

- Difesa di Intelletto
- Percezione

•ATTACCHI•

•CAPACITÀ SPECIALI•

	MOD.	DANNO
Pistola leggera	-1	2
Sfollagente	-1	2
Eccezione		4

Pratico con armi leggere
 Traslazione (in particolare è bravo a iniziartela)
 Eccezione (2 punti Intelletto)
 Mente protetta: è addestrato nella difesa di intelletto e ha +2 all'Armatura contro i danni all'intelletto
 Può usare punti Vigore e Prontezza per applicare Tenacia a compiti di Intelletto
 Segugio: addestrato nella Percezione

•EQUIPAGGIAMENTO•

2*

- Abiti casual
- Torcia elettrica
- Coltellino svizzero
- Cellulare
- Pistola leggera (arma leggera a distanza)
- Sfollagente (arma leggera da mischia)
- *Armatura 2 solo contro danni all'Intelletto

\$600

DENARO

•CRYPTO•

3

- Granata corrosiva (livello 6)
- Modulo di camuffamento (livello 6)
- Sollevatore (livello 5)

•TIRI DI RECUPERO•

1 AZIONE 10 MINUTI 1D6+1 1 1 ORA 10 ORE

•TRACCIA DEL DANNO•

IL COSTO PER LIVELLO DI TENACIA IGNORA EFFETTI MINORI O MAGGIORI
 IN COMBATTIMENTO CON TIRI DA D7 A D20 INFLIGGE SOLO 1 DANNO.
 PUÒ SOLO MIGLIORARE A DISTANZA RAVVICINATA SE LA RISERVA DI PRONTEZZA È PARI A 0 NON PUÒ NEMMENO MIGLIORARE

INDEBOLITO

DEBILITATO

STRANGE

L'ANOMALIA

COSTRUIRE IL PERSONAGGIO

USARE LA SCHEDA PRINCIPALE PER DESCRIVERE IL TUO PERSONAGGIO NELLA RICORSIONE IN CUI INIZIA IL GIOCO

USARE LA SCHEDA DELLA RICORSIONE PICCOLA PER OGNI RICORSIONE ADDIZIONALE DURANTE IL GIOCO

LE INFORMAZIONI SU UNA SCHEDA DELLA RICORSIONE POTREBBERO CAMBIARE DA UNA RICORSIONE ALL'ALTRA



•AVANZAMENTO•

(Quattro di questi avanzamenti sono necessari per avanzare di Ranggo. Costo = 4 PE ciascuno)

MIGLIORAMENTO
DELLI RISERVI
(+4 punti nelle Riserve
di caratteristica)

PERFEZIONAMENTO
(+1 a un'Attitudine o scelta)

MAGGIOR TENACIA
(+1 alla Tenacia)

ABILITÀ
(addestrato in un'abilità o
specializzato in una abilità già
acquisita)

ATTO
(fare riferimento al
minimo base di
The Strange - l'Anomalia)

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

•BACKGROUND•

Uno degli esperimenti di Jonny ha fatto saltare in aria il suo garage, incendiandogli casa e facendo morire alcuni dei suoi parenti. Di tanto in tanto Jonny sogna ancora quell'episodio.

Arlo ha sempre degli ottimi spunti di riflessione per Jonny. Se ci parla per un'ora ottiene un vantaggio in un compito qualsiasi di Intelletto purché sia legato all'argomento della conversazione.

•ILLUSTRAZIONE•

•APPUNTI•

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

L.G Babcock III

CHE

Compie Miracoli

SU

Ardeyn

• VIGORE •

RESERVA	ATTUALE	ATTENDIBILE
9	0	10*

• PRONTEZZA •

RESERVA	ATTUALE	ATTENDIBILE
	1	1

• INTELETTO •

RESERVA	ATTUALE	ATTENDIBILE
	16	1

• ABILITÀ •

A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Interazioni sociali piacevoli																			
Persuadere e ingannare																			
Resistere alla persuasione e alla seduzione																			

• ATTACCHI •

ARCO	4																		
------	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

• CAPACITÀ SPECIALI •

Pratico con armi leggere e medie
 Traslazione (in particolare è bravo a velocizzarla)
 Affascinare (1 punto Intelletto)
 Tessere incoraggiamento (1 punto Intelletto)
 Tocco curativo (1 punto Intelletto): il suo tocco fa recuperare 1D6 punti in una qualsiasi Riserva (deve superare un compito con difficoltà 2)

• EQUIPAGGIAMENTO •

1

720

200 corone

- Abiti
- Corpetto di cuoio (armatura leggera)
- Arco con 24 frecce
- Kit dell'esploratore

ARMATURA

GENABO

Jonny "Flip" McDaniel

CHE

Dimora nella Pietra

SU

Ardeyn

• VIGORE •

RESERVA	ATTUALE	ATTENDIBILE
15	1	12

• PRONTEZZA •

RESERVA	ATTUALE	ATTENDIBILE
	0	14

• INTELETTO •

RESERVA	ATTUALE	ATTENDIBILE
	1	1

• ABILITÀ •

<input type="radio"/>	Difesa di Prontezza	<input type="radio"/>	Difesa di Intelletto
<input type="radio"/>	Equilibrio e movimenti cauti		
<input type="radio"/>	Espressioni artistiche fisiche		

• ATTACCHI •

Pugni di pietra	4
Sciabola	2
Eceozione	4

• CAPACITÀ SPECIALI •

Pratico con armi leggere
 Traslazione (in particolare è bravo a iniziaria)
 Eceozione (2 punti intelletto)
 Mente protetta: è addestrato nella difesa di intelletto e ha +2 all'Armatura contro i danni all'intelletto
 Può usare punti Vigore e Prontezza per applicare Tenacia a compiti di Intelletto
 Corpo da Golem (sa usare i suoi pugni come armi medie)
 Guarigione da golem (il suo primo tiro di recupero giornaliero richiede 10 minuti anziché 1 azione)

• EQUIPAGGIAMENTO •

1/2*

\$720

- Borsellino
- Martello e scalpello
- Sciabola (arma leggera da mischia)
- *Armatura 2 solo contro danni all'intelletto

200 corone

GENARO