

# WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY

Nome				Specie				Classe			
Carriera				Livello di Carriera							
Sentiero								Status			
Età		Altezza		Capelli				Occhi			

CARATTERISTICHE											FATO		RESILIENZA			ESPERIENZA			
	AC	AB	F	R	I	Agi	Des	Int	Vol	Soc	Fato	Fortuna	Resilienza	Risolut.	Motivazione	Attuale	Spesa	Totale	
Base																			
Avanzam.																			
Attuale																			

MOVIMENTO					
Movimento		Camminata		Corsa	

ABILITÀ BASE				ABILITÀ BASE				ABILITÀ AVANZATE E DI GRUPPO			
Nome	Caratteristica	Av	Totale	Nome	Caratteristica	Av	Totale	Nome	Caratteristica	Av	Totale
Affascinare	Soc			Intuire	I						
Arrampicarsi	F			Mercanteggiare	Soc						
Arte	Des			Mischia (Base)	AC						
Atletica	Agi			Mischia	AC						
Cavalcare	Agi			Nascondersi	Agi						
Comandare	Soc			Orientarsi	I						
Condurre Carri	Agi			Percepire	I						
Corrompere	Soc			Pettegolezzi	Soc						
Domare Animali	Vol			Reggere Alcolici	R						
Freddezza	Vol			Remare	F						
Giocare d'Azzardo	Int			Schivare	Agi						
Intimidire	F			Sopravvivere	Int						
Intrattenere	Soc			Tempra	R						

TALENTI		
Nome	Grado	Descrizione

AMBIZIONI	
Breve Termine	
Lungo Termine	
GRUPPO	
Nome del Gruppo	
Breve Termine	
Lungo Termine	
Membri	

ARMATURA

Nome	Locazioni	Ing	PA	Qualità

PUNTI ARMATURA

01-09

Testa

25-44

Braccio Destro  
(o primario)

90-00

Gamba Destra

Scudo

10-24

Braccio Sinistro  
(o secondario)

45-79

Torso

80-89

Gamba Sinistra



AVERI

Nome	Ing

PSICOLOGIA

CORRUZIONE & MUTAZIONI

RICCHEZZA

P	
S	
Co	

INGOMBRO

Armi	
Armatura	
Averi	
Max Ing	
Totale	

FERITE

BF	
BR×2	
BVol	
Gagliardo	
Ferite	

ARMI

Nome	Gruppo	Ing	Gittata/Portata	Danno	Qualità

INCANTESIMI E PREGHIERE

Nome	VL	Gittata	Bersaglio	Durata	Effetto

Peccato