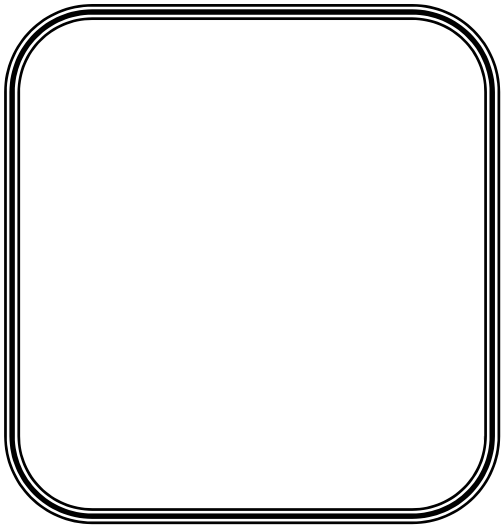
DATI del PERSONAGGIO

Nome			
Razza			
Destino	CHIERICO		
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 / Rz		RIF (AGI+SAG)/2	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

GRAVITÀ	Naturale	(e con P.S.)	Infezione (e con P.S.)	
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%

LIVELLO CLERICALE

PUNTI MAGIA

ATTUALI	MASSIMI

FAVORE DIVINO

Prossimo livello =

PUNTI VIRTU'

LISTE D'INCANTESIMI

Nome	Sp	MA	PA

STORIA E BACKGROUND DEL PERSONAGGIO

Ceto Sociale:

Città Natale:

Abilità di POTENZA (FOR)

Fattore ESPERIENZA ÷ 2 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	5				
	Nuotare	20				
	Rissa	15				
	Uso Armature Leggere	Livello: ___ / 2				
	Uso Armature Pesanti	Livello: ___ / 3				
	Uso Armi: Armi ad Asta	5				
	Uso Armi: Asce	5				
	Uso Armi: Magli	5				
	Uso Armi: Mazze	5				
	Uso Armi: Non Convenzionali	5				
	Uso Armi: Spade	5				
	Uso Scudi	5				

Abilità di COORDINAZIONE (AGI)

Fattore ESPERIENZA ÷ 2 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	5				
	Muoversi nel Buio	5				
	Muoversi Silenziosamente	5				
	Nascondersi	5				
	Saltare	5				
	Schivare e Divincolarsi	5				
	Uso Armi: Archi e Balestre	5				
	Uso Armi: Fruste	5				
	Uso Armi: Pugnali	5				

Abilità SOCIALI (CAR)

Fattore ESPERIENZA x 2 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 x 2 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 x 1 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

Incantesimi Clericali

Nome lista:							Affinità			
L	Fav.Div.		Nome dell'incantesimo	ES.	IN.	Costo/liv	durata	R/az	R.Eff	Tsal
1	+50									
2	+30									
3	+0									
4	-15									
5	-30									

Nome lista:							Affinità			
L	Fav.Div.		Nome dell'incantesimo	ES.	IN.	Costo/liv	durata	R/az	R.Eff	Tsal
1	+50									
2	+30									
3	+0									
4	-15									
5	-30									

Nome lista:							Affinità			
L	Fav.Div.		Nome dell'incantesimo	ES.	IN.	Costo/liv	durata	R/az	R.Eff	Tsal
1	+50									
2	+30									
3	+0									
4	-15									
5	-30									

Nome lista:							Affinità			
L	Fav.Div.		Nome dell'incantesimo	ES.	IN.	Costo/liv	durata	R/az	R.Eff	Tsal
1	+50									
2	+30									
3	+0									
4	-15									
5	-30									

Nome lista:							Affinità			
L	Fav.Div.		Nome dell'incantesimo	ES.	IN.	Costo/liv	durata	R/az	R.Eff	Tsal
1	+50									
2	+30									
3	+0									
4	-15									
5	-30									