

HARP

HIGH ADVENTURE ROLE PLAYING

Nome del Personaggio: _____

Nome del Giocatore: _____

Professione: _____ Livello _____

Livello Tot: _____ DE: _____

Cultura: _____

Altezza: _____ cm Deso: _____ Kg

Sesso: _____ Età: _____

Capelli: _____ Occhi: _____

Carattere: _____

Regione di provenienza: _____

Punti Fato: _____

Bonus Difensivo

BD armatura: _____

Bonus Riflessi:
(*2 - Den. Arm) _____

Magia: _____

Difesa Chi: _____

Scudo: _____

Altro: _____

Totale BD: _____

Forza

Costituzione

Agilità

Riflessi

Autodisciplina

Ragionamento

Intuizione

Presenza

Statistiche

Valore Mod. + Razza + Speciale = Totale DS

Jiri resistenza

Statistica numero di gradi Valore Bonus Spec. Totale

_____ Grado Statistica _____

Stamina

Co/Co

Volontà

Ad/Ad

Magia

Un/Un

Punti Ferita massimi: _____

Punti Mana massimi: _____

Punti Ferita attuali:

Punti Mana attuali:

DF per turno:

Penalità Totale:

Tesori

Platino _____

Oro _____

Argento _____

Rame _____

Linguaggi

D

S

Ingresso

Nessuna (0-15 kg + 1/2 Bo. Fo) _____

Nessuna (16-30 kg + 1/2 Bo. Fo) _____

Media (31-45 Kg + 1/2 bo. Fo) _____

Desante (46 Kg + 1/2 bo. Fo) _____

Deso m.

Mod

_____ -0

_____ -10

_____ -20

_____ -30

Ferite e guarigione

Leggere: Una ferita o un insieme di ferite, che causano una penalità totale da 0 a -25, perdita di sangue al massimo di 5 DF per round e il personaggio deve aver perso meno del 25% dei DF.

Medie: Una ferita o un insieme di ferite, che causano una penalità totale da 26 a -50, perdita di sangue al massimo di 10 DF per round e il personaggio deve aver perso meno del 50% dei DF. Può anche includere danni ai muscoli, tendini e organi.

Gravi: Una ferita o un insieme di ferite, che causano una penalità maggiore di -51, perdita di sangue superiore ai 10 DF per round e il personaggio deve aver perso almeno il 50% dei DF. Qualunque frattura con ossa frantumate, muscoli, nervi, tendini e organi distrutti è da considerarsi una ferita grave.

Tabella dei tempi di guarigione

Tiro	Leggere	Medie	Gravi
01-15	5 giorni	25 giorni	45 giorni
16-35	4 giorni	18 giorni	34 giorni
36-65	3 giorni	12 giorni	24 giorni
66-90	2 giorni	7 giorni	15 giorni
91-100	1 giorno	3 giorni	7 giorni

Recupero DF:

Bonus Costituzione + 1 per ogni 8 ore di riposo.

Recupero altre ferite:

d100 + bonus costituzione + eventuale bonus derivante dal tiro di medicina del medico curante.

Talenti

Armamenti

Arma: _____ BO: _____

Maldestro: _____ Dimensione attacco: _____

Critico: _____ Note Speciali: _____

Deso: _____ Kg Incr. Gittata: _____ m Dist. Ravo.: _____ m

Movimento base

MB	Camminata (z1)	Corsa (z2)	Corsa Veloce (z3)	Scatto (z4)	Scatto veloce (z5)
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Arma: _____ BO: _____

