

EROI E ARMERIA

Nome: Chierico Oro: 135 INCANTESIMI

Armi		Oggetti	
<p>Martello da guerra</p>  <p>4 Dadi Vantacco a due mani Colpo critico: monico sulla l'arma 400 monete d'oro Usura: 10</p>	<p>Borsello</p>  <p>Il borsello raddoppia la capacità di trasporto di oggetti piccoli e pozioni. 125 monete d'oro</p>	<p>Pozione energetica</p>  <p>Dev'endo questa pozione un personaggio recupererà 3 punti vita. 50 monete d'oro</p>	
<p>Fionda</p>  <p>1 Dado Vantacco pietre illuminate attaca 6 celle Colpo critico: ulteriore attacco 50 monete d'oro Usura: 1</p>			<p>Pozione energetica</p>  <p>Dev'endo questa pozione un personaggio recupererà 3 punti vita. 50 monete d'oro</p>
Armature			
<p>Tunica di cuoio</p>  <p>1 Dado in difesa 150 monete d'oro Usura: 4</p>	<p>Bracciali</p>  <p>1 Dado in difesa 150 monete d'oro Usura: 4</p>	<p>Elmo</p>  <p>1 Dado in difesa 200 monete d'oro Usura: 6</p>	<p>Canzone Divina</p>  <p>Questa è più una volta per imparare. L'eroe può scegliere un Membro del valore di 2. Punti Carpa a meno e che si trova nel suo campo di Visuale. Limitato 100 con un 5 e 6 il Membro sempre come se non fosse mai esistito.</p>
			<p>Catalessi</p>  <p>Grande a questo Abilità Vero in più una volta per Arrivare. L'eroe può vedere il modo per 1000. Insieme a quelli non potrà fare assolutamente nulla ma verrà ignorato dal Membro nel labirinto.</p>

per

HeroQuest RafaelVersion

Eroe	Punti Vita	Punti Mente	Incantesimi	Equipaggiamento iniziale	Attacco	Difesa
<i>Barbaro</i>	8	2	-	Spadone (valore: 300 monete d'oro)	c/c: 3 dadi dist: -	2 dadi
<i>Mezzorco</i>	8	2	-	Ascia da battaglia (valore: 300 monete d'oro)	c/c: 3 dadi dist: -	2 dadi
<i>Vichingo</i>	7	3	-	Ascia, Scudo piccolo (valore: 300 monete d'oro)	c/c: 3 dadi dist: 3 dadi	3 dadi
<i>Guerriero imperiale</i>	7	3	-	Daga, Scudo piccolo (valore: 300 monete d'oro)	c/c: 2 dadi dist: -	3 dadi
<i>Nano</i>	7	3	-	Ascia (valore: 150 monete d'oro)	c/c: 2 dadi dist: 2 dadi	2 dadi
<i>Ingegnere</i>	6	4	-	Ascia, Archibugio, Polvere nera (valore: 550 monete d'oro)	c/c: 2 dadi dist: 4 dadi	2 dadi
<i>Pirata</i>	6	4	-	Pugnale, Pistola, Polvere nera (valore: 325 monete d'oro)	c/c: 1 dado dist: 3 dadi	2 dadi
<i>Ladro</i>	6	4	-	2 Pugnali (valore: 50 monete d'oro)	c/c: 2 dadi dist: 1 dado	2 dadi
<i>Cacciatore di morti</i>	6	4	-	Pistola balestra, Faretra, Dardi, Daga (valore: 450 monete d'oro)	c/c: 2 dadi dist: 2 dadi	2 dadi
<i>Ranger</i>	6	4	-	Pugnale, Arco corto, Faretra, Frecce (valore: 325 monete d'oro)	c/c: 1 dado dist: 3 dadi	2 dadi
<i>Ramingo</i>	6	4	-	Spadone (valore: 300 monete d'oro)	c/c: 3 dadi dist: -	2 dadi
<i>Bardo</i>	6	4	3	Daga (valore: 150 monete d'oro)	c/c: 2 dadi dist: -	2 dadi
<i>Elfo</i>	6	4	6	Daga (valore: 150 monete d'oro)	c/c: 2 dadi dist: -	2 dadi
<i>Monaco</i>	5	5	-		c/c: 2 dadi dist: -	2 dadi
<i>Alchimista</i>	5	5	6	Pugnale, Fionda (valore: 75 monete d'oro)	c/c: 1 dado dist: 1 dado	2 dadi
<i>Druido</i>	5	5	6	Randello, Bastone (valore: 250 monete d'oro)	c/c: 2 dadi dist: -	2 dadi
<i>Chierico</i>	5	5	9	Randello (valore: 150 monete d'oro)	c/c: 2 dadi dist: -	2 dadi
<i>Necromante</i>	4	6	9	Bastone (valore: 100 monete d'oro)	c/c: 1 dado dist: -	2 dadi
<i>Mago</i>	4	6	12	Pugnale, Bastone (valore: 125 monete d'oro)	c/c: 1 dado dist: 1 dado	2 dadi
<i>Halfling</i>	4	4	-	Pugnale, Fionda (valore: 75 monete d'oro)	c/c: 1 dado dist: 2 dadi	2 dadi

