

Foglio d'Identità

Dati personali

Nome _____

Sesso Maschile

Specie Umano

Cultura _____

Professione Canaglia

Rango sociale Libero

Luogo d'origine Havena

Famiglia _____



Età / Data di nascita 17

Capelli _____

Occhi _____

Altezza _____

Peso _____

Segni particolari _____

COR	ACU	INT	CAR	DES	AGI	COS	FOR
10	12	14	13	14	15	12	10
Coraggio	Acume	Intuito	Carisma	Destrezza	Agilità	Costituzione	Forza

Vantaggi Attitudine (Scassinare), Fiuto della volpe, Fortuna I,
Scattante

Svantaggi Caratteristica negativa (Cupidigia, Curiosità),
Scalogna

Abilità speciali Conoscenza del luogo (Havena: città vecchia,
città nuova), Disinnescare trappole, Specializzazione in Vita da
strada (Chiedere in giro), Volpesco

	Base	±	Acquisto	Max
Energia Vitale (PV) <i>(Base specie + COS + COS)</i>	29			29
Energia Astrale (PA) <i>(20 Dono della magia + bonus attributo primario della Tradizione)</i>	—			
Energia Karmica (PK) <i>(20 Grazia divina + bonus attributo primario della Tradizione)</i>	—			
Animo <i>(Base specie + (COR + ACU + INT) / 6)</i>	2		⊗	2
Tenacia <i>(Base specie + (COS + COS + FOR) / 6)</i>	0		⊗	0
Schivata <i>(AGI / 2)</i>	8	+1	⊗	9

Punti Fato

Base	±	Max	Attuali
3	+1	4	

Livello di Esperienza

Esperto

PAVv totali	PAVv raccolti	PAVv spesi

Foglio d'identità

Competenze

Impiccio

0

COR	ACU	INT	CAR	DES	AGI	COS	FOR
10	12	14	13	14	15	12	10

Competenza	Prova	Imp	CM	LA	R	Note	Competenza	Prova	Imp	CM	LA	R	Note
Fisiche							Conoscitive						
	COR/AGI/FOR							ACU/ACU/INT					
Arrampicarsi	COR/AGI/FOR	Sì	B	6			Arte della guerra	COR/ACU/INT	No	B	0		
Autocontrollo	COR/COR/COS	No	D	6			Arti magiche	ACU/ACU/INT	No	C	0		
Ballare	ACU/CAR/AGI	Sì	A	1			Astronomia	ACU/ACU/INT	No	A	0		
Bisbocciare	ACU/COS/FOR	No	A	4			Divinità e culti	ACU/ACU/INT	No	B	4		
Borseggiare	COR/DES/AGI	Sì	B	7			Geografia	ACU/ACU/INT	No	B	1		
Cantare	ACU/CAR/COS	Forse	A	0			Gioco	ACU/ACU/INT	No	A	7		
Cavalcare	CAR/AGI/FOR	Sì	B	0			Leggi	ACU/ACU/INT	No	A	5		
Controllo del corpo	AGI/AGI/COS	Sì	D	7			Matematica	ACU/ACU/INT	No	A	6		
Furtività	COR/INT/AGI	Sì	C	5			Meccanica	ACU/ACU/DES	No	B	3		
Giocoleria	COR/CAR/DES	Sì	A	0			Miti e leggende	ACU/ACU/INT	No	B	5		
Nuotare	AGI/COS/FOR	Sì	B	5			Sferologia	ACU/ACU/INT	No	B	0		
Percezione	ACU/INT/INT	Forse	D	8			Storia	ACU/ACU/INT	No	B	2		
Prova di forza	COS/FOR/FOR	Sì	B	0			Artigianali						
Volare	COR/INT/AGI	Sì	B	0			DES/DES/COS						
Sociali							INT/CAR/CAR						
Camuffamento	INT/CAR/AGI	Forse	B	2			Alchimia	COR/ACU/DES	Sì	C	0		
Etichetta	ACU/INT/CAR	Forse	B	2			Commerciare	ACU/INT/CAR	No	B	4		
Forza di volontà	COR/INT/CAR	No	D	6			Cucinare	INT/DES/DES	Sì	A	0		
Intimidazione	COR/INT/CAR	No	B	0			Curare anime	INT/CAR/COS	No	B	0		
Parlantina	COR/INT/CAR	No	C	6			Curare ferite	ACU/DES/DES	Sì	D	0		
Perspiciacia	ACU/INT/CAR	No	C	5			Curare malattie	COR/INT/COS	Sì	B	0		
Persuasione	COR/ACU/CAR	No	B	0			Curare veleni	COR/ACU/INT	Sì	B	0		
Seduzione	COR/CAR/CAR	Forse	B	2			Disegno e pittura	INT/DES/DES	Sì	A	0		
Vita da strada	ACU/INT/CAR	Forse	C	10		Chiedere in giro	Guidare	CAR/DES/COS	Sì	A	0		
Naturali							COR/AGI/COS						
Corde	ACU/DES/FOR	Forse	A	0			Lavorazione del cuoio	DES/AGI/COS	Sì	B	0		
Fauna	COR/COR/CAR	Sì	C	0			Lavorazione del legno	DES/AGI/FOR	Sì	B	0		
Flora	ACU/DES/COS	Forse	C	0			Lavorazione del metallo	DES/COS/FOR	Sì	C	0		
Orientamento	ACU/INT/INT	No	B	5			Lavorazione della pietra	DES/DES/FOR	Sì	A	0		
Pescare	DES/AGI/COS	Forse	A	0			Musica	CAR/DES/COS	Sì	A	0		
Sopravvivenza	COR/AGI/COS	Sì	C	0			Navigare	DES/AGI/FOR	Sì	B	1		
Tracce	COR/INT/AGI	Sì	C	0			Sartoria	ACU/DES/DES	Sì	A	0		
							Scassinare	INT/DES/DES	Sì	C	7		

