

Giocatore:	Personaggio:
-------------------	---------------------

Giocatore:	Personaggio:
-------------------	---------------------

Caratteristiche secondarie

Mestiere		
Livello		
Punti Esp.		
Stirpe		
Età .	Altezza .	Peso .

Caratteristiche primarie

Fisiche		Val	Tmp	Mentali		Val	Tmp
Forza				Intelligenza			
Costituzione				Percezione			
Destrezza				Autocontrollo			
Ki				Carisma			

Riserve	Tot	Temporaneo
---------	-----	------------

Punti ferita		
Punti psiche		

Profilo caratteriale

altruista				egoista
audace				timido
bevitore				astemio
curioso				noncurante
dinamico				pigro
impulsivo				riflessivo
interessante				noioso
leader				gregario
lunatico				coerente
lussurioso				casto

mangione				inappetente
onesto				corrotto
ordinato				sciatto
paziente				irascibile
risoluto				indeciso
scettico				credulone
sensibile				cinico
sincero				bugiardo
spietato				pietoso
violento				mite

Equipaggiamento:

Denaro e preziosi:

Note:

Note:

[illegible]

Regole - Tiri Abilità:

Regole - Riserve Energia:

Tiri abilità: $1d20 + (\text{Secondaria o Primaria}) - \text{difficoltà}$

Abilità: Secondaria = $2 \cdot \text{Valore} + \text{Primaria}$

Carico: $\text{FOR} \cdot 20 + 50$
$$\text{Ferite} = 5 \cdot \text{Livello} + 2 \cdot \text{COS} + \text{FOR} + \text{PER} + \text{DES}$$
$$\text{Psiche} = 2 \cdot \text{Livello} + 2 \cdot \text{KI} + \text{INT} + \text{AUT} + \text{CAR}$$

Armi

Arma e classe	Forza, effetti	Ing.	Rob.	Altro
Mazza pesante	1d8 + FOR	2	10	
Stocco - avvelenato coda di scorpione	1d6 + FOR + 1 + veleno	2	10	

Armature e scudi

Protezione	Parata	Ing.	Rob.	Altro
Armatura a bande	+3	8	10	
Scudo in legno	+2	5	10	

Abilità	Tot	Tmp
Abilità mano (DES)		
Agilità di corpo (DES)		
Assistenza medica (INT)		
Combattimento a distanza (DES)		
Combattimento in mischia (FOR)		
Concentrazione (AUT)		
Conoscenze (INT)		
Costruire e riparare (INT)		
Gestire animali (CAR)		
Movimento in terre selvagge (DES)		
Muoversi nascosto (DES)		
Nervi saldi (AUT)		
Osservare e ascoltare (PER)		
Parare in mischia (DES)		
Parlare linguaggio arcano (INT)		
Relazioni sociali (CAR)		
Resistenza terre selvagge (COS)		
Riflessi (DES)		
Sentire magia (KI)		
Sforzo fisico (FOR)		
Varianti in combattimento (FOR)		
Ballare (DES)		
Cantare (CAR)		
Collezionismo (PER)		
Cucinare (INT)		
Cucire (DES)		
Disegnare (PER)		
Falegnameria (DES)		
Funambolo (DES)		
Giocare d'azzardo (PER)		
Giochi di prestigio (DES)		
Giocoliere (DES)		
Intrattenere (CAR)		
Modellismo (PER)		
Pescare (DES)		
Scrivere (CAR)		
Scultura (DES)		
Suonare strumento (spec.) (INT)		
Apnea		
Barriera di energia		
Colpo possente		
Confusione		
Controllo dell'aria		
Cura ferite		
Dardo divino		
Dissoluzione magica		
Fiamma fredda		
Immagine sfocata		
Ipnosi		
Lazzo bloccante		
Movimento rapido		
Palla di fuoco		
Pelle coriacea		
Ristorare		
Scacciare		
Sesto senso		
Telecinesi		
Telepatia		
Terzo occhio		
Volo		
By CoralloNet, Versione 2.3 - Alfa 1		