Eroe	Abilità iniziali	Limiti
<i>Barbaro</i>	Attacco, rilancio 1 dado: spade. Attacco senza armi: 2 dadi.	Vulnerabile contro gli incantesimi del Caos
<i>Mezzorco</i>	Attacco, +1 dado: quando ottiene tutti teschi. Attacco, nemici di piccola stazza: -1 dado in difesa.	Abilità n°1: si attiva di meno con armi forti
<i>Vichingo</i>	Attacco, +1 dado: asce.	<u>Armi dist</u> : no rilanci, attacco max 3 dadi
<i>Guerriero imperiale</i>	Attacco, rilancio 1 dado: armi c/c. Attacco, quando ha 1 PV: +1 dado.	Poca resistenza agli incantesimi del Caos
<i>Nano</i>	Attacco, rilancio 1 dado: asce. Disinnesco: trappole.	Poca resistenza agli incantesimi del Caos
<i>Ingegnere</i>	Attacco, rilancio 1 dado: armi da fuoco. Disinnesco: trappole.	<u>Movimento</u> : -1
<i>Pirata</i>	Attacco, rilancio 1 dado: armi da fuoco. Disinnesco: scrigni. Difesa: rilancio 1 dado se ottiene almeno 1 scudo nero.	<u>Armi c/c</u> : no rilanci, attacco max 3 dadi
<i>Ladro</i>	Attacco con 2 pugnali: 2 dadi. Disinnesco: scrigni. Difesa: rilancio 1 dado.	<u>Armi c/c</u> : no rilanci, attacco max 3 dadi
<i>Cacciatore di morti</i>	Attacco, rilancio 1 dado: armi a proiettile. Attacco, rilancio 1 dado: contro i non morti.	<u>Armi c/c</u> : max 3 dadi
<i>Ranger</i>	Attacco, +1 dado: archi.	<u>Armi c/c</u> : no rilanci, attacco max 3 dadi
<i>Ramingo</i>	Attacco, rilancio 1 dado: spade. Cura: 2 PV e 2 PM x2 volte.	<u>Armi dist</u> : no rilanci, attacco max 4 dadi
<i>Bardo</i>	3 Melodie: effetto ad area, non causano perdita di Punti Mente	<u>Armi</u> : no rilanci <u>Armi c/c</u> : max 3 dadi
<i>Elfo</i>	Attacco, rilancio 1 dado: archi.	<u>Armi c/c</u> : no rilanci, attacco max 3 dadi
<i>Monaco</i>	Attacco, +1 dado: armi. Attacco senza armi: 2 dadi. -1 PM: doppio attacco. Salta un turno: cura 1 Punto Mente.	<u>Gittata</u> : max 6 caselle <u>Corazza</u> : max 6 dadi
<i>Alchimista</i>	Crea pozione in stanze con il bancone dell'alchimista.	<u>Armi c/c</u> : no rilanci, attacco max 2 dadi
<i>Druido</i>	Attacco, rilancio: armi a distanza e c/c. Immune al veleno.	Alcuni incantesimi: perdita Punti Mente
<i>Chierico</i>	Attacco, rilancio 1 dado: randelli, mazze, martelli.	Alcuni incantesimi: perdita Punti Mente
<i>Necromante</i>	Attacco e Difesa: +1 dado contro i non morti.	Alcuni incantesimi: perdita Punti Mente
<i>Mago</i>	12 incantesimi, non causano al mago perdita di Punti Mente.	<u>Armi</u> : max 2 dadi <u>Corazza</u> : max 5 dadi
<i>Halfling</i>	Attacco, +1 dado: fionda. Aree con 3+ nemici: inattaccabile; nemici: -1 dado in difesa.	<u>Armi dist</u> : no rilanci, attacco max 2 dadi

