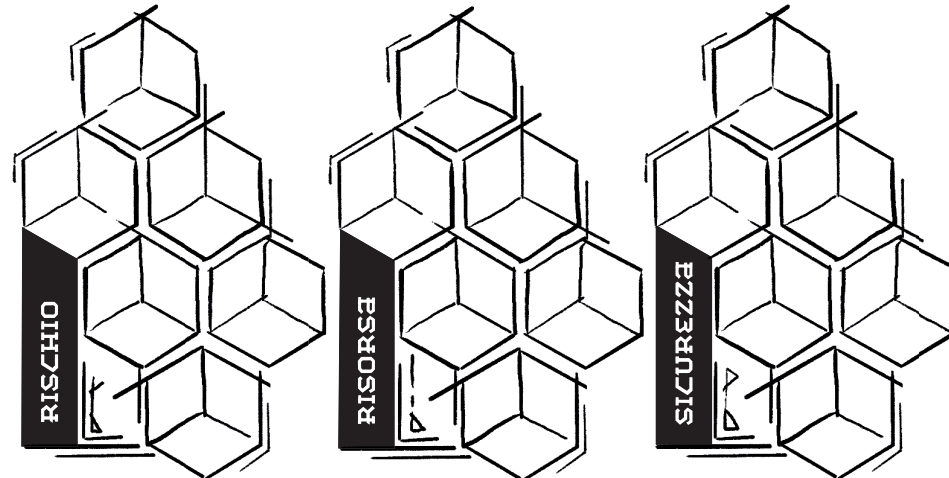


# BIOMA

NOME Markov ETÀ 29  
 LUOGO DI NASCITA Cittadella  
 ETNIA Eredi del Vecchio Mondo  
 TRATTO ETNICO Vena dell'Esploratore:  
Dopo Riposo Scomodo puoi effettuare test di Robustezza come  
se fossi competente (se sei competente la Difficoltà è 1)



**CONOSCENZA**  
**4**  
 ANIMALI ☐  
 BIOLOGIA ☐  
 ETNIE ☐  
 TERRITORIO ☐

**FORZA**  
**4**  
 COSTRIZIONE ☐  
 INTIMIDAZIONE ☐  
 RES. SOSTANZE ☐  
 ROBUSTEZZA ☐

**MENTE**  
**2**  
 BARATTO ☐  
 FABBRICAZIONE ☐  
 ORIENTAMENTO ☐  
 SENSORIALITÀ ☐

**PRONTEZZA**  
**3**  
 ACROBAZIA ☐  
 GUIDA ☐  
 MANUALITÀ ☐  
 MOV. FURTIVO ☐

**SOPRAVIVENZA**

SETE ☐ X3 = ☐  
 FAME ☐ X2 = ☐  
 SONNO ☐ X1 = ☐

**FATICA** MAX 10 + **STENTI** = **LOGORAMENTO**

0 + TRASCURABILE + 3 + LIEVE + 6 + OSTACOLANTE + 8 + DEBILITANTE + 12 + MORTALE + 15

ZONA	- ARMATURA -	DANNEGGIAMENTO	- CALORE -
TESTA		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
BRACCIO SX	Armatura Imbottita	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1
BRACCIO DX	Armatura Imbottita	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1
TORSO	Armatura Imbottita	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1
GAMBA SX	Armatura Imbottita	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1
GAMBA DX	Armatura Imbottita	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1
INDUMENTO	Completo da Esploratore		4
Se in positivo, il personaggio è ben coperto, ma soffrirà il caldo nelle zone afose. Questo parametro è dato dal risultato di tutti i "calori" delle armature e dal vestito.			9

**TRASPORTI**

ARMI	SLOT	OGGETTI	SLOT	OGGETTI	SLOT
Fucile	3				

SLOT 3...  
 TRASPORTATI  
 SLOT 20...  
 MASSIMI

**ARMI**

NOME	GITTATA	DANNEGG.	CARICATORE	RICARICA	INGOMBRO
Fucile	Media	4	10	5	4

CAMMINI	Corsaro		
Nome abilità	- DESCRIZIONE -	Nome abilità	- DESCRIZIONE -
Alito del Tiratore	Puoi utilizzare le Armi a Gittata Media a Portata Ravvicinata senza malus.		