

# Schede dei Personaggi

*Di quivi in poi v'è facoltà di copiare,  
con mezzi anco di magia,  
li fogli di bel garbo vergati  
allo scopo di crear li vostri Personaggi,  
valchirie, cavalieri, mummie  
o manducanti vari*



PUNTI VITA

NOME



1d6+5

DI RAZZA ESTINTA  
IDENTIFICATA COME  
**SCHELETRO**

**“MENS SANA IN CORPORE MORTO”**

*Difficoltà a ricordare cose ed emicrania continua*

**“BEDDAMATRI”**

*Capacità di annoiare il nemico a morte elencando alberi genealogici*

**“SKELEFERICO”**

*Capacità di utilizzare innesti tecnologici, tipo un carrettino di legno*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+9

DI RAZZA ESTINTA  
IDENTIFICATA COME  
**MUMMIA**

**“DALTONISMO DI FORMA”**

*Tendenza a scambiare le forme e i colori delle cose*

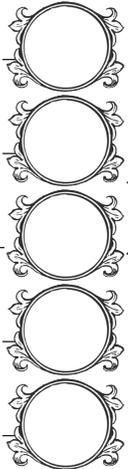
**“DARSI LE ARIE”**

*Potenza delle emanazioni mistiche e controllo della puzza come arma*

**“UNTO DI GUGAN”**

*Infiammabilità delle bende causate dagli olii profumati*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

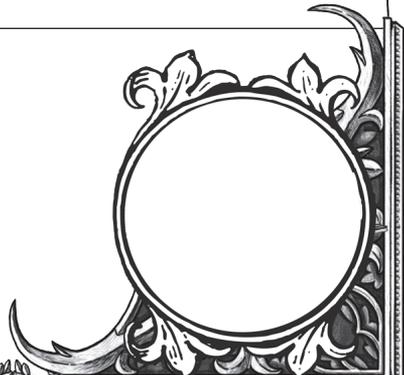
**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+9

DI RAZZA ESTINTA  
IDENTIFICATA COME

# SPETTRO

## “MENTE PARLANTE”

*Capacità di comunicare mentalmente con altre razze, a parte i Nani*

## “ARCANA SAPIENZA DELLA FALANGETTA”

*Capacità di teletrasportare oggetti col pensiero, ma a costo di grandi fatiche*

## “SILENZIO E PENETRAZIONE”

*Capacità di essere silenziosi e attraversare i muri*

## “MAGIA NERA DEL COCCIGE”

*Capacità di manipolare gli elementi e frombolare con naturalezza sassi, palle di fuoco o polpette (crude o cotte).*



1d6

ABILITÀ



1d6

## ABILITÀ STRAORDINARIA

EQUIPAGGIAMENTO:

ARMI

SCUDI / ARMATURE

ALTRI OGGETTI:

NOTE SALIENTI



PUNTI VITA

NOME



1d6+15

DI RAZZA UMANA  
E **VALCHIRIA**  
PER DIRITTO DI NASCITA

**“CAVALCAVENTO”**

*Abilità nel cavalcare veloce o vincere nel dressage*

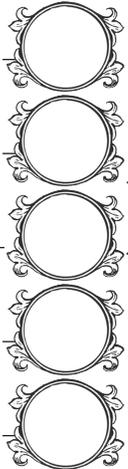
**“MALIARDA PER SEMPRE”**

*Capacità di ammaliare i malcapitati con il loro sguardo avvenente*

**“IN RUBRA CRUCE”**

*Capacità ed agilità di combattimento con armi eleganti e non pesanti.  
Tendenza a occuparsi dei feriti*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

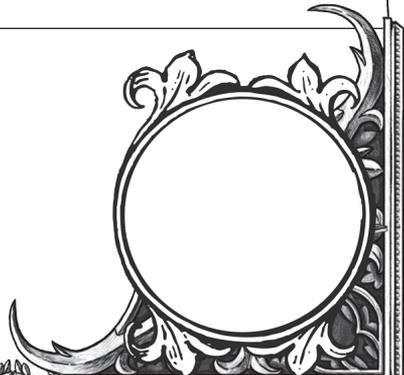
**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+15

DI RAZZA UMANA  
E **CAVALIERE**  
PER DIRITTO DI NASCITA

**“NOBLESSE OBLIGE”**

*Capacità di intimidire i malfattori con un solo sguardo*

**“CUOR DI LEONE”**

*Capacità di affrontare le imprese più balzane incoraggiando tutti*

**“BENEDETTA VERITÀ”**

*Incapacità di mentire, dicendo sempre il vero*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

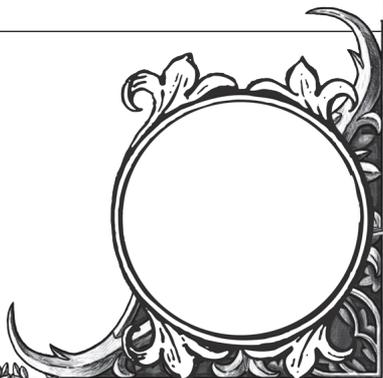
**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+15

DI RAZZA UMANA  
E DICHIARATA PERSONA

DEDITA ALLA  
**PIRATERIA** PER DIRITTO  
DI NASCITA

**“ATTACCABRIGA EPOCALE”**

*Capacità di generare polemiche inutili e risse*

**“DOMINIO DELLA FUNE”**

*Capacità di usare le funi per fare acrobazie e combattimenti*

**“TUTTIRUTTI”**

*Capacità di costruire intere frasi coi rutti, intimorendo l'avversario*

**“LESTAMANO”**

*Capacità di impossessarsi di oggetti altrui, anche di dimensioni notevoli*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

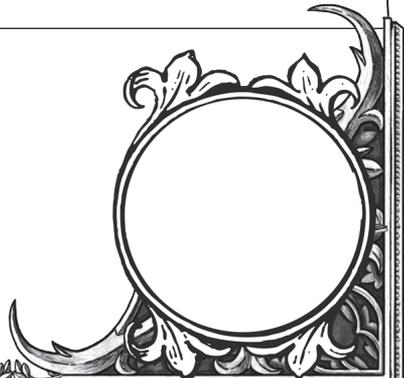
**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+15

DI RAZZA UMANA  
E DICHIARATA  
**PERSONA  
SELVAGGIA**  
PER DIRITTO DI NASCITA

**“CONCILIO CONCLAVE”**

*Capacità menare come una bestia alle sole parole “Concilio Conclave”*

**“PARLANTERRA”**

*Capacità di ascoltare la terra e scoprire l'arrivo di nemici*

**“PORCO TRADITORE”**

*Capacità di scoprire segreti interrogando animali e anche prosciutti*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

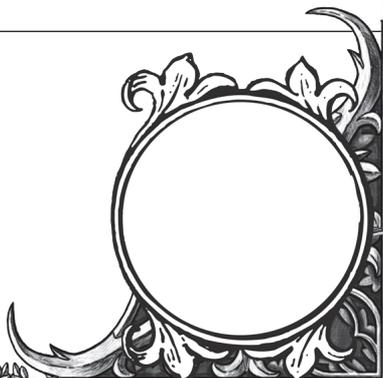
**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+15

DI RAZZA UMANA  
E DICHIARATA  
PERSONA DEDITA AL  
**CONTRABBANDO**

**“MIMETISMO GUERRIERO”**

*Capacità di nascondersi e dileguarsi (soprattutto in battaglia).*

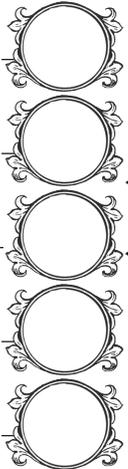
**“NUMEROLOGIA DEL CONTE”**

*Capacità di imbrogliare nei conteggi e confondere il nemico sui numeri*

**“ORIENTAMENTO CULINARIO”**

*Capacità di trovare taverne e locande a basso costo*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

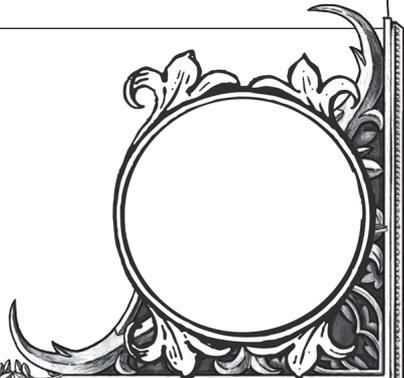
**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+15

DI RAZZA UMANA  
E DICHIARATA  
PERSONA DEDITA AL  
**BRACCONAGGIO**

**“PRODE PREDÀ”**

*Capacità di seguire tracce e costruire trappole*

**“LAZO E INTRALLAZZO”**

*Capacità di usare lazo e reti per catturare ed imprigionare gli avversari*

**“LINGUA FORCUTA”**

*Capacità di essere viscido e subdolo come i serpenti, con cui riesce a parlare*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

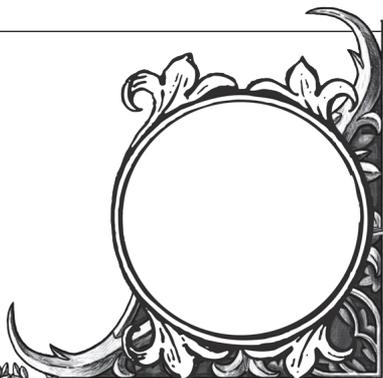
**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+14

DI RAZZA UMANA  
E DICHIARATA  
PERSONA DEDITA ALLA  
**MANDUCANZA**

**“DIVINAZIONE”**

*Capacità di divinare il futuro soprattutto se letto nei fondi della birra*

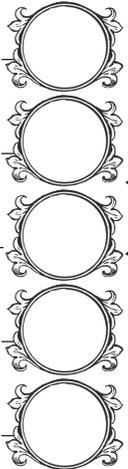
**“STRAPPALACRIME”**

*Capacità di poter impietosire gli altri portandoli dalla propria parte*

**“IMPOSIZIONE DELLE MANI”**

*Capacità di guarigione di piccole e medie ferite*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

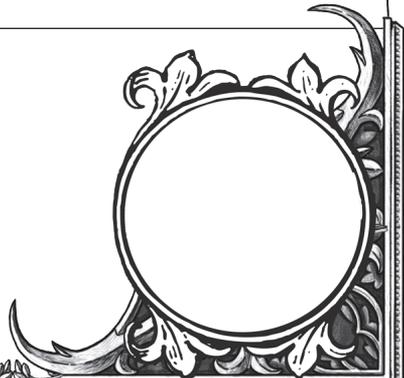
**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+14

DI RAZZA UMANA  
E DICHIARATA  
PERSONA DEDITA ALLE  
**ARTI MAGICHE**

**“PRIMA LA RIMA”**

*Capacità di poter rallentare il tempo per meglio formulare l'incantesimo*

**“BASTON CONTRARIO”**

*Controllo del bastone. Può usarlo come arma o trasformarlo in oggetti utili*

**“RANDELLO BASTARDO”**

*Capacità di materializzare un pesante randello che mena tutti quando emette gemiti. Siano essi anche di lussuria.*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+15

DI RAZZA UMANA  
E DICHIARATA PERSONA  
VOTATA ALLA  
**SANTA LEGNA**

**“ERBAVOGLIO”**

*Capacità nel curare con le erbe senza avvelenare il malcapitato paziente*

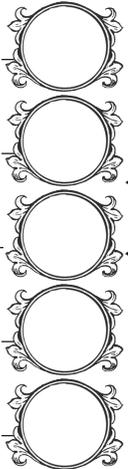
**“PRINCIPIO DELLA BENEDIZIONE”**

*Potenza nell'accanirsi a randellate contro gli atei, presunti o dichiarati*

**“SERMONE SOPORIFERO”**

*Capacità di aggregare persone e fare riti di purificazione invocando qualsiasi divinità, con il rischio di addormentare tutti*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

