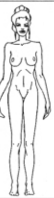
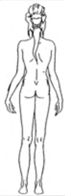
FANTASY WORLD
SYSTEM

ELISH

WWW.ELISH.IT

Status Bellico

Immagine anteriore del personaggio*	Immagine posteriore del personaggio*
	

*Shilouette con armatura del personaggio su cui segnare le varie ferite.

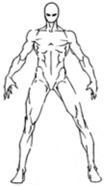
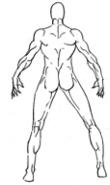
Tipo di Danno	Simbologia	Punti Stress	Valore di veemenza del colpo	Tempo di Guarigione in herek	Tipo di Danno	Simbologia	Punti Stress	Valore di veemenza del colpo	Tempo di Guarigione in herek
Graffio Livido	‒‒‒ ○	da 1 a 4	1 o 2	1	Squarcio Lesione interna Per.Totale	≣ ‒‖‖‖‒ ●	da 26 a 40	da 13 a 16	circa un mese
Ferita Contusione Perforazione	═ ‒‖‒ ⊙	da 5 a 10	da 3 a 7	circa una settimana	Amputazione Spappolamento	〰 ╪‖╪	da 41 a 55	da 17 a 20	?
Taglio Frattura Per.Profonda	≡ ‒‖‖‒ ◉	da 11 a 25	da 8 a 12	circa due settimane	Mortale	☠	da 8 a 55+	da 21 a ...	??

Arma	Arma	Arma	Arma	Arma	Stile di lotta
Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus
Affondo:	Affondo:	Affondo:	Affondo:	Affondo:	pugno diretto:
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
Fendente:	Fendente:	Fendente:	Fendente:	Fendente:	Gancio:
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
Ascendente:	Ascendente:	Ascendente:	Ascendente:	Ascendente:	Calcio frontale:
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
Discendente:	Discendente:	Discendente:	Discendente:	Discendente:	Calcio circolare:
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
Parata:	Parata:	Parata:	Parata:	Parata:	Guardia:
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO

Stress **Duraturo** di Corpo:

Stress **Momentaneo** di Corpo:

Status Bellico

Immagine anteriore del personaggio*	Immagine posteriore del personaggio*
	

*Shilouette con armatura del personaggio su cui segnare le varie ferite.

Tipo di Danno	Simbologia	Punti Stress	Valore di veemenza del colpo	Tempo di Guarigione in herek	Tipo di Danno	Simbologia	Punti Stress	Valore di veemenza del colpo	Tempo di Guarigione in herek
Graffio Livido	‒‒‒ ○	da 1 a 4	1 o 2	1	Squarcio Lesione interna Per.Totale	≣ ‒‖‖‖‒ ●	da 26 a 40	da 13 a 16	circa un mese
Ferita Contusione Perforazione	═ ‒‖‒ ⊙	da 5 a 10	da 3 a 7	circa una settimana	Amputazione Spappolamento	〰 ╪‖╪	da 41 a 55	da 17 a 20	?
Taglio Frattura Per.Profonda	≡ ‒‖‖‒ ◉	da 11 a 25	da 8 a 12	circa due settimane	Mortale	☠	da 8 a 55+	da 21 a ...	??

Arma	Arma	Arma	Arma	Arma	Stile di lotta
Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus	Colpi e Bonus
Affondo:	Affondo:	Affondo:	Affondo:	Affondo:	pugno diretto:
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
Fendente:	Fendente:	Fendente:	Fendente:	Fendente:	Gancio:
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
Ascendente:	Ascendente:	Ascendente:	Ascendente:	Ascendente:	Calcio frontale:
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
Discendente:	Discendente:	Discendente:	Discendente:	Discendente:	Calcio circolare:
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
Parata:	Parata:	Parata:	Parata:	Parata:	Guardia:
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO	OOOOOOOOOO

Stress **Duraturo** di Corpo:

Stress **Momentaneo** di Corpo:

