ETERNANKI

Technofantasy Role Playing Game

Giocatore

Nome Personaggio PELG1RT

Stirpe	Etnia	Archetipo
SIGNATUS (METAELEMENTAL1)	KURSHUGAN	EXTRAMONDO VIVENTE

Gilda	Corporazione
SAP1ENT1	S1MBOL1STA

Sesso	Peso	Altezza	Vista
NEUTRO	30KG	08M	SCUROV1S1ONE

Occhi	Capelli	Pelle	Età
BLU	BLU	BLU	9 ANNI

Limitazioni APPETENZA (3L ACQUA AL G1ORNO), CREDO (ACQUA), OD10 (FUOCO), VULNERABILE (FUOCO)

SACERDOZ10, CROC1ATA (FUOCO), COD1CE

Carattere PAZ1ENTE, OTT1M1STA, CORTESE

Ossessioni VENDETTA

Fobie P1ROFOB1A (FUOCO), COPROFOB1A (ESCREMENT1)

Abitudini PARLARE IN MODO FORBITO

Deità WAKON (ACQUA)

CS	+ Gilda	+ Avanzamenti
8	20	

= Punti Vitali Totali: 28

PV

MN	+ Gilda	+ Avanzamenti
15	20	

= Punti Mistici Totali: 35

PM

5 **PL** Punti Livello

+1 **MOD. MN** Corazza Mistica

-2 **MOD. LG** ai Punti Livello

-1 **MOD. TN** Iniziativa

-1 **MOD. PT** Danni

-1 **MOD. AG** Offensiva

+1 **MOD. FS** alle Impressioni

14 **FS** Fascino

8 **AG** Agilità

9 **PT** Potenza

7 **TN** Tenacia

8 **MV** Movimento

8 **CS** Costituzione

15 **LG** Logica

15 **MN** Mana

1 **LV** Livello

11 **PS** Psiche

15 **6S** Sesto Senso

8 **EM** Empatia Magica

Malus Psiche

\+

-1 **MOD. TN**

=

7 **INI** Iniziativa

2 **OFF** Offensiva Base = 4 Offensiva Gilda + -1 Offensiva Stirpe + -1 MOD. AG + Avanzamenti + MOD. VARI

Danni - Corazza = PV persi

D20: 1 = Arduo
2/19 = Locazione
20 = Ostile

[18/19] TESTA
Abiti: 0 Rt___
Armatura: 0 Rt___
Varie: 0
Totale: 0

[14/15] BRACCIO SX
Abiti: Rt___
Armatura: Rt___
Varie:
Totale: 0

[16/17] BRACCIO DX
Abiti: 0 Rt___
Armatura: 0 Rt___
Varie: 0
Totale: 0

[2/3/4/5/6/7] TORSO
Abiti: 1 Rt 16
Armatura: 0 Rt___
Varie: 1
Totale: 2

Corazza Naturale: 0
Scudo: Rt___
Varie: 0
Totale: 0

[8/9/10] GAMBA SX
Abiti: Rt___
Armatura: Rt___
Varie:
Totale: 0

[11/12/13] GAMBA DX
Abiti: 0 Rt___
Armatura: 0 Rt___
Varie: 0
Totale: 0

Corazza Mistica: 1
Varie: 0
Totale: 1

Prova = Valore Caratteristica o Abilità - Tiro del D20 + Bonus/- Malus

Armi	SPADA									PUGNO		
	Tipo: T			Tipo:			Tipo:			Tipo:		Tipo: B
	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Naturale	Mod. Vari	Totale
Offensiva Base: 2	-2		0			2			2			2			2
Danni: Mod. PT -1	2D8		-1			-1			-1			-1	1D4		-1
Iniziativa: 7	-2		5			7			7			7			7
Gittata/Colpi per Rd	1		18												
	RT Rottura			RT Rottura			RT Rottura			RT Rottura					

Movimento	MX:	8	6	4	2	1
Ingombro Massimo		18	24	30	50	80

Eterno: Grado:

Punti Esperienza:

ABILITÀ PRIMARIE

	MOD.	STIRPE	GILDA	TOT
☑ ACROBATICA (AG)	-1	0	0	-1
☐ ADDESTRARE (FS)	1	0	0	1
☐ ALCHIMIA (LG)	-2	0	0	-2
☐ ARTE (MN)	1	0	0	1
☐ ASCOLTARE (LG)	-2	0	0	-2
☐ CAMUFFARE (FS)	1	0	0	1
☐ CAVALCARE (PT)	-1	0	0	-1
☐ CONOSCENZE: 0	-2	0		-2
☐	-2	0	0	-2
☐	-2	0	0	-2
☐	-2	0	0	-2
☐ CRITTOGRAFIA (LG)	-2	0	0	-2
☐ ELEVARE (MN)	1	0	0	1
☐ FALSIFICARE (AG)	-1	0	0	-1
☐ GALATEO (FS)	1	0	0	1
☐ GLIFI E RUNE (MN)	1	0	0	1
☐ INFORMAZIONI (FS)	1	0	0	1
☐ INTERROGARE (TN)	-1	0	0	-1
☐ INTIMIDIRE (TN)	-1	0	0	-1
☐ INTRATTENERE (FS)	1	0	0	1
☐ ISTRUZIONE (LG):	-2	0	0	-2
ARCAICO 2				

