

# TRUOVANG CHRONICLES

NOME \_\_\_\_\_ PA DISPONIBILI \_\_\_\_\_

GENERE \_\_\_\_\_ MANO DELL'ARMA \_\_\_\_\_

GIOCATORE \_\_\_\_\_ PA USATI \_\_\_\_\_

ETÀ \_\_\_\_\_ ALTEZZA \_\_\_\_\_ PESO \_\_\_\_\_

RAZZA \_\_\_\_\_ CULTURA E RELIGIONE \_\_\_\_\_

ARCHETIPO \_\_\_\_\_ LINGUA MADRE \_\_\_\_\_

LIVELLO VA  
**AGILITÀ**

**MANOVRA IN BATT. (D)**

Corazzato \_\_\_\_\_  
Eludere \_\_\_\_\_  
Movimento in Combattimento \_\_\_\_\_

**CONTROLLO CORP. (D)**

Ambidestria \_\_\_\_\_  
Giocoliere \_\_\_\_\_  
Nuotare \_\_\_\_\_  
Saltare \_\_\_\_\_  
Scalare ed Equilibrio \_\_\_\_\_

**CAVALLERIZZO (D)**

Cavalcare \_\_\_\_\_  
Guidare Carri \_\_\_\_\_

**SOTTERFUGIO**

**FURTIVITÀ (D)**

Attacco Furtivo \_\_\_\_\_  
Camminare nelle Ombre \_\_\_\_\_  
Mim. e Nascondere \_\_\_\_\_  
Trovare e Avvistare \_\_\_\_\_

**FURTO (D)**

Borseggiare \_\_\_\_\_  
Camuffare \_\_\_\_\_  
Mondo del Crimine \_\_\_\_\_  
Segni dei Ladri \_\_\_\_\_  
Serrature e Trappole \_\_\_\_\_

**FEDE**

**POTERE DIVINO (D)**

Fedele \_\_\_\_\_  
Potente \_\_\_\_\_

**CONCEN. DIVINA (D)**

Incrollabile \_\_\_\_\_  
Invocazione Fulminea \_\_\_\_\_  
Possente \_\_\_\_\_  
Rigoroso \_\_\_\_\_

**INVOCARE (D)**

Bruid \_\_\_\_\_  
Forgiatore Thuul \_\_\_\_\_  
Gavlian \_\_\_\_\_  
Ihana \_\_\_\_\_  
Noaj \_\_\_\_\_  
Stormkelt \_\_\_\_\_

LIVELLO VA  
**COMBATTIMENTO**

**COMB. CON ARMI (D)**

Archi e Fionde \_\_\_\_\_  
Armi a 2 Mani \_\_\_\_\_  
Armi da Lancio \_\_\_\_\_  
Armi Leggere a 1M. \_\_\_\_\_  
Armi Pesanti a 1M. \_\_\_\_\_  
Balestre \_\_\_\_\_  
Portatore di Scudo \_\_\_\_\_

**ESP. IN BATTAGLIA (D)**

Azioni in Combattimento \_\_\_\_\_  
Combatente \_\_\_\_\_  
Portatore di Armatura \_\_\_\_\_  
Reazioni in Combattimento \_\_\_\_\_  
Ricaricare Balestre \_\_\_\_\_

**COMB. SENZA ARMI (D)**

Lotta Libera \_\_\_\_\_  
Rissa \_\_\_\_\_

**MAGIA**

**ATINGERE VITNER (D)**

Conoscitore del Vitner \_\_\_\_\_  
Darkhwitalja \_\_\_\_\_  
Hwitalja \_\_\_\_\_  
Vaagritalja \_\_\_\_\_

**MOD. VITNER (D)**

Gald \_\_\_\_\_  
Runico \_\_\_\_\_  
Sejd \_\_\_\_\_  
Vyrđ \_\_\_\_\_

**VITNER FOCAL (D)**

Potenza \_\_\_\_\_  
Strenuo \_\_\_\_\_  
Tessitore Attento \_\_\_\_\_

IMMAGINE

LIVELLO VA

**COMBATTIMENTO**

**COMB. CON ARMI (D)**

Archi e Fionde \_\_\_\_\_  
Armi a 2 Mani \_\_\_\_\_  
Armi da Lancio \_\_\_\_\_  
Armi Leggere a 1M. \_\_\_\_\_  
Armi Pesanti a 1M. \_\_\_\_\_  
Balestre \_\_\_\_\_  
Portatore di Scudo \_\_\_\_\_

**ESP. IN BATTAGLIA (D)**

Azioni in Combattimento \_\_\_\_\_  
Combatente \_\_\_\_\_  
Portatore di Armatura \_\_\_\_\_  
Reazioni in Combattimento \_\_\_\_\_  
Ricaricare Balestre \_\_\_\_\_

**COMB. SENZA ARMI (D)**

Lotta Libera \_\_\_\_\_  
Rissa \_\_\_\_\_

**MAGIA**

**ATINGERE VITNER (D)**

Conoscitore del Vitner \_\_\_\_\_  
Darkhwitalja \_\_\_\_\_  
Hwitalja \_\_\_\_\_  
Vaagritalja \_\_\_\_\_

