

SCHEDE DEL PERSONAGGIO

Nome: _____
 Et : _____ Altezza: _____ cm Peso: _____ Kg
 Capelli: _____ Occhi: _____
 Motivazione: _____
 Personalit : _____
 Citt  natale: _____

Livello

P.X. Attuali

P.X. Prossimo livello



CARATTERISTICHE

Nome (Abbreviazione)	Temp.	Pot.	Bonus Base	Bonus cultura	Bonus Speciale	Totale
<i>Agilit� (Ag)</i>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<i>Costituzione (Co)</i>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<i>Memoria (Me)</i>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<i>Ragionamento (Ra)</i>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<i>Autodisciplina (Ad)</i>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<i>Empatia (Em)</i>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<i>Intuizione (In)</i>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<i>Presenza (Pr)</i>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<i>Riflessi (Rf)</i>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<i>Forza (Fo)</i>	_____	_____	_____	_____	_____	_____

CULTURA

PROFESSIONE

ADDESTRAMENTI

Scite di vita: _____
 Professione: _____

REACCE

PUNTI POTERE (PP)

Penalit  _____

0 - 25%	= 0	_____
26% - 50%	= -10	_____
51% - 75%	= -20	_____
76% - 100%	= -30	_____

PUNTI FERITA (PF)

Penalit  _____

0 - 25%	= 0	_____
26% - 50%	= -10	_____
51% - 75%	= -20	_____
76% - 100%	= -30	_____

PUNTI FATICA (PA)

*(40+3*Bonus Co)*

Penalit  _____

0 - 25%	= 0	_____
26% - 50%	= -5	_____
51% - 75%	= -15	_____
76% - 90%	= -30	_____
91% - 99%	= -60	_____

ATTACCHI

Attacco / Arma	Valore	Bonus	Fumole	Ravvicinata	Corta	Modifiche Cittata		
						Media	Lunga	Estrema
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

ARMATURA

Tipo Armatura: _____ Perdita Anima in _____ round
 Pen. M. Movimento: _____ Moltiplicatore recupero: x _____
 Penalit  al Tiro: _____

CARATTERISTICHE RAZZIALI

BONUS DIFENSIVO

Bonus Riflessi x3: _____
 Pen. RF Armatura: _____
 Bonus Scudo: _____
 Magia: _____
 Speciale: _____
Totale BO: _____

TIRI RESISTENZA

Tipo	Bonus Razza	Bonus Car.	Totale
<i>Flusso</i>	_____	_____ (in x3)	_____
<i>Essenza</i>	_____	_____ (em x3)	_____
mentalismo	_____	_____ (pr x3)	_____
Veleno	_____	_____ (co x3)	_____
Malattia	_____	_____ (co x3)	_____
Paura	_____	_____ (ad x3)	_____

Classe d'abilità	Car. Applicabili	Costo Sviluppo	# di Gradi	Bonus					
				Val.	Car.	Prof.	Spec.	Spec.	Tot.
Abilità Artigianali	Ag/Me/Ad	_____	-	-	_____	_____	_____	_____	_____
Armatura * Leggera	Ag/Fo/Ag	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Armatura * Media	Fo/Ag/Fo	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Armatura * Pesante	Fo/Ag/Fo	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<i>Armi*</i>									
A 2 Mani	Fo/Ag/Fo	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Ad Asta	Fo/Ag/Fo	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Da Assedio	In/Ag/Ra	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Da Impatto a 1 Mano	Fo/Ag/Fo	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Da Lancio	Ag/Fo/Ag	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Da Taglio a 1 Mano	Fo/Ag/Fo	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Da Tiro	Ag/Fo/Ag	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Arti Marziali * Colpi	Fo/Ag/Fo	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Arti Marziali * Proiezioni	Ag/Fo/Ag	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Artistiche * Attive	Pr/Em/Ag	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Artistiche * Passive	Em/In/Pr	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Atletica * Forza Fisica	Fo/Co/Ag	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Atletica * Ginnica	Ag/Rf/Ag	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Atletica * Resistenza Fisica	Co/Ag/Fo	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Attacchi Speciali	Fo/Ag/Ad	_____	-	-	_____	_____	_____	_____	_____
Autocontrollo	Ad/Pr/Ad	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Comunicazione	Ra/Me/Em	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Conoscenze * Generiche	Me/Ra/Me	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Conoscenze * Magiche	Me/Ra/Me	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Conoscenze * Oscure	Me/Ra/Me	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Conoscenze * Tecniche	Me/Ra/Me	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Difese Speciali	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Liste base/ proprio reame	_____	-	-	-	_____	_____	_____	_____	_____
Incantesimi Diretti	Ag/Ad/Ag	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Influenza	Pr/Em/In	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Manipolazione del potere	Em/In/Pr	_____	-	-	_____	_____	_____	_____	_____
Manov. di Combattimento	Ag/Rf/Ad	_____	-	-	_____	_____	_____	_____	_____
Natura * Ambiente	Ad/In/Me	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Natura * Animali	Em/Ag/Em	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Percezione * Cercare	In/Ra/Ad	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Percezione * Passiva	In/Ad/In	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Percezione * Sensoriale	In/Ad/In	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Scienze * Avanzate	Ra/Me/Ra	_____	-	-	_____	_____	_____	_____	_____
Scienze * Base	Ra/Me/Ra	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Sensibilità Magica	Em/In/Pr	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Sotterfugio * Attacchi	Ag/Ad/In	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Sotterfugio * Furtività	Ag/Ad/In	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Sotterfugio * Meccaniche	In/Ag/Ra	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Sviluppo Fisico	Co/Ad/Co	_____	_____	_____	_____	_____	+10	_____	_____
Sviluppo Punti Potere	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Tecniche/Commerciali *									
Generiche	Ra/Me/Ad	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Professionali	Ra/Me/In	_____	-	-	_____	_____	_____	_____	_____
Specialistiche	Me/In/Ra	_____	-	-	_____	_____	_____	_____	_____
Urbane	In/Pr/Ra	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

EQUIPAGGIAMENTO E OGGETTI

Oggetto (Descrizione)	Posizione	Peso	Monete ed Altri Tesori	
			Anelli: _____	Argento: _____
			Oro: _____	Gioielli: _____
			Gemme: _____	
			Artefatti Magici	
			Nome	Bonus
			Nome	Descrizione
			Q.ta	Descrizione
			Bacchette, Staffe e Verghe	Cariche
			Oggetti Costanti	Incantesimo Contenuti
			Oggetti Giornalieri	Carica
			Oggetti Giornalieri	Carica

Peso Totale: _____