Maldestro: _____ Dimensione attacco: _____

Critico: _____ Note Speciali: _____

Deso: _____ Kg Incr. Gittata: _____ m Dist. Ravo.: _____ m

HARP

HIGH ADVENTURE ROLE PLAYING

Abilità	Costo	Stat	# di gradi	Bonus			Totale Bonus	Equipaggiamento		
				Gradi	Stat	Spec		Oggetto	Localazione	Deso
Arti esoteriche										
Conoscenze arcane	___	Ra/ra	___	___	___	___	___	___	___	
Rune	___	Ra/in	___	___	___	___	___	___	___	
Sintonia magica	___	In/In	___	___	___	___	___	___	___	
Sviluppo punti potere	___	co/ad	___	___	___	___	___	___	___	
Alchimia	___	In/Ra	___	___	___	___	___	___	___	
Amuleti	___	In/Ad	___	___	___	___	___	___	___	
Trucchetti magici	___	Ra/ad	___	___	___	___	___	___	___	
Artistica										
Cantare	___	Dr/in	___	___	___	___	___	___	___	
Danzare	___	Ag/pr	___	___	___	___	___	___	___	
Imitare suoni	___	Dr/ad	___	___	___	___	___	___	___	
Narrare Storie	___	Dr/in	___	___	___	___	___	___	___	
Recitazione	___	Dr/in	___	___	___	___	___	___	___	
Suonare	___	Dr/ag	___	___	___	___	___	___	___	
Aletica										
Acrobazia/Rotolare	___	Ag/ad	___	___	___	___	___	___	___	
Contorsionismo	___	Ag/ad	___	___	___	___	___	___	___	
Arrampicarsi	___	Ag/fo	___	___	___	___	___	___	___	
Combattimento										
AM - Stile del dragone	___	Fo/fo	___	___	___	___	___	___	___	
AM - Stile della scimmia	___	Ag/ag	___	___	___	___	___	___	___	
AM - Stile degli artigli della tigre	___	Ag/ag	___	___	___	___	___	___	___	
AM - Kata con arma	___	Ag/ag	___	___	___	___	___	___	___	
AM - Stile Ji'Corva	___	Ad/ag	___	___	___	___	___	___	___	
AM - Stile Dugno di pietra	___	Ad/co	___	___	___	___	___	___	___	
AM - Stile Garu	___	Ad/ag	___	___	___	___	___	___	___	
Arma (_____)	___	Fo/ag	___	___	___	___	___	___	___	
Arma (_____)	___	Fo/ag	___	___	___	___	___	___	___	
Arma (_____)	___	Fo/ag	___	___	___	___	___	___	___	
Arma (_____)	___	Fo/ag	___	___	___	___	___	___	___	
Arma (_____)	___	Fo/ag	___	___	___	___	___	___	___	
Arma (_____)	___	Fo/ag	___	___	___	___	___	___	___	
Arti marziali - attacchi	___	Fo/ag	___	___	___	___	___	___	___	
Arti marziali - proiezioni	___	Fo/ag	___	___	___	___	___	___	___	
Risare	___	Fo/ag	___	___	___	___	___	___	___	
SC - Combattimento aereo	___	Fo/ag	___	___	___	___	___	___	___	
SC - Arula -Ka	___	Rf/ag	___	___	___	___	___	___	___	
SC - JZier	___	Rf/ag	___	___	___	___	___	___	___	
SC - Mastomasi	___	Fo/ag	___	___	___	___	___	___	___	
SC - Combattimento alla cieca	___	In/ra	___	___	___	___	___	___	___	
SC - Disarma avversario	___	Fo/ag	___	___	___	___	___	___	___	
SC - Combattimento in arcione	___	Fo/ag	___	___	___	___	___	___	___	
SC - Combattimento con 2 armi	___	Fo/ag	___	___	___	___	___	___	___	
Concentrazione										
Chi: Concentrazione	___	Ad/fo	___	___	___	___	___	___	___	
Chi: Difesa	___	Ad/in	___	___	___	___	___	___	___	
Chi: Forza	___	Ad/fo	___	___	___	___	___	___	___	
Chi: Velocità	___	Ad/fo	___	___	___	___	___	___	___	
Concentrazione Mentale	___	ad/ad	___	___	___	___	___	___	___	

