

GM

MATURAZIONE RIMASTA



GM

Maturazione spesa oggi

NOTA: si deve sempre almeno spendere 1 Grado Maturazione quando si vuole incrementare un valore.

Valore Voluto +4	Valore Voluto +2	Valore Voluto	Valore Acquisito da Generalista
Valore Voluto +2	Valore Voluto	Valore Voluto -1	Valore Acquisito Terziario
Valore Voluto -1	Valore Voluto -2	Valore Voluto -3	Valore Acquisito Secondario
Valore Voluto -4	Valore Voluto -4	Valore Voluto -5	Valore Acquisito Primario
Valore Voluto +11	Valore Voluto +7	Valore Voluto +4	Valore Naturale Terziario
Valore Voluto +8	Valore Voluto +5	Valore Voluto +3	Valore Naturale Secondario
Valore Voluto +5	Valore Voluto +3	Valore Voluto +2	Valore Naturale Primario
da 21 in poi	da 11 a 20	Fino a 10	

GM

MATURAZIONE TOTALE

GM

Maturazione fino ad Oggi

GM

Oggi ottenuti

GM + 5

Se oggi eri presente ottieni

GM +

Quante Catastrofi oggi? (1 GM ognuna)

GM +

Ammontare (2 GM per uno) Altri Primari

GM +

Primario Superiore, (10 GM)

GM +

Primario alla Pari, (7 GM)

GM +

Primario Inferiore, (5 GM)

GM +

Altri secondari, DI < (1 GM per uno)

GM +

Gruppo, DI = 3, (5 GM)

GM +

Secondario, DI = 3, (4 GM)

GM +

Gruppo, DI = 2, (3 GM)

GM +

Secondario, DI = 2, (2 GM)

GM +

Gruppo, DI = 1, (1 GM)

Maturazione

Giocatore

Ruolo Viro Mundus

Personaggio

Sesso Età

Aspetto

Sogno Anima

Attività

Cuccioli

Nome Razza ID

Nome Razza ID

Nome Razza ID

Nome Razza ID

[Scheda personaggio]



Proprietà

Arma
MaterialeDan +
Note

Arsenale

Man + Rot

se a Munizioni o da Lancio..

For Git
Cad CarArma
MaterialeDan +
Note

Man + Rot

For Git
Cad CarArma
MaterialeDan +
Note

Man + Rot

For Git
Cad CarArma
MaterialeDan +
Note

Man + Rot

For Git
Cad CarArma
MaterialeDan +
Note

Man + Rot

For Git
Cad CarArma
MaterialeDan +
Note

Man + Rot

For Git
Cad Car

Capitale

Oggetto Valore

Oggetto Valore

Oggetto Valore

Liquidi



Indice di Dimensione

VALORI NATURALI

Primari	Gradi Passivo	Secondari	Gradi Passivo	Terziari	Gradi Passivo
	+		+		+
	+		+		+
	+		+		+

Valori Acquisiti

Primari	Gr	Co	Lx	Secondari	Gr	Co	Lx	Terziari	Gr	Co	Lx
		+				+				+	
		+				+				+	
		+				+				+	
		+				+				+	
		+				+				+	

9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Valore Naturale () + Competenza (Co) (+) = Ammontare per la Prova ()

Prova Personale

Dado < Ammontare = Successo Dado = Ammontare = Successo Dado > Ammontare = Fallimento

Prova Causata

Ammontare ≤ 14: Prova Fattibile 14 < Ammontare < 28: Prova Complessa 28 ≤ Ammontare: Prova Anormale

Parametri

Velocità: in un solo turno, ti muovi al massimo di metri

Resistenza: sottrai al Danno Grezzo degli attacchi subiti

Riflessi: chi ha messo meno di in Riflessi, agisce dopo di te

ATTACCHI

Valore d'Attacco

Danno Grezzo

DOLORE

	Soglia	Livelli	Malus
Base	/	/	+
Testa	/	/	+
Braccio	/	/	+
Braccio	/	/	+
Gamba	/	/	+
Gamba	/	/	+

FATICA

Soglia	Sforzo	Fiatone
		-

Etica

Coraggio

Saggezza

Pietà

Sicurezza

Dotazioni

Alleati

Arsenale

Capitale

Contatti

Cucciolo

Esperienza