ABILITÀ PRIMARIE

	MOD.	STIRPE	GILDA	TOT
☑ LINGUAGGI (LG):	-2	2	0	0
☐ MEDICINA (LG)	-2	0	0	-2
☐ MERCANTEGGIARE (FS)	1	0		1
☐ MESTIERE:	0	0	0	0
☐		0	0	0
☐				0
☐ NASCONDERSI (AG)	-1	0	0	-1
☐ NUOTARE (PT)	-1	0	0	-1
☐ OCCULTARE (LG)	-2	0		-2
☐ OCCULTO (MN)	1	0	0	1
☐ OSSERVARE (LG)	-2	0	0	-2
☐ PERSUADERE (FS)	1	0	0	1
☐ PSICOLOGIA (LG)	-2	0	0	-2
☐ RAPIDITÀ DI MANO (AG)	-1	0	0	-1
☐ RESISTENZA (TN)	-1	2	0	1
☐ SCASSINARE (AG)	-1	0	0	-1
☐ SOPRAVVIVENZA (TN)	-1	0	0	-1
☐ STORIA E MITI (LG)	-2	0	0	-2
☐ TATTICA (LG)	-2	0	0	-2
☐ TECNOLOGIA (LG)	-2	0	0	-2
☐ TEOLOGIA (LG)	-2	0	0	-2

ABILITÀ SPECIALI

FAMA (MOD. SULLE ABILITÀ DEL FASCINO E ALLE IMPRESSIONI):

BENEVOLENZA (ACQUA)
EREDITA' ELEMENTALE
RITUALISTICA

INCANTESIMI (MIRACOLO) 1
INVOCAZIONE

PERGAMENE E RUNE
VISTA KOGYOKU

INCANTESIMI | POTERI | MUTAZIONI | BIONICHE

NOME	EFFETTI	COSTO
SCUOLA DI INCANTESIMI: IDROMANZIA		5 MP
DISCERNI MAGIA		
DISPERDI MAGIA		
IMPATTO		
SILENZIO		
CURA VELENO		
GOFFAGGINE		
RESISTENZA ELEMENTALE		

NOME	EFFETTI	COSTO
BENEDIZIONE (IMMUNE ALLE ALLERGIE)		
RUNE DI PRIMO GRADO		
- ANIMAZIONE SOSPESA: PORTA UNA CREATURA DALLO STATO COMA ALLO STATO STABILIZZATO		
- APERTURA: NEGA LA CHIUSURA DEL BERSAGLIO		
- BALZO: PERMETTE L'ULTIZZO INCANTESIMO BALZO		
- CHIUSURA: NEGA L'APERTURA DEL BERSAGLIO		
- CURA: CURA DI 1D4+1 IL BERSAGLIO ED ENTRA NELLO STATO CONFUSO PER 3 ROUND		
- FORGIA: APPLICATA SU UN'ARMA O OGGETTO CHE GUADAGNA BONUS 2 ALLA PROVA DI ROTTURA E +2 DN		
- INCUDINE: PER APPLICARLA NECESSARI 3 ROUND E RENDONO L'OGGETTO PESANTISSIMO CHE PER ESSERE SPOSTATO □ NECESSARIA ALMENO POTENZA 50. SI PUÒ APPLICARE SOLO UNA DI QUESTE RUNE SU UN OGGETTO		
- INDIVIDUA MAGIA: LA CREATURA CHE USA QUESTA RUNA PUÒ INDIVIDUARE OGGETTI DOTATI DI AURA MAGICA SOLTANTO TOCCANDOLI		

EQUIPAGGIAMENTO

	PESO
TUNICA DEL COLORE DEL CULTO (BLU)	2
SPADA	15
MEDAGLIONE CORPORAZIONE	01
BREVIARIO	03
SIMBOLO DEL CULTO	01
FIASCHETTA	05
FODERO	05
PUNGOLO INCISORE	05
TOMO DELLE RUNE	1
10 PZ CUOIO	01
10 PZ OSSO	10X01
SACCA	5
VESTITI LUSSO	1
ZAINO GRANDE	15
CAPPA	2
CAPPELLO	1
MERCANZIA PER 20PR	5
RAZIONI DI CIBO: 8	X05
BORSELLO MONETE:	
PESO TOTALE:	1022.7

EVENTI | NOTE

POVERTA'
MALEDIZIONE (-1PT)
AMICIZIA (IL TUO MIGLIORE AMICO E' IN GALERA)
FOBIE (COPROFOBIA)

RANGO SOCIALE DI ORIGINE: MERCIAIOLO
ETERNI REMISSI:

MONETE E TESORI:

PIASTRE IMPERIALI (pi):
PIASTRE REALI (pr):
PIASTRE MERCANTILI (pm):
PIASTRE SERVILI (ps):
GIOIELLI E GEMME:
PROPRIETÀ:

CAVALCATURA: