INCUBUS
SCHEDA DEL PERSONAGGIO

CARATTERE _____

FOBIA _____

DESCRIZIONE BREVE _____

NOME _____ **ARCHETIPO** _____ **FANATISMO:** ●○○○○○○○○○

ATTRIBUTI PRIMARI

	VALORE [BONUS]	MCK	CHECK	FAULT	PTC	iEsp
EGO	_____ [ ]			○○○○○		
INT	_____ [ ]			○○○○○		
MAE	_____ [ ]			○○○○○		
POT	_____ [ ]			○○○○○		
RES	_____ [ ]			○○○○○		

iEsp generici

ATTRIBUTI SECONDARI

DIFESA BASE _____

INTEGRITÀ BASE _____

PRONTEZZA _____

MOVIMENTO _____

PUNTI AZIONE _____

VISIONE OTTIMALE _____

MCk: somma MCk competenze possedute nell'Attributo; **Check:** valore effettivo per i check; **Fault:** fallimenti *Check*, ogni cinque segnare un *iEsp*. **Ptc:** Punti Competenza; **Difesa Base:** Bonus MAE+Bonus RES; **Integrità Base:** Bonus POT+Bonus RES; **Prontezza:** INT+MAE; **Movimento, Punti Azione:** Bonus MAE; **Visione Ottimale:** MAE.

COMBATTIMENTO

ARMA: _____ ATTRIBUTO [ ]

	DANNO ARMA	+	BONUS ATTR.	+	BONUS VARI	=	DANNO
DANNO							
	DANNO	+	**BONUS ATTR.**	+	**BONUS VARI**	=	**ATTACCO**
ATTACCO							

CADENZA _____
COLPI _____
CARICA _____
TIPO DANNO _____
TIRO UTILE _____
INTEGRITÀ _____

ARMA: _____ ATTRIBUTO [ ]

	DANNO ARMA	+	BONUS ATTR.	+	BONUS VARI	=	DANNO
DANNO							
	DANNO	+	**BONUS ATTR.**	+	**BONUS VARI**	=	**ATTACCO**
ATTACCO							

CADENZA _____
COLPI _____
CARICA _____
TIPO DANNO _____
TIRO UTILE _____
INTEGRITÀ _____

FERITE E SANITÀ

check	locazione	integrità	condizione
1-2	TORACE		
3-4	ADDOME		
5	BRACCIO DX		
6	BRACCIO SX		
7-8	GAMBA DX		
9-10	GAMBA SX		

NOTE

Attacco maggiore della Difesa	Danno Modificato-(RD) [min 1]	**Attacco minore del doppio della Difesa**	Nessun danno
Attacco minore o uguale alla Difesa	Danno Modificato-(RD*2)	**Attacco maggiore del doppio della Difesa**	Danno Modificato*2

Armi automatiche, da lancio, semi-automatiche: **check su [MAE]**, armi a energia: **check su [INT] (Danno aggiuntivo dal Bonus MAE diviso 2)**; Armi bianche, exaridrium e corpo a corpo: check su [POT] (**Danno aggiuntivo dal Bonus POT**); Armi da lancio a spargimento: **check su [POT] (No danno aggiuntivo da Bonus Attributo)**.

OGGETTI PROTETTIVI

NOME E NOTE		LOCAZIONE	TIPO DANNI	RD	INTEGRITÀ
	☐ Rinforzo ( )	1 - 2			
	☐ Rinforzo ( )	3 - 4			
	☐ Rinforzo ( )	5			
	☐ Rinforzo ( )	6			
	☐ Rinforzo ( )	7 - 8			
	☐ Rinforzo ( )	9 - 10			

Tipo Danni: Armonico (A); Biologico (B); Elettrico (E); Impatto (I); Non letale (N); Perforante (P); Sonoro (W); Tagliente (T); Termico (H).

COMPETENZE

NOME	P	ATTR	MCK	CHECK	GRADI	NOME	P	ATTR	MCK	CHECK	GRADI
					○○○○○						○○○○○
					○○○○○						○○○○○
					○○○○○						○○○○○
					○○○○○						○○○○○
					○○○○○						○○○○○
					○○○○○						○○○○○
					○○○○○						○○○○○
					○○○○○						○○○○○
					○○○○○						○○○○○
					○○○○○						○○○○○
					○○○○○						○○○○○
					○○○○○						○○○○○

Check: valore effettivo sul quale si effettuano i check; **Gradi:** ognuno diminuisce di 2 il check sulla specifica competenza; **Attr:** Attributo; **P:** Primaria.

INCUBUS
SCHEDA DEL PERSONAGGIO

FANATISMO: ●○○○○○○○○○ | **USI GIORNALIERI CAPACITÀ:**_____ | **MANTENIMENTO:**_____

Ogni punto di **Fantismo** concede 3 utilizzi generici giornalieri di Capacità e aumenta di 1 il massimo numero di Capacità in mantenimento.

CAPACITÀ

F	NOME E NOTE	CHECK	USI	GRADI
				○○○○○
				○○○○○
				○○○○○
				○○○○○
				○○○○○
				○○○○○
				○○○○○
				○○○○○
				○○○○○
				○○○○○
				○○○○○
				○○○○○
				○○○○○
				○○○○○
				○○○○○

F: il livello di fanatismo a cui appartiene la capacità. **Gradi:** ognuno diminuisce di 2 il check e concede un utilizzo aggiuntivo nella specifica capacità.

EQUIPAGGIAMENTO

NOME E NOTE	INTEGRITÀ	SPAZIO	LOCAZIONE	NOME E NOTE	INTEGRITÀ	SPAZIO	LOCAZIONE

RISORSE E REPUTAZIONE

RISORSE	REPUTAZIONE

TRATTI E SEGNI PERMANENTI

NOTE