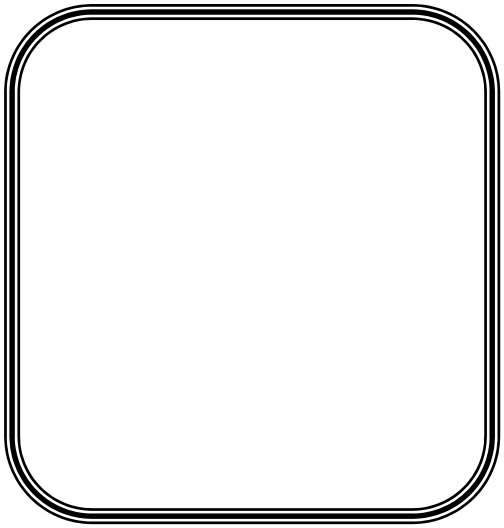
DATI del PERSONAGGIO

Nome			
Razza			
Destino	AVVENTURIERO		
Zodiaco			
Divinità			
Età		Sesso	
Altezza		Peso	
Capelli		Occhi	

Vantaggi / Svantaggi

Abbigliamento



CARATTERISTICHE PRINCIPALI

	B/M		Prova
Na / Rz		FOR (P.I.)	
Na / Rz		COS (P.I.)	
Na / Rz		AGI (P.I.)	
Na / Rz		BEL (P.I.)	
Na / Rz		LOG (P.I.)	
Na / Rz		SAG (P.I.)	
Na / Rz		CAR (P.I.)	
Na / Rz		AUD (P.I.)	

MOVIMENTO :

andatura	m/Az	m/Rnd	RES
JOGGING			
CORSA			
SCATTO			

SALTO :

ALTO		LUNGO	

CARATTERISTICHE DERIVATE

Na			RIF (AGI+SAG)/2	
Rz				max
Sal. Mentale				

INIZIATIVA	N° AZIONI

ATTACCO	DANNO

MALUS AZIONI	MALUS COMB.

ARMI

Primaria	ATT	INIZ	Fall.	Danno	Crit.	GITTATA Bru	Cor	Med	Max
Secondaria	**ATT**	**INIZ**	**Fall.**	**Danno**	**Crit.**	**Bru**	**Cor**	**Med**	**Max**
Altre	**ATT**	**INIZ**	**Fall.**	**Danno**	**Crit.**	**Bru**	**Cor**	**Med**	**Max**

ARMATURE E SCUDO

Tipo di Armatura	Taglio D	Taglio Cr	Punta D	Punta Cr	Impatto D	Impatto Cr	P. Struttura max	P. Struttura Att.
Corpo:								
Bracciali								
Schinieri:								
Elmo:								
Scudo:								

DIFESE	Armi (÷6)	Scudo (÷4)	Schivata (÷5)
Attiva			
Automatica			

PUNTI FERITA E FERITE

MASSIMI	FERITE SUBITE			
		LIEVE	(1\2)	Nessun effetto
		SERIA	(1\5)	Abilità a ¾
		CRITICA	(1\10)	pot. e coord. a ¼

GUARIGIONE		Naturale	(e con P.S.)	Infezione (e con P.S.)	
GRAVITÀ	LIEVE	1\4 PF MAX	1\4 PF MAX	+1%	=
	SERIA	1\8 PF MAX	1\6 PF MAX	+10%	+1%
	CRITICA	1\10 PF MAX	1\8 PF MAX	+75%	+20%

Specialità degli Avventurieri

N°	Nome della specialità	Chanches	Prestazione Spettacolare	Durata

STORIA E BACKGROUND DEL PERSONAGGIO

Ceto Sociale:

Città Natale:

Abilità di POTENZA (FOR)

Fattore ESPERIENZA x1 Esp.

