



GUERRIERO

ARCHETIPO MARZIALE

RAZZA	BACKGROUND
ALLINEAMENTO	GIOCATORE

NOME DEL PERSONAGGIO

COMPETENZA

PERCEZIONE PASSIVA

ISPIRAZIONE

FORZA

◇ — TIRO SALVEZZA

○ — ATLETICA

DESTREZZA

◇ — TIRO SALVEZZA

○ — ACROBAZIA

○ — FURTIVITÀ

○ — RAPIDITÀ DI MANO

COSTITUZIONE

◇ — TIRO SALVEZZA

INTELLIGENZA

◇ — TIRO SALVEZZA

○ — ARCANO

○ — INDAGARE

○ — NATURA

○ — RELIGIONE

○ — STORIA

SAGGEZZA

◇ — TIRO SALVEZZA

○ — ADDESTRARE ANIMALI

○ — INTUIZIONE

○ — MEDICINA

○ — PERCEZIONE

○ — SOPRAVVIVENZA

CARISMA

◇ — TIRO SALVEZZA

○ — INGANNO

○ — INTIMIDIRE

○ — INTRATTENERE

○ — PERSUASIONE

LINGUAGGI, TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI

COMPETENZE		STRUMENTI & ALTRE COMPETENZE	
<input type="checkbox"/> ARMATURE LEGGERE <input type="checkbox"/> ARMATURE MEDIE <input type="checkbox"/> ARMATURE PESANTI	<input type="checkbox"/> ARMI SEMPLICI <input type="checkbox"/> ARMI DA GUERRA <input type="checkbox"/> SCUDI	<input type="checkbox"/> ARNESI DA FALSARIO <input type="checkbox"/> BORSA DA ERBORISTA <input type="checkbox"/> STRUMENTI DA NAVIGATORE <input type="checkbox"/> STRUMENTI DA ARTIGIANO <input type="checkbox"/> GIOCHI: <input type="checkbox"/> STRUMENTI MUSICALI <input type="checkbox"/> VEICOLI:	<input type="checkbox"/> ARNESI DA SCASSO <input type="checkbox"/> SOSTANZE DA AVVELENATORE <input type="checkbox"/> TRUCCHI PER CAMUFFAMENTO

CA

INIZIATIVA

VELOCITÀ

PUNTI FERITA

MAX ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

DADI VITA

TOTALI USATI

d10

LIVELLI DI INDEBOLIMENTO

1 2 3 4 5 6

SALVEZZA DA MORTE

ATTACCO	BONUS TPC	DANNI	TIPO

DADI SUPERIORITÀ

CD SALVEZZA INCANTESIMI/MANOVRE

MANOVRE CONOSCIUTE

TOTALI USATI

d

AZIONE IMPETUOSA

TOTALI USATI

INDOMITO

TOTALI USATI

INCANTESIMI PREFERITI

LIV. NOME	EXTRA RIT. CONC.	TS/TPC	TEMPO DI LANCIO

SLOT INCANTESIMO

TOTALI				LANCIATI			
1st	2nd	3rd	4th	1st	2nd	3rd	4th
○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○

TRUCCHETTI CONOSCIUTI

STILE DI COMBATTIMENTO

LEVEL 1

RECUPERARE ENERGIE

LEVEL 1

UNA VOLTA OGNI RIPOSO BREVE O LUNGO, PUOI USARE UN'AZIONE BONUS PER RECUPERARE UN NUMERO DI PUNTI FERITA PARI A 1d10 + IL TUO LIVELLO DA GUERRIERO.

AZIONE IMPETUOSA

LEVEL 2

UNA VOLTA OGNI RIPOSO BREVE O LUNGO, PUOI EFFETTUARE UN'AZIONE OLTRE ALLA TUA NORMALE AZIONE E ALLA TUA POSSIBILE AZIONE BONUS.

LEVEL 17 PUOI USARE QUESTO PRIVILEGIO 2 VOLTE PRIMA DEL RIPOSO, MA SOLO UNA VOLTA PER TURNO.

PRIVILEGIO DELL'ARCHETIPO MARZIALE

LEVEL 3

ATTACCO EXTRA

LEVEL 5

OGNI VOLTA CHE EFFETTU L'AZIONE DI ATTACCO, PUOI ESEGUIRE UN SECONDO ATTACCO. PUOI SPOSTARTI TRA UN ATTACCO E L'ALTRO, GLI ATTACCHI CON ARMI SECONDARIE NON BENEFICIANO DI QUESTO PRIVILEGIO.

LEVEL 11 PUOI FARE 3 ATTACCHI. LEVEL 20 PUOI FARE 4 ATTACCHI.

PRIVILEGIO DELL'ARCHETIPO MARZIALE

LEVEL 7

INDOMITO

LEVEL 9

QUANDO FALLISCI UN TIRO PUOI RIPETERE IL TIRO. PUOI USARE QUESTO PRIVILEGIO UNA VOLTA OGNI RIPOSO LUNGO.

LEVEL 13 2 VOLTE OGNI RIPOSO. LEVEL 17 3 VOLTE OGNI RIPOSO.

PRIVILEGIO DELL'ARCHETIPO MARZIALE

LEVEL 10

PRIVILEGIO DELL'ARCHETIPO MARZIALE

LEVEL 15

PRIVILEGIO DELL'ARCHETIPO MARZIALE

LEVEL 18



NOME DEL PERSONAGGIO

ETA'

ALTEZZA

PESO

PELLE

OCCHI

CAPELLI

DIVINITA'

CICATRICI

SEGNI DI RICONOSCIMENTO

TRATTI CARATTERIALI

IDEALI

LEGAMI

DIFETTI

ASPETTO

TALENTI & TRATTI AGGIUNTIVI

BACKGROUND

ALLEATI

NEMICI

ZAINO & BORSE

OGGETTO

QTA'

MR

MA

ME

MO

MP

OGGETTI MAGICI / PERGAMENTE / POZIONI

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva



CARATTERISTICA DA INCANTATORE

BONUS DI ATTACCO INCANTESIMI

CD SALVEZZA INCANTESIMI

EXTRA

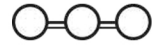
TOTALI USATI

TIPO

CLASSE DA INCANTATORE

		LIV. NOME	EXTRA	SCUOLA	TS/TPC	TEMPO DI LANCIO	EFFETTO
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>		RIT. ☀				
ATTIVO	<input type="radio"/>		CONC. ○				

SINTONIE ATTIVE



VISO

Lenti, Maschere, Occhi, Occhiali

TESTA

Cappelli, Corone, Diademi, Elmi
Fasce, Filatteri

COLLO

Amuleti, Collane, Medaglioni,
Ninnoli, Pendenti, Sciarpe,

SCHIENA

Cappe, Coprispalle, Mantelli

CORPO

Abiti, Armature

TORSO

Maglie, Tuniche, Sottovesti
Vesti

MANI

Guanti, Guanti d'arme, Tirapugni

BRACCIA

Copribraccia, Bracciali,
Braccialetti

VITA

Cinture, Fasce

ANELLI

Anelli, Ditali

PIEDI

Sandali, Scarpe, Stivali

ARMI

Armi da mischia/distanza, Bastoni,
Bacchette, Scudi

ALTRO Pozioni, Pergamene, Tratti, Ecc.