Eternanki

Technofantasy Role Playing Game

Giocatore

Nome Personaggio
TIGROKHAN

Stirpe NARAMEI (FELINOIDI) | **Etnia** SMIKLEV | **Archetipo** METABESTIA VIVENTE

Gilda MERCANTI | **Corporazione** CACCIATORI DI TESTE

CALCOLA ABILITÀ

Sesso	Peso	Altezza	Vista
MASCHILE	90	190	ULTRAVISIONE

Occhi	Capelli	Pelle	Età
VERDI	BIANCHI	BIANCA	19

Limitazioni
RIFRATTARIO ALLA MAGIA (SORTILEGIO), TASSE

OSSESSIONE (ARMI DA FUOCO), VORACE, CODICE

Carattere
IMPAZIENTE | IRRISPETTOSO | AVIDO | ARROGANTE, PIGNOLO

Ossessioni
LE ARMI DA FUOCO | IL ROMANTICISMO E LA POESIA, LA SUPERSTIZIONE

Fobie
LUNOFOBIA | BATOFOBIA | OZIOFOBIA

Abitudini
GRATTARSI LA TESTA

Deità
URI (REALTÀ)

CS	+ Gilda	+ Avanzamenti
18	35	

= PUNTI VITALI TOTALI: 53

PV

MN	+ Gilda	+ Avanzamenti
8	0	

= PUNTI MISTICI TOTALI: 8

PM

PL Punti Livello

-1 MOD. MN Corazza Mistica

-1 MOD. LG ai Punti Livello

+2 MOD. TN Iniziativa

+2 MOD. PT Danni

+1 MOD. AG Offensiva

-1 MOD. FS alle Impressioni

8 FS Fascino

15 AG Agilità

18 PT Potenza

18 TN Tenacia

8 LG Logica

8 MN Mana

3 LV Livello

16 MV Movimento

18 CS Costituzione

13 PS Psiche

8 6S Sesto Senso

5 EM Empatia Magica

2 MOD. TN

1 Malus Psiche

18 INI Iniziativa

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

[14/15] BRACCIO SX
Abiti: 0 Rt 0
Armatura: 0 Rt 0
Varie: 0
Totale: 1

[16/17] BRACCIO DX
Abiti: 0 Rt 0
Armatura: 0 Rt 0
Varie: 0
Totale: 1

[2/3/4/5/6/7] TORSO
Abiti: 1 Rt 0
Armatura: 2 Rt 13
Varie: 0
Totale: 4

Corazza Naturale: 1
Scudo: 0 Rt 0
Varie: 0
Totale: 1

[8/9/10] GAMBA SX
Abiti: 0 Rt 0
Armatura: 0 Rt 0
Varie: 0
Totale: 1

[11/12/13] GAMBA DX
Abiti: 0 Rt 0
Armatura: 0 Rt 0
Varie: 0
Totale: 1

Corazza Mistica: -1
Varie: 0
Totale: -1

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

Armi	Balestra (Tipo: P)			Martello (Tipo: B)			Randello (Tipo: B)						Articoli (Tipo: T)		
	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Naturale	Mod. Vari	Totale
Offensiva Base: 4	-2		2	-3	2	3	-1	2	5			4			4
Danni: Mod. PT +2	2D8		2	2D8	2	4	1D4	2	4			2	1D8		2
Iniziativa: 18	+1		19	-4		14	0		18			18			18
Gittata/Colpi per RD	60/1	RT Rottura	18	0/1	RT Rottura	19	5/1	RT Rottura	16		RT Rottura				

Movimento	MX: 16	12	8	4	1
Ingombro Massimo	30	50	80	120	180

Eterno: | Grado:

Punti Esperienza:

ABILITÀ PRIMARIE

	MOD.	Stirpe	Gilda	Tot
☑ Acrobatica (AG)	1	2	2	5
☐ Addestrare (FS)	-1	0	2	1
☐ Alchimia (LG)	-1	2	0	1
☐ Arte (MN)	-1	0	0	-1
☐ Ascoltare (LG)	-1	0	2	1
☐ Camuffare (FS)	-1	0	2	1
☐ Cavalcare (PT)	2	0	2	4
☐ Conoscenze: 0	-1	2		1
☐ MINERALOGIA (LG)	-1	2	0	1
☐	-1	0	0	-1
☐ CARTOGRAFIA DIRITTO	-1	0	2	1
☐ Crittografia (LG)	-1	0	0	-1
☐ Elevare (MN)	-1	0	0	-1
☐ Falsificare (AG)	1	0	0	1
☐ Galateo (FS)	-1	2	0	1
☐ Glifi e Rune (MN)	-1	0	0	-1
☐ Informazioni (FS)	-1	0	2	1
☐ Interrogare (TN)	2	0	2	4
☐ Intimidire (TN)	2	0	2	4
☐ Intrattenere (FS)	-1	2	0	1
☐ Istruzione (LG):	-1	0	2	1
JINFÈ 1 (MERCANTI), MIRACOLATO (LADRI) 1				

ABILITÀ PRIMARIE

	MOD.	Stirpe	Gilda	Tot
☑ Linguaggi (LG):	-1	2	2	3
NARAMEI (LG)(2)JINFÈ 1 (MERCANTI), MIRACOLATO (LADRI) 1				
☐ Medicina (LG)	-1	0	0	-1
☐ Mercanteggiare (FS)	-1	0		-1
☐ Mestiere: RIPARARE (AG)CARPENT	0	0	2	2
☐ CUCINARE (LG)RIPARARE (AG)RIPARARE (AG)R		2	2	4
☐				0
☐ Nascondersi (AG)	1	0	0	1
☐ Nuotare (PT)	2	0	0	2
☐ Occultare (LG)	-1	0		-1
☐ Occulto (MN)	-1	0	0	-1
☐ Osservare (LG)	-1	2	2	3
☐ Persuadere (FS)	-1	0	2	1
☐ Psicologia (LG)	-1	0	0	-1
☐ Rapidità di mano (AG)	1	0	0	1
☐ Resistenza (TN)	2	2	2	6
☐ Scassinare (AG)	1	0	0	1
☐ Sopravvivenza (TN)	2	0	2	4
☐ Storia e Miti (LG)	-1	0	0	1
☐ Tattica (LG)	-1	2	0	1
☐ Tecnologia (LG)	-1	2	0	1
☐ Teologia (LG)	-1	0	0	-1

ABILITÀ SPECIALI

Fama (Mod. sulle Abilità del Fascino e alle Impressioni):

- CHEWERKUNTZ
- SONNO LEGGERO
- PRODIGIO DI SEKHMET
- SCANSATA AVANZATA
- LICENZA DI CATTURA
- MAESTRIA (BOTTA)
- RISORSE 1
- SOCIALE

INCANTESIMI | POTERI | MUTAZIONI | BIONICHE

Nome	Effetti	Costo
Scuola di Incantesimi:		

Nome	Effetti	Costo

EQUIPAGGIAMENTO

	Peso
VESTITI	2
SACCA	05
CAPPELLO DI CUOIO	1
PETTORALE DI CUOIO	8
2 BRACCIALI DI CUOIO	4
2 SCHINIERI DI CUOIO	6
BALESTRA	15
MARTELLO	2
RANDELLO	1
MEDAGLIONE DI RAME CON IL SIMBOLO DELLA CORPORAZIONE	01
BORSELLO PORTAMONETE COL SIMBOLO GILDA	02
FIASCHETTA	05
CINTURA	02
STIVALI	1
ACCIARINO E MICCIA	01
CANNOCHIALE	05
PORTAPERGAMENE CON TAGLIE	05
SACCA PORTADARDI	03
20 DARDI	2
Razioni di Cibo:	
Borsello Monete:	
Peso Totale:	314

EVENTI | NOTE

- CARISMA: AGGIUNGE +1 A FS
- FURTO: PERDI TUTTE LE TUE MONETE E 1 GIOIELLI
- ABILITÀ PUOI AUMENTARE DUE ABILITÀ DATTITUDINE DI +2
- BENEDIZIONE: SVANENTE BONUS DI 1 ALLE PROVE E ABILITÀ DI FASCINO
- FOBIA
- ANIMALE POSSIEDI UN RETTILE GIÀ ADDESTRATO

Rango Sociale di Origine: ORFANO

Eterni Remissi:

MONETE E TESORI:

Piastre Imperiali (pi):

Piastre Reali (pr): 0

Piastre Mercantili (pm):

Piastre Servili (ps):

Gioielli e Gemme:

Proprietà:

Cavalcatura: