

Foglio d'Identità

Dati personali

Nome _____

Sesso _____

Specie _____

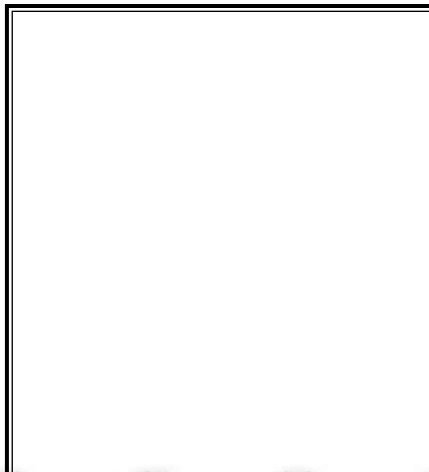
Cultura _____

Professione _____

Rango sociale _____

Luogo d'origine _____

Famiglia _____



Età _____

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

Energia Vitale (PV)

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

Energia Astrale (PA)

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Energia Karmica (PK)

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Animo

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	---------------------------------	----------------------

Tenacia

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	---------------------------------	----------------------

Schivata

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="text"/>	<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

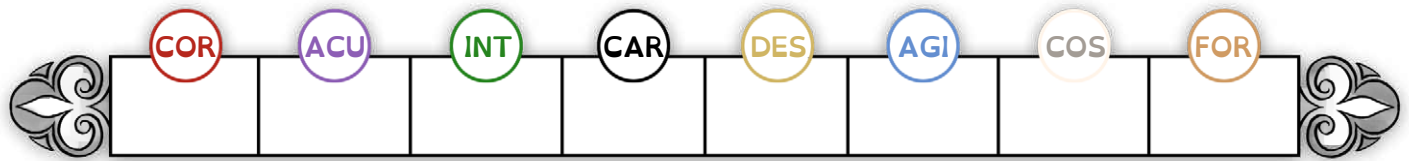
PAvv raccolti

PAvv spesi

Foglio d'Identità

Competenze

Impiccio



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	Si	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	Si	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	Si	B				Geografia	ACU/ACU/INT	No	B			
Cantare	ACU/CAR/COS	Forse	A				Gioco	ACU/ACU/INT	No	A			
Cavalcare	CAR/AGI/FOR	Si	B				Leggi	ACU/ACU/INT	No	A			
Controllo del corpo	AGI/AGI/COS	Si	D				Matematica	ACU/ACU/INT	No	A			
Furtività	COR/INT/AGI	Si	C				Meccanica	ACU/ACU/DES	No	B			
Giocoleria	COR/CAR/DES	Si	A				Miti e leggende	ACU/ACU/INT	No	B			
Nuotare	AGI/COS/FOR	Si	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	Si	B				Artigianali DES/DES/COS						
Volare	COR/INT/AGI	Si	B				Alchimia	COR/ACU/DES	Si	C			
Sociali INT/CAR/CAR							Commerciare	ACU/INT/CAR	No	B			
Camuffamento	INT/CAR/AGI	Forse	B				Cucinare	INT/DES/DES	Si	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	Si	D			
Intimidazione	COR/INT/CAR	No	B				Curare malattie	COR/INT/COS	Si	B			
Parlantina	COR/INT/CAR	No	C				Curare veleni	COR/ACU/INT	Si	B			
Perspicacia	ACU/INT/CAR	No	C				Disegno e pittura	INT/DES/DES	Si	A			
Persuasione	COR/ACU/CAR	No	B				Guidare	CAR/DES/COS	Si	A			
Seduzione	COR/CAR/CAR	Forse	B				Lav. del cuoio	DES/AGI/COS	Si	B			
Vita da strada	ACU/INT/CAR	Forse	C				Lav. del legno	DES/AGI/FOR	Si	B			
Naturali COR/AGI/COS							Lav. del metallo	DES/COS/FOR	Si	C			
Corde	ACU/DES/FOR	Forse	A				Lav. della pietra	DES/DES/FOR	Si	A			
Fauna	COR/COR/CAR	Si	C				Musica	CAR/DES/COS	Si	A			
Flora	ACU/DES/COS	Forse	C				Navigare	DES/AGI/FOR	Si	B			
Orientamento	ACU/INT/INT	No	B				Sartoria	ACU/DES/DES	Si	A			
Pescare	DES/AGI/COS	Forse	A				Scassinare	INT/DES/DES	Si	C			
Sopravvivenza	COR/AGI/COS	Si	C										
Tracce	COR/INT/AGI	Si	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

Scrittura

Foglio d'Identità

Combattimento

Mov

Scv

Ini

Anm

Tnc

Tecnica	Att. Prim.	CM	LTC	Att/CD	Par	Tecnica	Att. Prim.	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	Plmp	Soglia Impatto	Mod. Att/Par	Raggio	Att	Par	Peso

Armi a distanza

Arma	Tecnica	Plmp	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

$\frac{3}{4}$ PV (+1 Dolore)
 $\frac{1}{2}$ PV (+1 Dolore)
 $\frac{1}{4}$ PV (+1 Dolore)
 ≤ 5 PV (+1 Dolore)

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

< COS PV: l'eroe è morto.

Condizione

I II III IV

Livello

Confusione

Dolore

Estraniamento

Impiccio

Paralisi

Paura

Stordimento