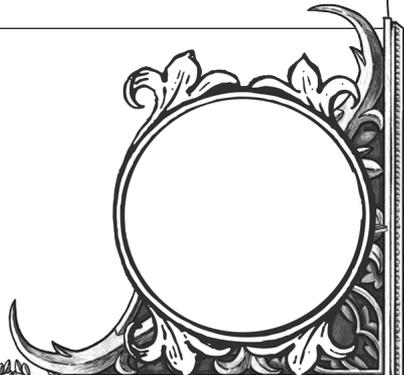
**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

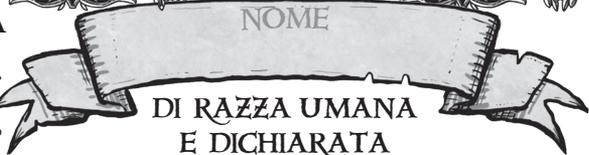
**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



DI RAZZA UMANA  
E DICHIARATA  
PERSONA DEDITA ALLE

1d6+15

# ARTI ALCHEMICHE

## “IL DADO È TRATTO”

*Capacità di liofilizzare i cibi per garantirne trasporto e durata*

## “ERBAVOGLIO”

*Capacità nel curare con le erbe senza avvelenare il malcapitato paziente*

## “COMPRENDONIO”

*Capacità di capire lingue scritte e risolvere indovinelli ed enigmi*

ABILITÀ



1d6



1d6

## ABILITÀ STRAORDINARIA

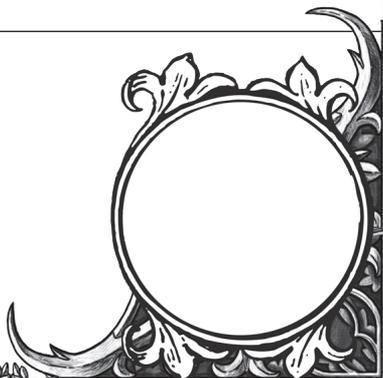
EQUIPAGGIAMENTO:

ARMI

SCUDI / ARMATURE

ALTRI OGGETTI:

NOTE SALIENTI



PUNTI VITA

NOME



1d6+13

PERSONA DI RAZZA  
**ELFICA**

**“TERRANIMA”**

*Capacità di darsi la carica sniffando la propria terra d'origine*

**“ARCO E ARCANO”**

*Capacità e precisione con l'arco*

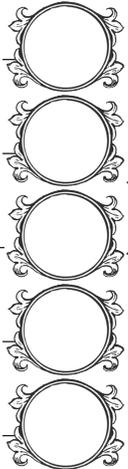
**“FENDINEBBIA”**

*Capacità di guardare attraverso la nebbia o in condizioni meteo avverse*

**“IN DRACO MUTUA”**

*Capacità di usare la “rancia elfica” per vedere cosa accade in luoghi lontani*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

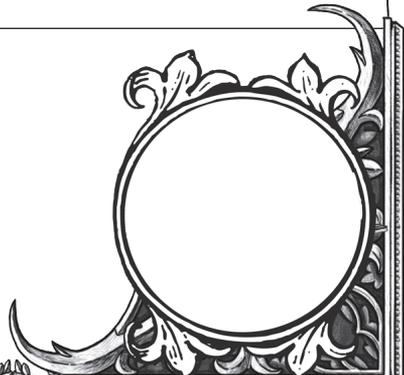
**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+17

PERSONA DI RAZZA  
**NANESCA**

**“ELEGANZA DI CORTE”**

*Capacità di allungare le mani per ottenere vantaggi di qualsivglia natura*

**“FURIA NANESCA”**

*Capacità di menare a bestia e strozzare orsi a mani nude se li si critica*

**“FORZA SETTE”**

*Forza e potenza nel compiere sforzi particolarmente onerosi*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+11

