

Nome: _____

Razza: **Umano**

Ruolo: _____

Peculiarità e vantaggi:

Caratteristiche	
<input type="radio"/> ACCORTEZZA	➔
<input type="radio"/> CTHULHULOGIA	➔
<input type="radio"/> FUGA	➔
<input type="radio"/> INTELLETTO	➔
<input type="radio"/> MANUALITÀ	➔
<input type="radio"/> MIRA	➔
<input type="radio"/> PERCEZIONE	➔
<input type="radio"/> SOCIALITÀ	➔
<input type="radio"/> VIGORE	➔
<input type="radio"/> VOLONTÀ	➔

Difetti
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Difesa

Vigore _____ Vicino _____ Lontano _____

Arma	Danno	Gittata Colpi
	♥ ♦ ♣ ♠	
Note: _____		
	♥ ♦ ♣ ♠	
Note: _____		
	♥ ♦ ♣ ♠	
Note: _____		

SPECIALIZZAZIONI (+1 carta)

Ferite

FERITE SUBITE _____

7 : Gravemente ferito (-1 Carta) INFEZIONE

10: Agonizzante (Test Vigore: Morte, Incoscienza o -2 Carte)

20: Morte sul colpo

DEBILITAZIONI _____

Punti esperienza

Magie a sessione

Equipaggiamento e annotazioni

Nome: _____

Razza: Dagoniano (Anfibio) Ruolo: _____

Peculiarità e vantaggi:

Vista Notturna: i Dagoniani non hanno problemi a vedere al buio.

Disidratazione: un dagoniano estrae 1 carta in meno per ogni giorno che passa senza immergersi nell'acqua o farsi abbondanti spugnature.

Respirare Sott'acqua: i dagoniani possono vivere sott'acqua senza bisogno di riemergere per respirare.

Vittima di Razzismo: estraggono 1 Carta in meno a ogni test di Socialità con gli Umani.

Caratteristiche			Difesa			
<input type="checkbox"/> ACCORTEZZA	➔		Vigore _____ Vicino _____ Lontano _____			
<input type="checkbox"/> CTHULHULOGIA	➔					
<input type="checkbox"/> FUGA	➔					
<input type="checkbox"/> INTELLETTO	➔					
<input type="checkbox"/> MANUALITÀ	➔					
<input type="checkbox"/> MIRA	➔					
<input type="checkbox"/> PERCEZIONE	➔					
<input type="checkbox"/> SOCIALITÀ	➔					
<input type="checkbox"/> VIGORE	➔					
<input type="checkbox"/> VOLONTÀ	➔					
		Difetti				
		OOOOO	Note: _____			
		OOOOO	♥ ♦ ♣ ♠			
		OOOOO	Note: _____			
		OOOOO	♥ ♦ ♣ ♠			
		OOOOO	Note: _____			

SPECIALIZZAZIONI (+1 carta)

Ferite
FERITE SUBITE _____
7 : Gravemente ferito (-1 Carta) INFEZIONE <input type="checkbox"/>
10: Agonizzante (Test Vigore: Morte, Incoscienza o -2 Carte)
20: Morte sul colpo
DEBILITAZIONI _____

Punti esperienza

Magie a sessione
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Equipaggiamento e annotazioni

Nome: _____ Razza: Ghoul (Cittadino) Ruolo: _____

Peculiarità e vantaggi:

Vista Notturna: i Ghoul non hanno problemi a vedere al buio
Fotofobia: i Ghoul temono la luce ed estraggono 1 Carta in meno a ogni test visivo effettuato con una luce non offuscata (quindi in un locale con luci basse o in un giorno di intensa pioggia non hanno problemi, ma in pieno giorno usano spesso occhiali neri, che non bastano nelle giornate più luminose o se abbagliati da una lampada in modo diretto).
Olfatto Sviluppato: possono usare un senso dell'olfatto simile a quello canino.
Necrofago: i Ghoul si nutrono unicamente di cadaveri (quasi unicamente umani).
Artigli e zanne: possono procurare danni ingenti con le loro armi naturali (♥0, ♦0, ♣1, ♠2 + Vigore)
Vittima di Razzismo: estraggono 1 Carta in meno a ogni test di Socialità con gli Umani.
Lingua dei Ghoul: quando usano la loro lingua segreta estraggono 1 Carta extra nei test di Socialità con i loro simili.

