

NOSTALGIA

La Flotta Nomade

GIOCATORE:

NOME:

RAZZA:

PREDISPOSIZIONE:



ATTRIBUTI

CORPO	REAZIONE	PRESENZA	MENTE	ANOMALIA
⌋	⌋	⌋	⌋	⌋
⌋	⌋	⌋	⌋	⌋
SOMAC	SOMAR	SOMAP	SOMAM	SOMAA
⌋	⌋	⌋	⌋	⌋

STRESS

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

DESCRIPTORI

DESCRITTORI	PUNTI REM	MOVIMENTO
⌋	⌋	⌋

LESIONI

SUPERFICIALI	AGGRAVATE	MORTALI	SORE
⌋	⌋	⌋	⌋

PROTEZIONI

TESTA	CORPO	BRACCIA	GAMBE
⌋	⌋	⌋	⌋

Tipo di ARMATURA:

Note:

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

⌋ ⌋ ⌋ ⌋

⌋ ⌋ ⌋ ⌋

⌋ ⌋ ⌋ ⌋

OGGETTIVI CONDIVISI

CARTE REM

⌋

⌋

⌋

DONI

LIMITI

SQUILIBRI M.

VIZIO

XP

⌋

⌋

⌋

ABILITÀ

RIS. BONUS MAESTRIE

ARMI DA MISCHIA PESANTI			
ATLETICA			+
INTIMIDIRE			=
NUOTARE			-
RISSA			
ACROBAZIA			
ARMI A DISTANZA			
ARMI DA MISCHIA LEGGERE			+
ARTI MARZIALI			=
CONDURRE			-
FURTIVITÀ			
RAPIDITÀ DI MANO			
ARTE			
EMPATIA			+
INGANNARE			=
PERSUADERE			-
SOCIALIZZARE			
ALTA TECNOLOGIA			
BASSA TECNOLOGIA			+
CERCARE			=
CONOSCENZE ACCADEMICHE			-
CONOSCENZE COMUNI			
PARLARE LINGUA			
ARMONIA			
COALESCENZA			
DISSONANZA			+
OCCULTO			=
MITO DELLA SPIRALE			-
SINTONIA			
SOVRACCARICO			

NOTE DELLE MAESTRIE

ARMI

ARMA DA MISCHIA								
ABILITÀ								STRUTTURA
RISERVA BONUS								Cl. DANNO
SOMMA MARZIALE								Cl. ARMA
ARMA DA MISCHIA								
ABILITÀ								STRUTTURA
RISERVA BONUS								Cl. DANNO
SOMMA MARZIALE								Cl. ARMA
ARMA A DISTANZA								
ABILITÀ								STRUTTURA
RISERVA BONUS								VC
PORFATA								Cl. DANNO
ARMA A DISTANZA								
ABILITÀ								STRUTTURA
RISERVA BONUS								VC
PORFATA								Cl. DANNO

NOTE

EQUIPAGGIAMENTO

ANOMALIE

GRUPPO PRINCIPALE

GRUPPO SECONDARIO

LE SETTE FREQUENZE

1. COMUNIONE
2. ALTERAZIONE MINORE
3. CREAZIONE MINORE
4. ISOLAMENTO
5. FUSIONE
6. ALTERAZIONE MAGGIORE
7. CREAZIONE MAGGIORE

STORIA DEL PERSONAGGIO