

Empty box for character name or notes.

ATTRIBUTI

FORZA ●○○○○
 DESTREZZA ●○○○○
 COSTITUZIONE ●○○○○

CARISMA ●○○○○
 PERSUASIONE ●○○○○
 ASPETTO ●○○○○

PERCEZIONE ●○○○○
 INTELLIGENZA ●○○○○
 PRONTEZZA DI SPIRITO ●○○○○

ABILITA'

ALBA

ARTI MARZIALI ○○○○○
 ARMI DA LANCIO ○○○○○
 MISCHIA ○○○○○
 RISSA ○○○○○
 TIRO CON L'ARCO ○○○○○

ZENITH

ASCENDENTE ○○○○○
 ESP. ARTISTICA ○○○○○
 RESISTENZA ○○○○○
 SOPRAYVIENZA ○○○○○
 TEMpra ○○○○○

CREPUSCOLO

MANUALITA' ○○○○○
 INVESTIGARE ○○○○○
 MEDICINA ○○○○○
 OCCULTO ○○○○○
 CONOSCENZA ○○○○○

NOTTE

ATLETICA ○○○○○
 ELUDERE ○○○○○
 FURTO ○○○○○
 CONSAPEVOLEZZA ○○○○○
 SCHIARIRE ○○○○○

ECLISSE

BUROCRAZIA ○○○○○
 CAYALCARE ○○○○○
 ETICHETTA ○○○○○
 LINGUE ○○○○○
 NAVIGARE ○○○○○

SPECIALITA'

○○○
 ○○○
 ○○○
 ○○○
 ○○○

COMBATTIMENTO

SCHIARITA' Destrezza + Schivare - Penalita'
INIZIATIVA Destrezza + Prontezza di spirito

• **CADERE:** I personaggi possono cadere se ricevono un danno grezzo pari a Costituzione + Resistenza in un colpo solo. E' possibile tirare riflessivamente Costituzione + Resistenza (difficolta' 1) per resistere.

CADERE Costituzione + Resistenza

• **STORDIMENTO:** C1 personaggio che subiscono piu' livelli di ferita della loro costituzione in un solo colpo devono fare un tiro riflessivo di Costituzione + Resistenza (difficolta' uguale alla differenza) o venire storditi per (6 - Costituzione) turni. I presonaggi storditi operano a -2

VALORE DI STORDIMENTO Costituzione
DURATA STORDIMENTO 6 - Costituzione

INFORMAZIONI PERSONALI

NOME _____ GIOCATORE _____
 CONCETTO _____
 CASTA _____ ANIMA ICONICA _____
 PROVENIENZA _____ TITOLO _____ ETA' _____
 CAPELLI _____ PELLE _____ OCCHI _____

ESSENZA & ANIMA

ESSENZA PERMANENTE

● ● ○ ○ ○ ○

PERSONALE _____ / _____
 ESTERNA _____ / _____
 IMPEGNATA _____

EFFETTI DELL'ANIMA

- Sapere l'ora esatta per una scena (1 moto)
- Illuminare il simbolo di casta a livello 4-7 o la propria Anima a livello 8-10 (1 moto)

SPLENDORE DELL'ANIMA

MOTI SPESI	1-3	il simbolo di casta lampeggia
	4-7	il simbolo di casta risplende
	8-10	aura minore
	11-15	aura fiammeggiante
	16+	aura iconica

VOLONTA'

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

ROTTURA DEL LIMITE

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

DIFETTO DI VIRTU'

NATURA

Recuperi VOLONTA' quando: _____

VIRTU'

COMPASSIONE TEMPERANZA
 ● ○ ○ ○ ○ ○ ● ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

CONVINZIONE VALORE
 ● ○ ○ ○ ○ ○ ● ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

ARMAMENTI

ARMI DA MISCHIA	VELOCITA'	ACCURATEZZA	DANNO	DIFESA
_____	_____	_____	_____	_____
_____	modifiche incluse + Iniziativa Base	+ Des + Abilita'	+ Forza	+ Des + Abilita'
_____	modifiche incluse + Iniziativa Base	+ Des + Abilita'	Forza	+ Des + Abilita'
_____	modifiche incluse + Iniziativa Base	+ Des + Abilita'	Forza	+ Des + Abilita'
ARMI A DISTANZA	ACCURATEZZA	DANNO	FREQUENZA	GITTATA
_____	_____	_____	_____	_____
_____	modifiche incluse + Des + Abilita'	Forza		
_____	modifiche incluse + Des + Abilita'	Forza		

• PUGNI: velocita' +0, Acc. +0, Danno +0U, Difesa +0 • CALCI: velocita' -3, Acc. -1, Danno +2U, Difesa -1

ARMATURA

ARMATURA	ASS.U/L	PEN. MOY. FATICA	SCUDO	BONUS DI COPERTURA (Mischia/Distanza)
_____	_____ / _____	_____ / _____	_____ / _____	_____ / _____

SALUTE

ASSORBIMENTO BASE (U/L) Cos / Cos ÷ 2
 + **ARMATURA (U/L/A)** _____ / _____ / _____
 - **TOTALE (U/L/A)** _____ / _____ / _____

-0 Des+12 mt/tn
 -1 Des+8 mt/tn
 -2 Des+4 mt/tn
 -4 Des mt/tn
 INCAPACITATO Impossibile

- **GUARIRE:** il danno da urto guarisce di un livello ogni 3 ore. Il danno letale varia (-0 = 6 ore; -1 = 2 giorni; -2 = 4 giorni; -4 = 1 settimana; Incapacitato = 1 settimana). Raddoppiare se non si riposa. il danno aggravato non può essere guarito magicamente.
- **SANGUINARE:** Causato da 1L di danno. tiro di Costituzione a difficoltà 1 per chiudere le ferite o si perde 1L ogni pochi minuti.
- **INFEZIONE:** Causato da 1L di danno. Tiro di costituzione + R resistenza a difficoltà 3 o piuper resistere.
- **MORTE:** WQ quando si supera Incapacitato, si muore dopo (C costituzione) turni, -1 per danno subito in piu'.

EVENI DEL COMBATTIMENTO

1) Tiro di Attacco 2) sottrarre penalità (scudi, distanza ecc) 3) Tiro di difesa (se restano successi)
 4) Determinare il Danno Grezzo 5) sottrarre l'Assorbimento 6) Tirare il Danno (minimo un dado)