Caratteristiche		Difetti	Difesa				
<input type="checkbox"/> ACCORTEZZA	➔		OOOOO	Vigore _____ Vicino _____ Lontano _____			
<input type="checkbox"/> CTHULHULOGIA	➔						
<input type="checkbox"/> FUGA	➔						
<input type="checkbox"/> INTELLETTO	➔						
<input type="checkbox"/> MANUALITÀ	➔						
<input type="checkbox"/> MIRA	➔						
<input type="checkbox"/> PERCEZIONE	➔						
<input type="checkbox"/> SOCIALITÀ	➔						
<input type="checkbox"/> VIGORE	➔						
<input type="checkbox"/> VOLONTÀ	➔						

Arma	Danno	Gittata Colpi	
	♥ ♦ ♣ ♠		
Note:			
	♥ ♦ ♣ ♠		
Note:			
	♥ ♦ ♣ ♠		
Note:			

SPECIALIZZAZIONI (+1 carta)	Ferite
_____	FERITE SUBITE _____
_____	7 : Gravemente ferito (-1 Carta) INFEZIONE <input type="checkbox"/>
_____	10: Agonizzante (Test Vigore: Morte, Incoscienza o -2 Carte)
_____	20: Morte sul colpo
_____	DEBILITAZIONI _____
_____	_____
_____	Magie a sessione
_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Punti esperienza

Equipaggiamento e annotazioni

Nome: _____

Razza: Mi-Go (Aptero)

Ruolo: _____

Peculiarità e vantaggi:

Aspetto alieno: i Mi-Go sono terribilmente alieni per un essere umano, per cui hanno sempre 1 Carta in meno in ogni Test di Socialità con Umani a meno che non il Mi-Go indossi un involucro di pelle umana di buona fattura e in buono stato.
Chele: i Mi-Go non possono impugnare e maneggiare oggetti complessi se non appositamente adibiti all'uso di Chele. Le Chele sono anche un'arma, che infligge Danni pari al punteggio di Vigore + ♥-2 ♦-1 ♣2 ♠5. I Mi-Go non possono combattere a Mani Nude, ma solo con le Chele.

Esoescheletro chitinoso: la corazza chitinososa dei Mi-Go li protegge dai danni subiti (Armatura 2 ♥ e 2 ♦).

Telepatia: i Mi-Go possono usare la telepatia come fosse un Incantesimo con Target 9, seguendo tutte le normali regole per gli Incantesimi. Il bersaglio della telepatia deve essere un individuo con cui abbiano parlato almeno una volta e si deve trovare a non più di cinque chilometri di distanza. Il contatto telepatico dura un minuto.

Voce ronzante: i Mi-Go simulano la voce umana facendo vibrare le scaglie chitinosose del loro corpo, il risultato è comprensibile ma sgradevole per cui hanno 1 Carta in meno a ogni Test di Socialità quando parlano con esseri di altre razze.

Volare nello spazio: i Mi-Go possono viaggiare nello spazio, una volta lasciata la gravità terrestre.

Caratteristiche		<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div>	Difesa			
<input type="checkbox"/> ACCORTEZZA	➔		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Difetti 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 </div>	Vigore _____ Vicino _____ Lontano _____		
<input type="checkbox"/> CTHULHULOGIA	➔			Arma	Danno	Gittata Colpi
<input type="checkbox"/> FUGA	➔			♥ ♦ ♣ ♠		
<input type="checkbox"/> INTELLETTO	➔			Note:		
<input type="checkbox"/> MANUALITÀ	➔			♥ ♦ ♣ ♠		
<input type="checkbox"/> MIRA	➔			Note:		
<input type="checkbox"/> PERCEZIONE	➔			♥ ♦ ♣ ♠		
<input type="checkbox"/> SOCIALITÀ	➔			Note:		
<input type="checkbox"/> VIGORE	➔			♥ ♦ ♣ ♠		
<input type="checkbox"/> VOLONTÀ	➔	Note:				

SPECIALIZZAZIONI (+1 carta)

Punti esperienza

Ferite

FERITE SUBITE _____

7: Gravemente ferito (-1 Carta) INFEZIONE

10: Agonizzante (Test Vigore: Morte, Incoscienza o -2 Carte)

20: Morte sul colpo

DEBILITAZIONI _____

Magie a sessione

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

Equipaggiamento e annotazioni