TABELLA DELLE ESPERIENZE

Tirocinio :	*Bonus:*	*Abilità :*
In un Collegio d'Armi	(I Corso) [durata 6 anni] +1 ogni 3 anni (II Corso) [durata minima 8 anni] +1 ogni 2 anni e +1 in Corpo ogni 2 anni	Usare un'Arma, Cavalcare, Schivare, Autocontrollo, Pronto Soccorso, Atletica, Leggere/scrivere Imperian, Forza, Percezione, rissa etc. Araldica, Addestrare un tipo di animale, Leggere/scrivere una lingua a scelta, Karma, Combattimento cieco, Cadere bene, Tolleranza alle droghe, etc.
In un'Arena di Guerra	+1 ogni 4 anni	Usare un'Arma, Conoscenza delle creature, Addestrare un tipo di animale, Combattimento cieco, Furia, Resistenza al dolore, Forza, Intimidire, rissa, Schivare, etc.
Con tribù , mercenari, pirati......	+1 ogni x anni a scelta del Master	Usare un'Arma, Forza, Leggere/Scrivere una lingua, Parlare la lingua della tribù, Atletica, Pronto soccorso, Travestirsi, Nascondersi, Navigazione, Marina, Arrampicarsi, Cavalcare, Nuotare, Cacciare, Valutare, Percezione, Gioco d'azzardo, rissa, etc.
Vagabondaggio	+1 ogni 4 anni	Usare un'Arma, Rubare, Travestirsi, Gioco d'Azzardo, Convincere, Cavalcare, Cacciare, Nascondersi, Percezione, Parlare una lingua a scelta, rissa, etc.
In un Mestiere (es.: fabbro, contadino, acrobata da circo, alchimista, etc.)	+1 ogni 2 anni	Fabbro, Falegname, Alchimia, Cucinare, Pittura, Circo, etc.
In un Collegio di Magia	(I Corso) [durata 10 anni] +1 ogni 5 anni (II Corso) [durata minima 15 anni] +1 ogni 5 anni e +1 ogni anno in Spirito	Magia della scuola, Astronomia, Divinazione, Leggere/Scrivere una lingua, Parlare una lingua a scelta, Percezione del magico, Empatia, Alchimia, Charme, Convincere, etc. Magia avanzata della Scuola, Rune, Conoscenza della Tavola Demonologica, Pranoterapia, Creare magie, Copiare magie, Ipnosi, Meditazione, etc.
Eremitaggio	+1 ogni 6 anni e +1 ogni anno a Mente	Erboristeria, Meditazione, Addomesticare un tipo di animale, Percezione, Empatia, Autocontrollo, etc.
In una Chiesa	+1 ogni 4 anni	Fede, Usare un'Arma, Pronto soccorso, Alchimia, Pranoterapia, magia Kabalh (se si è studiato in una chiesa-collegio dell'Arcano), Convincere, Charme, Divinazione, Empatia, Leggere/Scrivere un lingua, etc.
In un Collegio delle Scienze	(I Corso) [durata 6 anni] +1 ogni 2 anni (II Corso) [durata minima 6 anni] +1 ogni anno	Volare artificiale, Leggere/Scrivere una lingua a scelta, Parlare una lingua a scelta, Erboristeria, Araldica, Chimica, Matematica, Astronomia, Geografia, Storia, Anatomia, etc. Filosofia, Teologia, Psicologia, Antropologia, Medicina, Chirurgia, Metafisica, Fisica, etc.
In un Collegio di Musica	(Corso unico) [durata minima 4 anni] +1 ogni 2 anni	Suonare uno strumento, Cantare, Ballare, Comporre, Costruire uno strumento, Conoscenza delle ballate, Poesia, Empatia, etc.
In un Monastero (n.d.r.: tale parola va intesa unicamente come luogo di studio di arti marziali e tecniche meditative)	+1 ogni 4 anni +1 in Corpo ogni 2 anni	Conoscere lo stile del monastero, Meditare, Linee di Energia, Contorsionismo, Ki, Tolleranza ad una droga, Usare un'Arma, Autocontrollo, Nascondersi, Forza, Atletica, Erboristeria, Cadere bene, Muoversi in silenzio, Combattimento cieco, Pronto soccorso, Pranoterapia, etc.
Con un Mentore (es.: tutore, familiare..)	+1 ogni tot di anni a seconda del Mentore	(tutte le abilità che si possono apprendere variano dal tipo di Mentore e dalla vita che questi ha condotto).
In altro...	vario	etc.