

PERSONALITÀ



Nome del Personaggio _____
Nome del Giocatore _____
Carriera _____
Livello Sociale _____ Età: _____
Altezza _____
Capelli _____
Occhi _____
Codice Identificazione/Soprannome _____
Luogo di nascita _____

Esperienze precedenti (anni spesi) _____

Avvenimenti dell'adolescenza _____

Eventi speciali _____

Aspetto _____

Abiti _____

Genitori _____

Altri parenti _____

Amici intimi _____

Altri amici _____

Caratteristiche comportamentali _____

Storia _____



CARATTERISTICHE DI BASE

Corporazione _____
 Datore di lavoro _____
 Carriera/Grado/Titolo _____

FOR	COS	INI	INT	REM	PER	LIVELLO SOCIALE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

STATISTICHE DI COMBATTIMENTO

Punti Vita totali (PV)	<input type="text"/>	BRACCIO	1 PV rimasto -5; PS ATTACCO	0 PV rimasti INERTE
Capacità di Movimento	<input type="text"/>	GAMBA	-1; Passo/Azione	-2; Passi/Az
Quadretti/Azione	<input type="text"/>	TORACE	-1; Azione/Turno	SVENUTO
Metri/minuto	<input type="text"/>	ADDOME	-1; Azione/Turno	SVENUTO
Bonus Offensivo (BO)	<input type="text"/>	TESTA	-1; Azione/Turno	SVENUTO
Azioni/Turno	<input type="text"/>		Una parte del corpo che ha preso IL DOPPIO dei suoi PUNTI VITA è considerata FERITA in modo MORTALE	
Bonus Difensivo (BD)	<input type="text"/>			
Bonus di Percezione (BP)	<input type="text"/>			

PARTE COLPITA	COMBATT. RAVVICIN.	ATTACCO DISTANZA	TIPO ARMATURA	PUNTI ARMAT.	PV MAX	CONTEGGIO PUNTI VITA
Gamba sinistra	1-3	1-3				
Gamba destra	4-6	4-6				
Braccio sinistro	7-9	7-8				
Braccio destro	10-12	9-10				
Addome	13-15	11-14				
Torace	16-18	15-19				
Testa	19-20	20				

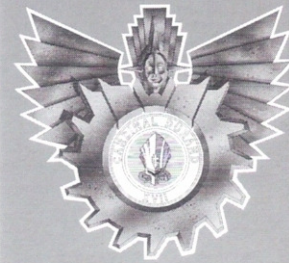
STATISTICHE DELLE ARMI

ARMA	VA	DAN	CC	MEC	GITTATA	FOR	TR	I	AC	RS	ALTRO

Tipo di Attacco
 Colpo singolo
 Raffica
 Tiro Automatico
 Tiro Rapido
 Tiro di Copertura
 Attacco Mirato
 Carica

Bonus/Malus di Attacco
 Nessuno
 Se il 1° tiro ha successo, fai un 2° tiro
 come Raffica, fai un 3° tiro
 1 tiro=-2; 2=-4; 3=-6; 4=-8; 5=-10
 - 3 PS
 +3 PS o modifica l'Area Colpita +/-5
 Attacco a Distanza: PS :2
 Attacco Ravvicinato: -4/-8 PS

Effetti sulla Abilità Speciale di Schivata (TS)
 Nessuno
 1 TS per colpo; con 1 successo Schiva tutti
 1 TS per colpo
 1 TS per colpo
 Tutti i bersagli nell'area tirano con +3
 Nessuno
 Nessuno



ABILITÀ

COMBATTIMENTO

- Armi da Tiro (INI)
- Lotta a Mani Nude (FOR)
- Corpo a Corpo (INI)
- Armi da Lancio (INI)
- Armi Bianche (FOR)
- Parate (INI)

VA	VBA mod	note	Incrementi Abilità													
			3	5	7	8	9	10	11	12						

ARMI DA FUOCO

- Pistole (INI)
- Fucili (INI)
- Automatiche Leggere (FOR)
- Automatiche Pesanti (FOR)
- Lanciamissili (INT)
- Lanciagranate (INI)

VA	VBA mod	note	Incrementi Abilità													
			3	5	7	8	9	10	11	12						

COMUNICAZIONE

- Amministrazione (INT)
- Contrattare (PER)
- Commercio (INT)
- Buone Maniere (PER)
- Interrogatorio (PER)
- Raggiungere (PER)

VA	VBA mod	note	Incrementi Abilità													
			3	5	7	8	9	10	11	12						

MOVIMENTO

- Destrezza (INI)
- Mimetismo (INI)
- Agilità (INI)
- Arrampicarsi (FOR)
- Pilotare Velivoli (REM)
- Guidare Veicoli (INI)

VA	VBA mod	note	Incrementi Abilità													
			3	5	7	8	9	10	11	12						

TECNOLOGIA

- Chimica (INT)
- Modifiche Armi (INT)
- Computer (INT)
- Elettronica (INT)
- Medicina (INT)
- Meccanica (INT)

VA	VBA mod	note	Incrementi Abilità													
			3	5	7	8	9	10	11	12						

ABILITÀ SPECIALI

- Schivata (BD)
- Percezione (BP)

VA	VBA mod	note	Incrementi Abilità													
			1	2	3	4	4	5	5	6						

ARTE

ARTE DELLA CINETICA

- Colpire (INT)
- Scudo (INT)
- Fantasma (INT)
- Teletrasporto (INT)
- Levitazione (INT)
- Esplosione (INT)

VA	VBA mod	note	Incrementi Abilità													
			Livello di Perfezione: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10													
			2	4	5	6	7	8	9	10						

ARTE DELLA PREMONIZIONE

- Telepatia (INT)
- Visione (INT)
- Premonizione (INT)
- Presenza (INT)
- Vista (INT)
- Retta Via (INT)

VA	VBA mod	note	Incrementi Abilità													
			Livello di Perfezione: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10													
			2	4	5	6	7	8	9	10						

ARTE DEL CAMBIAMENTO

- Dominio (INT)
- Ipnosi (INT)
- Comando (INT)
- Esorcismo (INT)
- Barriera Mentale (INT)
- Empatia (INT)

VA	VBA mod	note	Incrementi Abilità													
			Livello di Perfezione: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10													
			2	4	5	6	7	8	9	10						

PERDITA
PUNTI REM
TEMPORANEA

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40

