

FORMA DI ADOLESCENTE

NOME _____
 È _____
 DESCRITTORE _____

VIGORE		PRONTEZZA		INTELLETO	
RISERVA	ATTITUDINE	RISERVA	ATTITUDINE	RISERVA	ATTITUDINE

ABILITÀ A = addestrato, S = specializzato, I = inabilità Riserva **A S I**

EQUIPAGGIAMENTO

CONTANTI

TIRI DI RECUPERO 1d6+

1 AZIONE 1 ORA
 10 MINUTI 10 ORE

TRACCIA DEL DANNO

INDEBOLITO
 +1 Costo Tenacia per livello
 Ignorano effetti minori e maggiore

INCAPACITATO
 Può muoversi solo a distanza ravvicinata
 Se la Riserva di Prontezza è pari a 0, non può muoversi

In combattimento, con tiri di 17 a 20, infligge solo +1 danno

FORMA DI MASCHERA

NOME _____
 È UN _____ CHE _____
 TIPO DESCRITTORE

FOCUS

RANGO EFFORT PE ARMATURA

VIGORE		PRONTEZZA		INTELLETO	
RISERVA	ATTITUDINE	RISERVA	ATTITUDINE	RISERVA	ATTITUDINE

CAPACITÀ SPECIALI

AVANZAMENTO

MIGLIORAMENTO DELLE RISERVE +4 punti nelle Riserve di caratteristica

PERFEZIONAMENTO +1 a un'Attitudine a scelta

MAGGIOR TENACIA +1 alla Tenacia

ABILITÀ Addestrato in un'abilità o specializzato in un'abilità già selezionata

ALTRO Fate riferimento a *Cypher System Regolamento*

TIRI DI RECUPERO 1d6+

1 AZIONE 1 ORA
 10 MINUTI 10 ORE

TRACCIA DEL DANNO

INDEBOLITO
 +1 Costo Tenacia per livello
 Ignorano effetti minori e maggiore

INCAPACITATO
 Può muoversi solo a distanza ravvicinata
 Se la Riserva di Prontezza è pari a 0, non può muoversi

In combattimento, con tiri di 17 a 20, infligge solo +1 danno

UNMASKED

DI DENNIS DETWILLER

ATTACCHI MOD DAN

ABILITÀ A = addestrato, S = specializzato, I = inabilità Riserva **A S I**

CRYPTO

LIMITE

BACKGROUND

NOTE

RITRATTO

