

ANEMOIA

Nome

Cultura

Ruolo

Sessioni di Gioco

Punti Mastering

PRECISIONE

Comportamenti, Diagnosi, Materie ☐ Analizzare

Armi da Lancio, Punta, Tiro ☐ Colpo Mirato

Cacciare, Interrogare ☐ Indagare

Creare, Curare, Riparare ☐ Manipolare



POTENZA

☐ Combattere Colpo di Taglio, Lottare

☐ Forza di Volontà Comandare, Intimidire

☐ Performance Atletica Sforzo Fisico

☐ Resistere

SCALTREZZA

Affascinare, Confondere ☐ Convincere

Impersonare ☐ Infiltrarsi



☐ Lotta Sporca Accecare, Atterrare

☐ Nascondersi

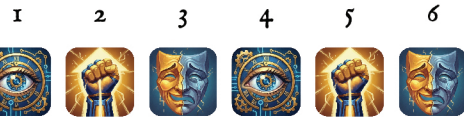
Uso dei Punti Mastering

1
Attiva una
Capacità

2
Si ripete
l'Estrazione

3
Vittoria
Automatica

Tabella delle Estrazioni



Capacità

Equipaggiamento

Armi

Corazze