Imp: Applicazione penalità su condizione *Impiccio*.
CM: Classe di Miglioramento dell'abilità (vedi pg. 50).
LA: Livello Abilità. **LTC:** Livello Tecnica di Combattimento.
R: Soglia per prova di Routine (vedi pg. 184).

Modificatori di attributo

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
COR	7	8	9	10	11	12	13
ACU	9	10	11	12	13	14	15
INT	11	12	13	14	15	16	17
CAR	10	11	12	13	14	15	16
DES	11	12	13	14	15	16	17
AGI	12	13	14	15	16	17	18
COS	9	10	11	12	13	14	15
FOR	7	8	9	10	11	12	13



Punti Abilità	Livello Qualità
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
+16	6

Lingue Garetiano III, Isdira I,

Thorwaliano II

Scritture Alfabeto di Kuslik

Foglio d'identità

Combattimento

7 9 13 2 0
 Mov Scv Ini Anm Tnc

Tecnica	Attributo primario	CM	LTC	Att/CD	Par	Tecnica	Attributo primario	CM	LTC	Att/CD	Par
Archi	DES	C	6	8	✕	Lance	FOR	B	6	6	3
Armi a catena	FOR	C	6	6	✕	Mani nude	AGI/FOR	B	12	12	8
Armi da impatto	FOR	C	6	6	3	Pugnali	AGI	B	10	10	7
Armi da impatto a due mani	FOR	C	6	6	3	Scudi	FOR	C	6	6	3
Armi da lancio	DES	B	10	12	✕	Spade	AGI/FOR	C	12	12	8
Armi da scherma	AGI	C	6	6	5	Spade a due mani	FOR	C	6	6	3
Armi inastate	AGI/FOR	C	6	6	5						
Balestre	DES	B	6	8	✕						

Abilità speciali di combattimento Combattere a una mano, Finta I, Mano lesta, Prontezza di riflessi I, Schivata felina I, Stoccata precisa I, Tiro preciso I, Vigilanza

Armi da mischia

Arma	Tecnica	PImp	Soglia Impatto	Mod. Att/Par	Raggio	Att	Par	Peso
Pugni	Mani nude	1D6+1	AGI/FOR 14	0 / 0	Corto	12	8	
Pugnale	Pugnali	1D6+2	AGI 14	0 / 0	Corto	10	7	0,5
Sciabola	Spade	1D6+4	AGI/FOR 15	0 / 0	Medio	13	9	0,75

Armi a distanza

Arma	Tecnica	PImp	Soglie di Distanza	TR	Munizioni	CD	Peso
Pugnale da tiro	Armi da lancio	1D6+1	2 / 10 / 15	1 az.	1	12	0,5

Armature

Armatura	Pro	Imp	Penalità	Peso	Indossata
Vestiti pesanti	1	0	-1 Mov, -1 Ini	2	

Scudi / Armi da parata

Scudo / Arma	PStrut	Mod. Att/Par	Peso

Energia Vitale

Max **29** Punti Vita attuali **29**

22 **15** **7** **5**
 ¾ PV ½ PV ¼ PV ≤ 5 PV
 (+1 Dolore) (+1 Dolore) (+1 Dolore) (+1 Dolore)

≤ 0 PV: l'eroe è in fin di vita e muore in COS turni.

< COS PV: l'eroe è morto.

Condizione	I	II	III	IV	Livello
Confusione					
Dolore					
Estraniamento					
Impiccio					
Paralisi					
Paura					
Stordimento					

