



BARBARO

CAMMINO PRIMORDIALE

NOME DEL PERSONAGGIO

RAZZA BACKGROUND
ALLINEAMENTO GIOCATORE

COMPETENZA

PERCEZIONE PASSIVA

ISPIRAZIONE

FORZA

- ◆ — TIRO SALVEZZA
- — TIRO SALVEZZA
- — ATLETICA

DESTREZZA

- ◆ — TIRO SALVEZZA
- — TIRO SALVEZZA
- — ACROBAZIA
- — FURTIVITÀ
- — RAPIDITÀ DI MANO

COSTITUZIONE

- ◆ — TIRO SALVEZZA

INTELLIGENZA

- ◆ — TIRO SALVEZZA
- — TIRO SALVEZZA
- — ARCANO
- — INDAGARE
- — NATURA
- — RELIGIONE
- — STORIA

SAGGEZZA

- ◆ — TIRO SALVEZZA
- — TIRO SALVEZZA
- — ADDESTRARE ANIMALI
- — INTUIZIONE
- — MEDICINA
- — PERCEZIONE
- — SOPRAVVIVENZA

CARISMA

- ◆ — TIRO SALVEZZA
- — TIRO SALVEZZA
- — INGANNO
- — INTIMIDIRE
- — INTRATTENERE
- — PERSUASIONE

LINGUAGGI, TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI

COMPETENZE

STRUMENTI & ALTRE COMPETENZE

- ARMATURE LEGGERE
- ARMATURE MEDIE
- ARMATURE PESANTI
- ARMI SEMPLICI
- ARMI DA GUERRA
- SCUDI

- ARNESI DA FALSARIO
- BORSA DA ERBORISTA
- STRUMENTI DA NAVIGATORE
- STRUMENTI DA ARTIGIANO
- GIOCHI
- STRUMENTI MUSICALI
- VEICOLI
- ARNESI DA SCASSO
- SOSTANZE DA AVVELENATORE
- TRUCCHI PER CAMUFFAMENTO

CA INIZIATIVA VELOCITÀ

PUNTI FERITA ATTUALI MAX PUNTI FERITA TEMPORANEI

DADI VITA LIVELLI DI INDEBOLIMENTO SALVEZZA DA MORTE

ATTACCO	BONUS TPc	DANNI	TIPO

IRA CRITICO BRUTALE

PRIVILEGI DI COMBATTIMENTO ADDIZIONALI

IRA LEVEL 1

PUOI ENTRARE IN IRA COME AZIONE BONUS. FINCHÉ SEI IN IRA, GUADAGNI I SEGUENTI BENEFICI:

- HAI VANTAGGIO SULLE PROVE E I TIRI SALVEZZA BASATI SULLA FORZA;
- QUANDO EFFETTUI UN ATTACCO CON UN'ARMA DA MISCHIA USANDO IL BONUS DI FORZA, AGGIUNGI DANNI PARI ALL'AMMONTARE AL BONUS DEI DANNI DA IRA;
- GUADAGNI RESISTENZA AI DANNI CONTUNDENTI, TAGLIENTI E PERFORANTI;

NON PUOI LANCIARE INCANTESIMI O CONCENTRARTI DURANTE L'IRA. L'IRA DURA 1 MINUTO. FINISCE PRIMA SE DIVENTI INCOSCIENTE O SE FINISCI IL TUO TURNO SENZA AVER ATTACCATO UNA CREATURA OSTILE O SE NON HA SUBITO DANNI DAL SUO ULTIMO TURNO. PUOI FINIRE LA TUA IRA CON UN'AZIONE BONUS.

DIFESA SENZ'ARMATURA LEVEL 1

FINCHÉ NON INDOSSI ARMATURE LA TUA CA È PARI A 10 + MODIFICATORE DI DESTREZZA + MODIFICATORE DI COSTITUZIONE. PUOI USARE UNO SCUDO.