**MOD. VITNER (D)**

Gald \_\_\_\_\_  
Runico \_\_\_\_\_  
Sejd \_\_\_\_\_  
Vyrđ \_\_\_\_\_

**VITNER FOCAL (D)**

Potenza \_\_\_\_\_  
Strenuo \_\_\_\_\_  
Tessitore Attento \_\_\_\_\_

LIVELLO VA

**INTRATTENIMENTO**

**GIOCO D'AZZARDO (D)**

Baro \_\_\_\_\_  
Giocatore Professionista \_\_\_\_\_  
Stratega del Gioco \_\_\_\_\_

**NARRATORE (D)**

Calunnia \_\_\_\_\_  
Recitazione \_\_\_\_\_

**SUONARE E DANZ. (D)**

Danza \_\_\_\_\_  
Canto e Strumenti Musicali \_\_\_\_\_

**NATURA**

**CACCIATORE ESPERTO (D)**

Caccia e Pesca \_\_\_\_\_  
Tagliatore e Macellaio \_\_\_\_\_  
Cacciatore Specializzato \_\_\_\_\_  
Seguire Tracce \_\_\_\_\_  
Segnali delle Terre Selvagge \_\_\_\_\_

**CON. NATURA (D)**

Amico degli Animali \_\_\_\_\_  
Botanica \_\_\_\_\_  
Zoologia \_\_\_\_\_  
Meteorologo \_\_\_\_\_

**GEOGRAFIA (D)**

Conoscenze Città \_\_\_\_\_  
Conoscenze Territorio \_\_\_\_\_  
Conoscenze Mare \_\_\_\_\_  
Orientamento e Cartografia \_\_\_\_\_

**NAVIGANTE (D)**

Orientamento Marittimo \_\_\_\_\_  
Marinaio \_\_\_\_\_

**SOPRAVVIVENZA (D)**

Campeggiatore \_\_\_\_\_  
Perlustratore \_\_\_\_\_  
Esp. sul Terreno \_\_\_\_\_  
Temprato \_\_\_\_\_

LIVELLO VA

**CONOSCENZA**

**APPRENDIMENTO (D)**

Approfondimento \_\_\_\_\_

**CON. DELLE RAZZE (D)**

Conoscenze dei Mostri \_\_\_\_\_  
Conoscenze degli Spiriti \_\_\_\_\_

**CON. DELLE CULTURE (D)**

Folklore e Leggende \_\_\_\_\_

Religione \_\_\_\_\_

Usanze e Leggi \_\_\_\_\_

**LINGUAGGI (D)**

Corruzione \_\_\_\_\_  
Calcolo \_\_\_\_\_  
Lingua Straniera \_\_\_\_\_  
Lingua Madre \_\_\_\_\_  
Leggere e Scrivere \_\_\_\_\_

Parlantina \_\_\_\_\_

**CURA**

**ARTIGIANATO (D)**

Contraffazione \_\_\_\_\_  
Materiali Duri \_\_\_\_\_  
Materiali Morbidi \_\_\_\_\_

**GUAR. E DROGHE (D)**

Estratti e Veleni \_\_\_\_\_  
Pronto Soccorso e Convalescenza \_\_\_\_\_

**MESTIERE (D)**

Barbiere \_\_\_\_\_  
Contadino \_\_\_\_\_  
Cuoco \_\_\_\_\_  
Mercante \_\_\_\_\_  
Mescitore \_\_\_\_\_

**RESPONSABILE (D)**

Comandante \_\_\_\_\_  
Sapiente \_\_\_\_\_

MOVIMENTO

PERSISTENZA IN NATURA

# INIZIATIVA BASE

MODIFICATORE

INIZ.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# ARMATURA/SCUDO

TIPO VP VR I MM MI

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# PUNTI BATTAGLIA

LIBERI



Attacchi e Parate  
Azioni di Combattimento

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

SENZ'ARMI



Lotta libera  
Rissa

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ARMATI



Archi e Fionde  
Balestre  
Armi leggere a 1M  
Armi pesanti a 1M  
Armi a 2 Mani  
Armi da Lancio  
Portatore di Scudo

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ESEMPI DI ATTACCHI

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# ARMI



TIPO AA MI VP VR DANNO DISTANZA CORTA DISTANZA LUNGA EXTRA

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# PUNTI CORPO



PUNTI CORPO



GUARIGIONE NATURALE



FERITO LIEVEMENTE (±0)

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

FERITO (-1)

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

FERITO GRAVEMENTE (-3)

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

FERITO MORTALMENTE (-7)

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |



# PAURA



FATT. PAURA



LIVELLO 1 (±0)

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

LIVELLO 2 (-1)

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

LIVELLO 3 (-3)

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

LIVELLO 4 (-5)

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

LIVELLO 5 (-7)

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# EQUIPAGGIAMENTO

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

RICCHEZZE

# FEDE/MAGIA

VALORE DI ABILITÀ GALD SEJD VYRD

PUNTI ARCANI/SACRI PUNTI TEMP

INCANTI:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# BACKGROUND

ASPETTO:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

PERSONALITÀ:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

STORIA:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_