

STATISTICHE

RANGO

LV. MAX TENACIA

XP

1° liv. Tenacia = 3 punti spesi – ogni livello successivo = +2 punti spesi

AVANZAMENTI DI RANGO (4 XP OGNUNO)

- Irrobustimento (+4 punti alle Riserve)
- Ottimizzazione (+1 a un'Attitudine)
- Insistenza (+1 al livello massimo di Tenacia)
- Apprendimento (addestramento un'abilità O +2 tiri recupero O -1 costo armature O nuova Tecnica/Trucco del mestiere/Esoterismo)

VIGORE

Pool max _____ Pool max temp _____ Attitudine _____

Modificatori temporanei al pool: ● _____
 ● _____
 ● _____

PRONTEZZA

Pool max _____ Pool max temp _____ Attitudine _____

Modificatori temporanei al pool: ● _____
 ● _____
 ● _____

INTELLETTO

Pool max _____ Pool max temp _____ Attitudine _____

Modificatori temporanei al pool: ● _____
 ● _____
 ● _____

TIRI DI RECUPERO: 1d6 + _____ (Rango + _____ + _____ + _____)

1 azione

10 minuti

1 ora

10 ore

STATO DI SALUTE

Indebolito

+1 punti spesi per livello di Tenacia applicato.
 Tiri di 17 o più portano solo 1 danno aggiuntivo.
 Effetti minori o maggiori vengono ignorati.

Debilitato
 Debilitato

Nessuna azione possibile tranne muoversi o strisciare a distanza ravvicinata (se Prontezza = 0 nessun movimento).

EQUIPAGGIAMENTO

ATTACCHI

Attacco	Danno

Armatura

Costo in vigore / ora

Riduzione pool Prontezza

Armi

Altri oggetti

Armature

Altri oggetti

Shint

ABILITÀ E AZIONI

VIGORE

● Attacco Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

● _____
 Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

● _____
 Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

● _____
 Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

● Difesa Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

● _____
 Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

● _____
 Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

● _____
 Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

PRONTEZZA

● Attacco Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

● _____
 Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

● _____
 Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

● _____
 Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

● Difesa Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

● _____
 Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

● _____
 Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

● _____
 Mod. Diff. Netto _____
 Inabile Addestrato Specializzato
 Vantaggio 1 _____
 Vantaggio 2 _____

