

Foglio d'Identità

Dati personali

Nome _____

Sesso _____

Specie _____

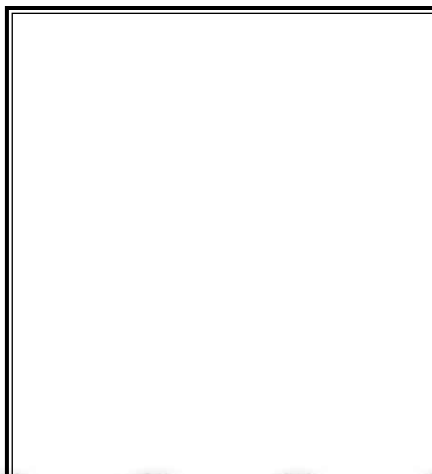
Cultura _____

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 <i>(Base specie + (COR + ACU + INT) / 6)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Tenacia <i>(Base specie + (COS + COS + FOR) / 6)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Schivata <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"/>

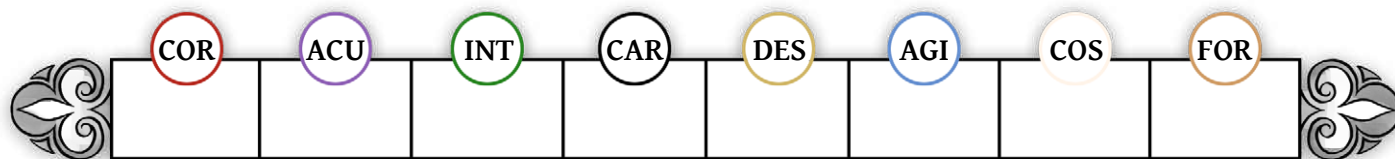
Livello di Esperienza

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

Foglio d'identità

Competenze

Impiccio



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

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
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

<input type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>
----------------------	---

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
¼ PV	¼ PV	¼ 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.

< COS PV: l'eroe è morto.

Condizione

I II III IV

Livello

Confusione

Dolore

Estraniamento

Impiccio

Paralisi

Paura

Stordimento

Foglio d'identità

Equipaggiamento

Oggetto	Peso	Posizione	Oggetto	Peso	Posizione
Peso totale		Capacità (FORx2)	Peso totale		Capacità (FORx2)

Peso Trasportabile

Capacità (FOR × 2 sassi)	PT +4 sassi	PT +8 sassi	PT +12 sassi	PT +16 sassi
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<i>Impiccio +1 / per ogni 4 sassi di peso oltre il limite</i>				

Capitale

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ducati	Talleri	Soldi	Piccoli

Animale / Famiglio

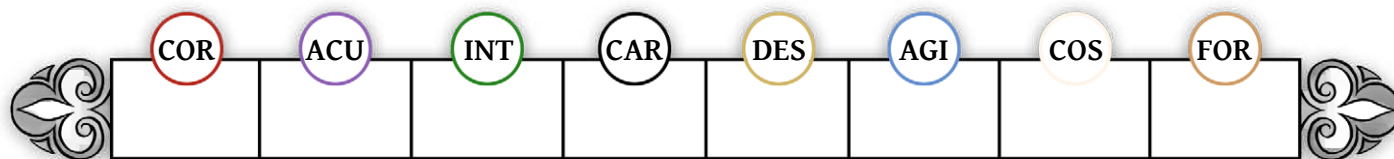
Nome				LO	PAVv
Tipo				PV	PA
COR	ACU (a)	INT	CAR		
DES	AGI	COS	FOR		
Anm	Tnc	Pro	Ini		Mov
Attacco	Att	Dif	PImp		Raggio
Azioni	<input type="text"/>				
Abilità speciali	<input type="text"/>				

Foglio d'identità

Liturgie e Cerimonie

PK Max

Attuali



COR ACU INT CAR DES AGI COS FOR

Liturgia / Cerimonia	Prova	LA	Costi	Tempo	Raggio	Durata	Aspetto	CM	Effetto	Pg.

Tradizione

Attributo primario

Aspetto

Competenze gradite alla divinità

Oggetti cerimoniali

Abilità speciali divine

Benedizioni