U	Nome ABILITA'	B	Pun	B/M	Mod	Tot
	Arrampicarsi	5				
	Arte Marziale: Hektarion	-				
	Arte Marziale: Lotta	-				
	Arte Marziale: Pugilato	-				
	Lancio Oggetti di Forza	10				
	Nuotare	20				
	Rissa	20				
	Uso Armature Leggere	Livello: ___ / 2				
	Uso Armature Pesanti	Livello: ___ / 3				
	Uso Armi: Armi ad Asta	10				
	Uso Armi: Asce	10				
	Uso Armi: Magli	10				
	Uso Armi: Mazze	10				
	Uso Armi: Non Convenzionali	10				
	Uso Armi: Spade	10				
	Uso Scudi	10				

Abilità di COORDINAZIONE (AGI)

Fattore ESPERIENZA x2 Esp.

U	Nome ABILITA'	B	Pun	B/M	Mod	Tot
	Acrobazia	-				
	Arte Marziale: Capoeira	-				
	Arte Marziale: Jin - Ken	-				
	Borseggiare	-				
	Cavalcare	5				
	Correre	10				
	Danza	-				
	Giocoleria	-				
	Lancio Oggetti di Precisione	10				
	Muoversi nel Buio	5				
	Muoversi Silenziosamente	5				
	Nascondersi	5				
	Saltare	5				
	Schivare e Divincolarsi	5				
	Uso Armi: Archi e Balestre	10				
	Uso Armi: Fruste	10				
	Uso Armi: Pugnali	10				

Abilità SOCIALI (CAR)

Fattore ESPERIENZA x1 Esp.

U	Nome ABILITA'	B	Bel	Pun	B/M	Mod	Tot
	Addestrare Animali	-	No				
	Cantare	5	No				
	Cartomanzia	-	+				
	Etichetta	-	+				
	Gioco d'Azzardo	-	No				
	Insegnare	10	+				
	Mercanteggiare	5	+				
	Minacciare	♂10/♀5	-				
	Oratoria	-	+				
	Persuadere	10	+				
	Sedurre	♂5/♀10	+				
	Travestimento	5	No				
	Ventriloquio	-	No				

LINGUE: Abilità ACCADEMICHE (LOG)

Nome	P	L/S	Nome	P	L/S
Aeriano			Huru		
Comune			Luteo		
Elfico			Nanesco		
Elfico Relindar			Tamon		
Golkan			Thaj		
Hak-Jad			Vay		
Huarax			Yu		

MONETE

M. Stagno		1 MSt	-	-	-
M. Rame		10 MSt	1 MR	-	-
M. Argento		100 MSt	10 MR	1 MA	-
M. Oro		1000 MSt	100 MR	10 MA	1 MO

Abilità ACCADEMICHE (LOG)

Fattore ESPERIENZA ÷ 4 Esp.

U	Nome ABILITA'	B	Pun	B/M	Mod	Tot
	Alchimia	-				
	Araldica	-				
	Astronomia	-				
	Bestiario Arcano	-				
	Conoscenza Erbe	-				
	Conoscenza Musica	-				
	Ingegneria	-				
	Legge	-				
	Leggere le labbra	-				
	Leggere e Scrivere Rune	-				
	Medicina e Veterinaria	-				
	Navigazione	-				
	Storia Antica	-				
	Teologia	-				
	Uso Oggetti Magici	-				

Abilità PRATICHE (SAG)

Fattore ESPERIENZA x2 Esp.

U	Nome ABILITA'	B	Pun	B/M	Mod	Tot
	Allestire Spedizioni	-				
	Ascoltare	10				
	Comportamento Animale	5				
	Conciare	-				
	Cucinare	-				
	Creare/Disattiv. Trappole	-				
	Disegnare e Dipingere	5				
	Fiutare e Gustare	15				
	Forgiare	-				
	Individuare Trappole	5				
	Intagliare	5				
	Osservare	15				
	Pronto Soccorso	-				
	Scassinare Serrature	-				
	Scolpire e Modellare	5				
	Segnalazione	-				
	Seguire Tracce / Cacciare	5				
	Sopravvivere in ……	-				
	Speleologia	-				
	Suonare ……	-				
	Uso Funi	-				
	Valutare Tesori	5				

INVENTARIO

N°	Oggetto