

Foglio d'Identità

Dati personali

Nome _____

Sesso _____

Specie _____

Cultura _____

Professione _____

Rango sociale _____

Luogo d'origine _____

Famiglia _____



Età / Data di nascita _____

Capelli _____

Occhi _____

Altezza _____

Peso _____

Segni particolari _____

COR	ACU	INT	CAR	DES	AGI	COS	FOR
Coraggio	Acume	Intuito	Carisma	Destrezza	Agilità	Costituzione	Forza

Vantaggi

Svantaggi

Abilità speciali

	Base	±	Acquisto	Max
Energia Vitale (PV) <i>(Base specie + COS + COS)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Energia Astrale (PA) <i>(20 Dono della magia + bonus attributo primario della Tradizione)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Energia Karmica (PK) <i>(20 Grazia divina + bonus attributo primario della Tradizione)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Animo (Anm) <i>(Base specie + (COR + ACU + INT) / 6)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Tenacia (Tnc) <i>(Base specie + (COS + COS + FOR) / 6)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Schivata (Scv) <i>(AGI / 2)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>

Punti Fato

Base	±	Max	Attuali
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Livello di Esperienza

PAvv totali	PAvv raccolti	PAvv spesi
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Foglio d'Identità

Competenze

Impiccio

COR

ACU

INT

CAR

DES

AGI

COS

FOR

Competenza	Prova	Imp	CM	LA	R	Note	Competenza	Prova	Imp	CM	LA	R	Note
Fisiche COR/AGI/FOR							Conoscitive ACU/ACU/INT						
Arrampicarsi	COR/AGI/FOR	Sì	B				Arte della guerra	COR/ACU/INT	No	B			
Autocontrollo	COR/COR/COS	No	D				Arti magiche	ACU/ACU/INT	No	C			
Ballare	ACU/CAR/AGI	Sì	A				Astronomia	ACU/ACU/INT	No	A			
Bisbocciare	ACU/COS/FOR	No	A				Divinità e culti	ACU/ACU/INT	No	B			
Borseggiare	COR/DES/AGI	Sì	B				Geografia	ACU/ACU/INT	No	B			
Cantare	ACU/CAR/COS	Forse	A				Gioco	ACU/ACU/INT	No	A			
Cavalcare	CAR/AGI/FOR	Sì	B				Leggi	ACU/ACU/INT	No	A			
Controllo del corpo	AGI/AGI/COS	Sì	D				Matematica	ACU/ACU/INT	No	A			
Furtività	COR/INT/AGI	Sì	C				Meccanica	ACU/ACU/DES	No	B			
Giocoleria	COR/CAR/DES	Sì	A				Miti e leggende	ACU/ACU/INT	No	B			
Nuotare	AGI/COS/FOR	Sì	B				Sferologia	ACU/ACU/INT	No	B			
Percezione	ACU/INT/INT	Forse	D				Storia	ACU/ACU/INT	No	B			
Prova di forza	COS/FOR/FOR	Sì	B				Artigianali DES/DES/COS						
Volare	COR/INT/AGI	Sì	B				Alchimia	COR/ACU/DES	Sì	C			
Sociali INT/CAR/CAR							Commerciare	ACU/INT/CAR	No	B			
Camuffamento	INT/CAR/AGI	Forse	B				Cucinare	INT/DES/DES	Sì	A			
Etichetta	ACU/INT/CAR	Forse	B				Curare anime	INT/CAR/COS	No	B			
Forza di volontà	COR/INT/CAR	No	D				Curare ferite	ACU/DES/DES	Sì	D			
Intimidazione	COR/INT/CAR	No	B				Curare malattie	COR/INT/COS	Sì	B			
Parlantina	COR/INT/CAR	No	C				Curare veleni	COR/ACU/INT	Sì	B			
Perspicacia	ACU/INT/CAR	No	C				Disegno e pittura	INT/DES/DES	Sì	A			
Persuasione	COR/ACU/CAR	No	B				Guidare	CAR/DES/COS	Sì	A			
Seduzione	COR/CAR/CAR	Forse	B				Lavorazione del cuoio	DES/AGI/COS	Sì	B			
Vita da strada	ACU/INT/CAR	Forse	C				Lavorazione del legno	DES/AGI/FOR	Sì	B			
Naturali COR/AGI/COS							Lavorazione del metallo	DES/COS/FOR	Sì	C			
Corde	ACU/DES/FOR	Forse	A				Lavorazione della pietra	DES/DES/FOR	Sì	A			
Fauna	COR/COR/CAR	Sì	C				Musica	CAR/DES/COS	Sì	A			
Flora	ACU/DES/COS	Forse	C				Navigare	DES/AGI/FOR	Sì	B			
Orientamento	ACU/INT/INT	No	B				Sartoria	ACU/DES/DES	Sì	A			
Pescare	DES/AGI/COS	Forse	A				Scassinare	INT/DES/DES	Sì	C			
Sopravvivenza	COR/AGI/COS	Sì	C										
Tracce	COR/INT/AGI	Sì	C										

Imp: Applicazione penalità su condizione *Impiccio*.
CM: Classe di Miglioramento dell'abilità (vedi pg. 50).
LA: Livello Abilità. **LTC:** Livello Tecnica di Combattimento.
R: Soglia per prova di Routine (vedi pg. 184).

Modificatori di attributo

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
COR							
ACU							
INT							
CAR							
DES							
AGI							
COS							
FOR							



Punti Abilità	Livello Qualità
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
+16	6

Lingue

Scritture

Foglio d'Identità

Combattimento

Mov Scv Ini Anm Tnc

Tecnica	Attributo primario	CM	LTC	Att/CD	Par	Tecnica	Attributo primario	CM	LTC	Att/CD	Par
Archi	DES	C			X	Lance	FOR	B			
Armi a catena	FOR	C			X	Mani nude	AGI/FOR	B			
Armi da impatto	FOR	C				Pugnali	AGI	B			
Armi da impatto a due mani	FOR	C				Scudi	FOR	C			
Armi da lancio	DES	B			X	Spade	AGI/FOR	C			
Armi da scherma	AGI	C				Spade a due mani	FOR	C			
Armi inastate	AGI/FOR	C									
Balestre	DES	B			X						

Abilità speciali di combattimento

Armi da mischia

Arma	Tecnica	PImp	Soglia Impatto	Mod. Att/Par	Raggio	Att	Par	Peso

Armi a distanza

Arma	Tecnica	PImp	Soglie di Distanza	TR	Munizioni	CD	Peso

Armature

Armatura	Pro	Imp	Penalità	Peso	Indossata

Scudi / Armi da parata

Scudo / Arma	PStrut	Mod. Att/Par	Peso

Energia Vitale

Max Punti Vita attuali

$\frac{1}{4}$ PV $\frac{1}{4}$ PV $\frac{1}{4}$ PV ≤ 5 PV
 (+1 Dolore) (+1 Dolore) (+1 Dolore) (+1 Dolore)

≤ 0 PV: l'eroe è in fin di vita e muore in COS turni.

< 0 PV: l'eroe è morto.

Condizione

I II III IV Livello

Confusione

Dolore

Estraniamento

Impiccio

Paralisi

Paura

Stordimento