: bonus negli eventi presso le taverne migliori

Prezzo:	150	150	200	400	300	150	300	350	500	250	300	400	300	50		100	25	50	150	300
Eroe	Tunica di cuoio	Bracciali	Elmo	Elmo da battaglia	Mantello magico	Scudo piccolo	Scudo grande	Armatura di cuoio	Corazza di piastre	Spallacci	Cotta di maglia	Pettorale	Borsa attrezzi	Esplosivo	Armi:	Bastone	Pugnale	Fionda	Arco corto	Arco lungo
<i>Barbaro</i>	+1d	+1d	+1d	+2d		+1d	+2d	+1d	+2d	+1d	+1d	+1d	X	4d 4	dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6	2d 8*	3d 12*
<i>Mezzorco</i>	+1d	+1d	+1d	+2d		+1d	+2d	+1d	+2d	+1d	+1d	+1d	X	4d 4	dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6	2d 8*	3d 12*
<i>Vichingo</i>	+1d	+1d	+1d	+2d		+1d	+2d	+1d	+2d	+1d	+1d	+1d	X	4d 4	dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6	2d 8*	3d 12*
<i>Guerriero imperiale</i>	+1d	+1d	+1d	+2d		+1d	+2d	+1d	+2d	+1d	+1d	+1d	X	4d 4	dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6	2d 8*	3d 12*
<i>Nano</i>	+1d	+1d	+1d	+2d		+1d		+1d	+2d	+1d	+1d	+1d	X	4d 4	dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6	2d 8*	
<i>Ingegnere</i>	+1d	+1d	+1d	+2d		+1d		+1d		+1d	+1d	+1d	X	4d 4	dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6	2d 8*	
<i>Pirata</i>	+1d	+1d				+1d		+1d		+1d			X	4d 4	dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6	2d 8*	3d 12*
<i>Ladro</i>	+1d	+1d				+1d		+1d		+1d			X	4d 4	dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6	2d 8*	3d 12*
<i>Cacciatore di morti</i>	+1d	+1d	+1d		+1d	+1d		+1d		+1d	+1d	+1d	X	4d 4	dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6	2d 8*	3d 12*
<i>Ranger</i>	+1d	+1d			+1d	+1d		+1d		+1d			X		dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6	3d 8*	4d 12*
<i>Ramingo</i>	+1d	+1d	+1d	+2d	+1d	+1d	+2d	+1d	+2d	+1d	+1d	+1d	X	4d 4	dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6	2d 8*	3d 12*
<i>Bardo</i>	+1d	+1d			+1d	+1d		+1d		+1d			X	4d 4	dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6	2d 8*	3d 12*
<i>Elfo</i>	+1d	+1d	+1d	+2d	+1d	+1d		+1d		+1d	+1d	+1d	X		dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6	2d 8*	3d 12*
<i>Monaco</i>	+1d	+1d			+1d					+1d			X		dadi gittata	2d D	2d 4	2d 6		
<i>Alchimista</i>	+1d	+1d			+1d			+1d					X	4d 4	dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6		
<i>Druido</i>	+1d	+1d			+1d			+1d					X		dadi gittata	1d D		1d 6	2d 8*	3d 12*
<i>Chierico</i>	+1d	+1d	+1d		+1d	+1d		+1d		+1d			X		dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6		
<i>Necromante</i>	+1d	+1d			+1d								X		dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6		
<i>Mago</i>	+1d	+1d			+1d								X	4d 4	dadi gittata	1d D	1d 4	1d 6		
<i>Halfling</i>	+1d	+1d	+1d		+1d	+1d		+1d		+1d	+1d	+1d	X	4d 4	dadi gittata	1d D	1d 4	2d 6	2d 8*	