ATTACCO IRRUENTO LEVEL 2

PRIMA DI EFFETTUARE IL TUO PRIMO ATTACCO PUOI DECIDERE DI OTTENERE VANTAGGIO A TUTTI I TIRI PER COLPIRE IN MISCHIA BASATI SU FORZA IN QUESTO TURNO. SE LO FAI, FINO AL TUO PROSSIMO TURNO TUTTI I TIRI PER COLPIRE CONTRO DI TE AVRANNO VANTAGGIO.

SENSO DEL PERICOLO LEVEL 2

HAI VANTAGGIO AI TIRI SALVEZZA SU DESTREZZA CONTRO EFFETTI CHE PUOI VEDERE, COME TRAPPOLE O MAGIE. PER USARE QUESTO BENEFICIO, NON PUOI ESSERE ACCECATO, ASSORDATO O INCAPACITATO.

PRIVILEGIO DEL CAMMINO PRIMORDIALE LEVEL 3

ATTACCO EXTRA LEVEL 5
SE EFFETTUI L'AZIONE DI ATTACCO, PUOI ATTACCARE 2 VOLTE.

MOVIMENTO VELOCE LEVEL 5
SE NON INDOSSI ARMATURE PESANTI, LA TUA VELOCITÀ AUMENTA DI 3 METRI.

PRIVILEGIO DEL CAMMINO PRIMORDIALE LEVEL 6

ISTINTO FERINO LEVEL 7
HAI VANTAGGIO ALLE PROVE DI INIZIATIVE. SE VIENI SORPRESO MA NON SEI INCAPACITATO PUOI AGIRE NORMALMENTE, MA SOLO SE ENTRI IN IRA PRIMA DI OGNI ALTRA AZIONE.

CRITICO BRUTALE LEVEL 9
QUANDO EFFETTUI UN COLPO CRITICO CON UN ATTACCO IN MISCHIA PUOI AGGIUNGERE UN DADO EXTRA DELL'ARMA AI DANNI.
LEVEL 13 AGGIUNGI 2 DADI LEVEL 17 AGGIUNGI 3 DADI

PRIVILEGIO DEL CAMMINO PRIMORDIALE LEVEL 10

IRA IMPLACABILE LEVEL 11
QUANDO SEI IN IRA E VAI A 0 PUNTI FERITA, PUOI EFFETTUARE UN TIRO SALVEZZA SU COSTITUZIONE CON CD 10. SE SUPERATO, RIMANI INVECE A 1 PF. LA CD AUMENTA DI 5 AD OGNI UTILIZZO DI QUESTO BENEFICIO E VIENE RIPRISTINATA QUANDO COMPLETI UN RIPOSO BREVE O LUNGO.

PRIVILEGIO DEL CAMMINO PRIMORDIALE LEVEL 14

IRA PERSISTENTE LEVEL 15
LA TUA IRA È COSÌ FEROCO CHE TERMINA SOLO SE LO VUOI O SE CADI PRIVO DI SENSI.

POTENZA INDOMABILE LEVEL 18
SE IL TOTALE DI UNA PROVA DI FORZA È INFERIORE AL TUO PUNTEGGIO DI FORZA, PUOI SOSTITUIRE IL TUO PUNTEGGIO AL RISULTATO.

CAMPIONE PRIMORDIALE LEVEL 20
AGGIUNGI 4 PUNTI AI TUOI PUNTEGGI DI FORZA E COSTITUZIONE. IL MASSIMO DEI TUOI PUNTEGGI IN QUELLE CARATTERISTICHE È 24.



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



CARATTERISTICA
DA INCANTATORE

BONUS DI
ATTACCO INCANTESIMI

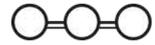
CD SALVEZZA
INCANTESIMI

EXTRA
 TOTALI USATI
 TIPO

CLASSE DA
INCANTATORE

	Liv.	NOME	EXTRA	SCUOLA	TS/TPC	TEMPO DI LANCIO	EFFETTO
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP <input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO <input type="radio"/>	<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, Trattati, Ecc.