



DIFETTI
sceglierne almeno due di creazione

CARATTERISTICHE

Il valore di ciascuna caratteristica è pari alla media delle tre abilità collegate con valore più alto ovvero la loro somma diviso 3 (per difetto)

- agilità ○○○○○○
- carisma ○○○○○○
- mente ○○○○○○
- corpo ○○○○○○
- spirito ○○○○○○
- percezione ○○○○○○
- prontezza ○○○○○○
- occulto ○○○○○○

TRATTI E INFLUENZE

Di creazione si possiede ricchezza, aspetto status ed una influenza a 2 come punti bonus.

ricchezza ○○○○○○

aspetto ○○○○○○

status ○○○○○○

prima influenza ○○○○○○

PERSONAGGIO

FEDE

PUNTI PERSONAGGIO

ABILITÀ

test: 3d6 + caratteristica + abilità + modificatori -10
per effetti speciali -3 aggiuntivo
costo incremento: nuovo valore x5

- ammaestrare ○○○○○○
- armi bianche ○○○○○○
- armi da fuoco ○○○○○○
- armi da tiro ○○○○○○
- artigianato ○○○○○○
- arti marziali ○○○○○○
- atletica ○○○○○○
- autocontrollo ○○○○○○
- bassifondi ○○○○○○
- cavalcare ○○○○○○
- creature ○○○○○○
- danza ○○○○○○
- diplomazia ○○○○○○
- empatia ○○○○○○
- esplosivi ○○○○○○
- giornalismo ○○○○○○
- guida auto ○○○○○○
- guida eliveicoli ○○○○○○

EFFETTI

GIOCATORE

TRADIZIONE

PUNTI SCENA

- estroverso ○○○○○○
- idealista ○○○○○○
- emotivo ○○○○○○
- innovatore ○○○○○○

ORIGINE

ETÀ

DESIDERIO

- introverso ○○○○○○
- pragmatico ○○○○○○
- razionale ○○○○○○
- conservatore ○○○○○○

- guida moto ○○○○○○
- finanza ○○○○○○
- furtività ○○○○○○
- impianti ○○○○○○
- informatica ○○○○○○
- ingegneria ○○○○○○
- intimorire ○○○○○○
- investigare ○○○○○○
- leadership ○○○○○○
- legge ○○○○○○
- leggende ○○○○○○
- lestezza ○○○○○○
- lotta ○○○○○○
- manovra ○○○○○○
- medicina ○○○○○○
- mente robusta ○○○○○○
- mezzi pesanti ○○○○○○
- musica ○○○○○○

- navigazione ○○○○○○
- percez. magia ○○○○○○
- persuasione ○○○○○○
- politica ○○○○○○
- rapidità ○○○○○○
- recitazione ○○○○○○
- res. alla magia ○○○○○○
- resistenza ○○○○○○
- scienze ○○○○○○
- seduzione ○○○○○○
- sopravvivenza ○○○○○○
- sicurezza ○○○○○○
- sorveglianza ○○○○○○
- spionaggio ○○○○○○
- tattica ○○○○○○
- tossicologia ○○○○○○
- trad. magiche ○○○○○○
- umanistiche ○○○○○○

FORME MAGICHE

sono tutte mente ed occulto

- elementalismo ○○○○○○
- ipnos ○○○○○○
- metamorfosi ○○○○○○
- necromanzia ○○○○○○
- psicomanzia ○○○○○○

INIZIATIVA _____
percez. + prontezza + rapidità

MOVIMENTO _____
10+corpo+atletica+rapidità+taglia

PROTEZIONE _____
corpo + taglia + armatura

INIZ. MAGIA _____
iniziativa + forma magica

USO MAGIA _____
mente + occulto + forma magica

POTENZA MAGIA _____
(spirito + occulto + mente)/3

RES. FISICA _____
10 + corpo + resistenza

RES.MENTALE _____
10 + spirito + mente robusta

INIZ. PISTOLA _____
iniziativa + armi da fuoco

PISTOLA _____
agilità + prontezza + armi da fuoco

DANNO PISTOLA _____
4 per armi leggere, 5 medie, 6 pesanti

FATICA _____
recupero: 1 all'ora

STRESS _____
recupero: 1 ogni 4 ore

INIZ. LOTTA _____
iniziativa + lotta

LOTTA _____
agilità + prontezza + lotta

DANNO LOTTA _____
corpo + taglia

DANNI _____
recupero: 1 al giorno

TRAUMI _____
recupero: 1 ogni 4 giorni

INIZ. COLTELLO _____
iniziativa + armi bianche

COLTELLO _____
agilità + prontezza + armi bianche

DANNO COLTELLO _____
corpo + 2 armi piccole, 3 medie, 4 grandi

RES. MAGICA _____
status + occulto + res. alla magia

EQUILIBRIO _____
(spirito + occulto + prontezza)/3

INIZ. DIFESA _____
iniziativa + manovra

DIFESA _____
agilità + prontezza + manovra

tiro corpo + resistenza - danni+fatica oltre la soglia di resistenza
contro svenimento: per ogni ferita se da 4 o più danni o fatica+danni oltre resistenza, ogni turno se danni sopra soglia
contro morte: ogni ferita da 6 o più danni o con danni sopra resistenza