PERSONA DI RAZZA  
**SERPIPEDE**

**“SASSAIOLA SALIVARE”**

*Potenza di indirizzamento dello sputazzo accecando l'avversario*

**“ASSAI SIMPATICO”**

*Tendenza a catturare l'attenzione di molte persone*

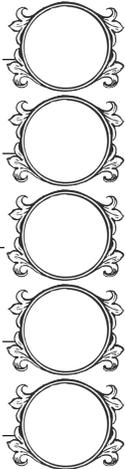
**“IN SALSA SCIVOLA”**

*Abilità nel lanciarsi nel mezzo di una carica di cavalleria.*

**“IPNOSI NOMINALE”**

*Capacità di addormentare l'interlocutore usando molte "s" nel discorso rilasciando sostanze ipnotiche nell'aria*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

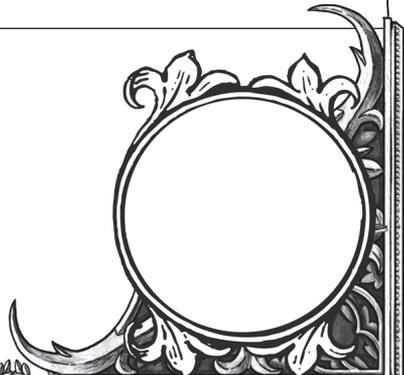
**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+21

PERSONA DI RAZZA  
**ORCONTE**

**“SANTO SUBITO”**

*Capacità di diventare una macchina da guerra se subisce un torto*

**“IMMUNITIÈ!”**

*Immunità agli incantesimi dei maghi e capacità di ribaltare l'incanto*

**“ORGIA DELLA FORGIA”**

*Capacità di forgiare ovunque e in breve tempo armi potenti e affilate*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+27

PERSONA DI RAZZA

**GOLEM**

**“POLIGRAFIA MNEMONICA”**

*Percezione della menzogna nei discorsi altrui*

**“DAMA DI COMPAGNIA”**

*Tendenza ad affezionarsi in maniera morbosa ad uno dei Personaggi*

**“IO... VAGABONDO (CHE SON IO)”**

*Facilità di guadagnare soldi come guardia del corpo (e poi andarsene)*

**“LACONICA PARLAPULTA”**

*Capacità di parlare e controllare i sassi, smaschera i pietraporco subito*

ABILITÀ



1d6



1d6

**ABILITÀ STRAORDINARIA**

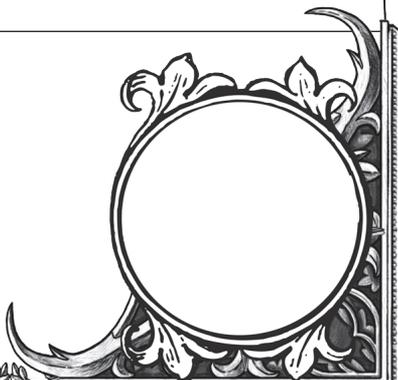
**EQUIPAGGIAMENTO:**

**ARMI**

**SCUDI / ARMATURE**

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



PUNTI VITA

NOME



1d6+11

PERSONA DI RAZZA  
**STRAMACUCCA**

ABILITÀ STRAORDINARIA

Area for listing extraordinary abilities, consisting of six horizontal dashed lines.



1d6

**EQUIPAGGIAMENTO:**

---

**ARMI**

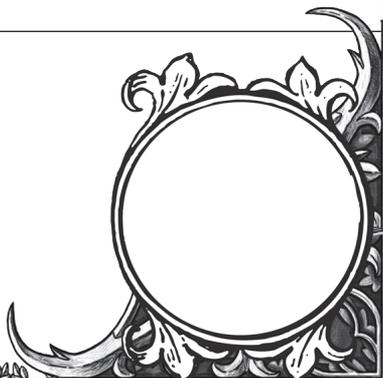
---

**SCUDI / ARMATURE**

---

**ALTRI OGGETTI:**

**NOTE SALIENTI**



NOME

VATE

-----  
INFORMAZIONI SUL VATE

-----  
TITOLO DELL'AVVENTURA

EVENTI CASUALI

-----  
-----  
-----

NOTE SALIENTI DELL'AVVENTURA

INCONTRI CASUALI

-----  
-----  
-----

