

NOTA DI DESIGN

La scheda che troverete nelle prossime pagine NON riporta le Abilità Generiche tipiche del MONAD System. **Questa NON è la scheda standard (disponibile all'indirizzo <http://www.theworldanvil.com/freedownload/>),** ma piuttosto una versione "custom" che vi permette di modificare anche significativamente alcuni pilastri del sistema. Nell'utilizzarla, tenete presente che:

- La distribuzione del numero delle Abilità per ogni Gruppo è stata discussa a lungo, e per questioni di bilanciamento dovrebbe essere comparabile anche nella vostra versione personalizzata. Il numero di spazi a disposizione di fianco ad ogni Gruppo di Abilità vi offrirà un'indicazione in merito. A seconda del bilanciamento desiderato, potrebbe essere necessario cambiare la quantità di punti da distribuire fra le Attitudini.
- Molti elementi chiave del sistema, fra cui il combattimento e l'utilizzo di Anomalie, ruotano attorno a determinate Abilità Generiche. Rimuovendo queste Abilità dalla lista, potreste incappare in situazioni in cui le regole standard non funzionano come previsto. È di fondamentale importanza che valutate con molta attenzione cosa modificare rispetto al sistema che vi è stato fornito.

Buon divertimento!



GIOCATORE: _____

NOME: _____

RAZZA: _____

PREDISPOSIZIONE: _____

ATTRIBUTI

CORPO



SOMAC



REAZIONE



SOMAR



PRESENZA



SOMAP



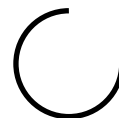
MENTE



SOMAM



ANOMALIA



SOMAA



STRESS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Scosso



DESCRIPTORI

PUNTI REM

MOVIMENTO



LESIONI

SUPERFICIALI



AGGRAVATE



MORTALI



SoRe

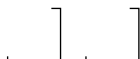


PROTEZIONI

TESTA



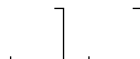
CORPO



BRACCIA



GAMBE



TIPO DI ARMATURA:







NOTE:

CORPO	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
REAZIONE	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
PRESENZA	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
MENTE	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
ANOMALIA	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____
	_____	_____	_____	_____	_____





NOTE DELLE MAESTRIE

ARMI



ARMA DA MISCHIA

					
ABILITÀ	RISERVA BONUS	SOMMA MARZIALE	CL. ARMA	CL. DANNO	STRUTTURA


ARMA DA MISCHIA

					
ABILITÀ	RISERVA BONUS	SOMMA MARZIALE	CL. ARMA	CL. DANNO	STRUTTURA

ARMA A DISTANZA

					
ABILITÀ	RISERVA BONUS	PORTATA	VC	CL. DANNO	STRUTTURA

ARMA A DISTANZA

					
ABILITÀ	RISERVA BONUS	PORTATA	VC	CL. DANNO	STRUTTURA

NOTE

EQUIPAGGIAMENTO

ANOMALIE

GRUPPO PRINCIPALE

ALTRI GRUPPI

FREQUENZE SU MISURA

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

FREQUENZE STANDARD

1. Percezione Minore / Scrutare
2. Alterazione Minore / Infondere Minore
3. Creazione Minore / Evocazione Minore
4. Isolamento / Vincolo

5. Percezione Maggiore / Comunicare
6. Alterazione Maggiore / Infondere Maggiore
7. Creazione Maggiore / Evocazione Maggiore

BACKGROUND

MAESTRO
COSTO TOT.] ① ② ④ ⑥ ⑧

DOMINIO
COSTO TOT.] ① ② ④ ⑥ ⑧

AUTORITÀ
COSTO TOT.] ① ② ④ ⑥ ⑧

FAZIONE
COSTO TOT.] ① ② ④ ⑥ ⑧

PRECETTI

L] P] O]

L] P] O]

L] P] O]

OBIETTIVI CONDIVISI

CARTE REM

1]

2]

3]

DONI

LIMITI

SQUILIBRI M.

VIZIO

XP

1]

2]

3]

]