Legenda: : non soggetto a ruggine : abilità d: dadi * a due mani D: anche in diagonale

Prezzo:	150	350	250	350	700	200	150	150	300	150	300	350	150	300	350	400	400	450	500	500
Eroe	Pistola balestra	Balestra	Pistola	Archibugio	Spingarda nanica	Frusta uncinata	Lancia	Ascia	Ascia da battaglia	Daga	Spadone	Spada lunga	Randello	Mazza ferrata	Mazzafrusto	Martello da guerra	Alabarda	Ascia nanica	Maglio pesante	Spada grande
<i>Barbaro</i>	2d 8	4d 12*r				2d D2	2d D5	2d 4	3d	2d D	3d	3d D	2d	3d	3d D	4d *	4d *	4d *	5d *	5d *
<i>Mezzorco</i>		4d 12*r				2d D2	2d D5	2d 4	3d	2d D	3d	3d D	2d	3d	3d D	4d *	4d *	4d *	5d *	5d *
<i>Vichingo</i>						2d D2	2d D5	3d 4	4d	2d D	3d	3d D	2d	3d	3d D	4d *	4d *	5d *	5d *	5d *
<i>Guerriero imperiale</i>	2d 8	4d 12*r				2d D2	2d D5	2d 4	3d	2d D	3d	3d D	2d	3d	3d D	4d *	4d *	4d *		5d *
<i>Nano</i>	2d 8	4d 12*r	3d 8r ³	4d 10*r	5d 12*r	2d D2		2d 4	3d	2d D	3d	3d D	2d	3d	3d D	4d *		5d *		
<i>Ingegnere</i>	2d 8	4d 12*r	3d 8r ³	4d 10*r	5d 12*r	2d D2		2d 4	3d	2d D	3d	3d D	2d	3d	3d D					
<i>Pirata</i>	2d 8	4d 12*r	3d 8r ³	4d 10*r		2d D2	2d D5	2d 4	3d	2d D	3d	3d D	2d	3d	3d D					
<i>Ladro</i>	2d 8	4d 12*r				2d D2	2d D5	2d 4	3d	2d D	3d	3d D	2d	3d	3d D					
<i>Cacciatore di morti</i>	2d 8	4d 12*r	3d 8r ³	4d 10*r		2d D2	2d D5	2d 4	3d	2d D	3d	3d D	2d	3d	3d D					
<i>Ranger</i>	2d 8	4d 12*r				2d D2	2d D5	2d 4	3d	2d D	3d	3d D	2d	3d						
<i>Ramingo</i>	2d 8	4d 12*r				2d D2	2d D5	2d 4	3d	2d D	3d	3d D	2d	3d	3d D	4d *	4d *	4d *		5d *
<i>Bardo</i>	2d 8	4d 12*r	3d 8r ³			2d D2		2d 4		2d D	3d	3d D	2d	3d						
<i>Elfo</i>	2d 8	4d 12*r				2d D2	2d D5	2d 4	3d	2d D	3d	3d D	2d	3d	3d D					
<i>Monaco</i>						3d D2	3d D5			3d D			3d	4d						
<i>Alchimista</i>	2d 8		3d 8r ³	4d 10*r		2d D2				2d D			2d							
<i>Druido</i>							2d D5	2d 4					2d							
<i>Chierico</i>	2d 8					2d D2				2d D			2d	3d	3d D	4d *				
<i>Necromante</i>	2d 8					2d D2				2d D			2d							
<i>Mago</i>	2d 8					2d D2				2d D			2d							
<i>Halfling</i>	2d 8					2d D2		2d 4		2d D			2d	3d						

r : da ricaricare dopo ogni colpo

r^a: da ricaricare ogni a colpi

Appendice: combinazioni possibili tra armature

Combinabili tra loro e compatibili con qualsiasi altra armatura:

- Tunica di cuoio
- Bracciali
- Elmo o Elmo da battaglia
- Mantello magico
- Scudo piccolo o Scudo grande

Ai precedenti si può aggiungere una tra le alternative:

- Armatura di cuoio
- Corazza di piastre
- Spallacci e/o Cotta di maglia e/o Pettorale

Realizzato nel forum www.isdr.forumfree.it



Per scaricare altri files della modalità implementata da Rafael



www.starquest.jimdo.com