Deso totale: _____

Note

Megan Giles

HARP

HIGH ADVENTURE ROLE PLAYING

Abilità	Costo	Stat	# di gradi	Bonus			Totale Bonus
				Gradi	Stat	Spec	
Fisica							
Armature	---	Fol/ag	---	---	---	---	---
Nuotare	---	Fol/ag	---	---	---	---	---
Saltare	---	Fol/ag	---	---	---	---	---
Sviluppo punti ferita	---	Col/ad	---	---	---	---	---
Generica							
Artigianato (_____)	---	Ral/ag	---	---	---	---	---
Artigianato (_____)	---	Ral/ag	---	---	---	---	---
Artigianato (_____)	---	Ral/ag	---	---	---	---	---
Conoscenze mondane	---	Ral/ra	---	---	---	---	---
Erboristica	---	Ral/in	---	---	---	---	---
Linguistica	---	Ral/in	---	---	---	---	---
Leggere/seguire tracce	---	Ad/in	---	---	---	---	---
Maestria delle funi	---	Ral/ag	---	---	---	---	---
Medicina	---	Ral/in	---	---	---	---	---
Percezione	---	In/ad	---	---	---	---	---
Segnalazione	---	Ral/in	---	---	---	---	---
Stimare	---	Ral/in	---	---	---	---	---
Influenza							
Contrattare	---	Dl/in	---	---	---	---	---
Oratoria	---	Dl/in	---	---	---	---	---
Raggirare	---	Dl/in	---	---	---	---	---
Rurale							
Accudire animali	---	Dl/in	---	---	---	---	---
Ammaestrare animali	---	In/pr	---	---	---	---	---
Cavalcare	---	Ag/ad	---	---	---	---	---
Foraggiare / Sopravvivenza	---	In/ra	---	---	---	---	---
Governare imbarcazioni	---	Ag/ra	---	---	---	---	---
Navigazione	---	Ral/in	---	---	---	---	---
Orticoltura	---	Ral/in	---	---	---	---	---
Volare / Planare	---	Ag/ad	---	---	---	---	---
Sotterfugio							
Agguato	---	Ad/ag	---	---	---	---	---
Borseggiare	---	Ag/rf	---	---	---	---	---
Cecchinaggio	---	Ad/ag	---	---	---	---	---
Camuffarsi	---	Dl/ad	---	---	---	---	---
Conoscenza dei bassifondi	---	Dl/in	---	---	---	---	---
Furtività	---	Ad/ag	---	---	---	---	---
Meccanismi	---	In/ag	---	---	---	---	---
Prestidigitazione	---	Dl/ad	---	---	---	---	---
Usare veleni	---	Ral/ad	---	---	---	---	---
_____	---	/	---	---	---	---	---
_____	---	/	---	---	---	---	---
_____	---	/	---	---	---	---	---
_____	---	/	---	---	---	---	---
_____	---	/	---	---	---	---	---
_____	---	/	---	---	---	---	---

Addestramenti

Apprendista funzionario della compagnia
 Accolito Feshariano
 Alchimista
 Arciere Arcuriano
 Bladgorn
 Erborista Osh'Tahl
 Fattucchiere
 Legionario Argentino
 Ordine di Dascaline
 Rover G'Shul
 Scout Gherek
 Skalgor
 Accolito Varaghra
 Apprendista Atriah
 Apprendista Garuda
 Apprendista Meeta
 Apprendista Usirae
 Custodi Gray
 Iniziato Stok
 J Dalladi di Desnia
 Soldato di Fanteria Janical

Famiglio

Nome: _____ Taglia: _____
 MB: _____ Iniz.: _____ BD: _____
 DF massimi: _____ DF attuali: _____
 Penalità totale: _____ DF per turno: _____
 Stamina: _____ Volontà: _____ Magia: _____
 Attacco 1: _____
 Attacco 2: _____
 Attacco 3: _____
 Abilità: _____

Cavalcatura

Nome: _____ Taglia: _____
 MB: _____ Iniz.: _____ BD: _____
 DF massimi: _____ DF attuali: _____
 Penalità totale: _____ DF per turno: _____
 Stamina: _____ Volontà: _____ Magia: _____
 Attacco 1: _____
 Attacco 2: _____
 Attacco 3: _____
 Abilità: _____

 Deso massimo trasportabile: _____
 Deso Trasportato: _____

HARP

HIGH ADVENTURE ROLE PLAYING

<i>Incantesimi</i>	<i>Costo P.P.</i>	<i>Stat</i>	<i># di gradi</i>	<i>Bonus</i>			<i>Totale Bonus</i>
				<i>Gradi</i>	<i>Stat</i>	<i>Spec</i>	

_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___
_____	___	/	___	___	___	___	___

Ritratto del personaggio



Obiettivo personale

Obiettivo di gruppo

Trucchetti magici
Nome

Costo

Megan Giles