

RAZZA: _____
NOME: _____
ARCHETIPO: _____
PREDISPOSIZIONE: _____

GIOCATORE: _____



ATTRIBUTI

CORPO	REAZIONE	PRESENZA	MENTE	ANOMALIA
SOMAC	SOMAR	SOMAP	SOMAM	SOMAA

STRESS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 Scosso

DESCRITTORI

PUNTI REM	MOVIMENTO

LESIONI

SUPERFICIALI	AGGRAVATE	MORTALI	SoRE

PROTEZIONI

TESTA	CORPO	BRACCIA	GAMBE

TIPO DI ARMATURA:

NOTE:

ABILITÀ

Ris. BONUS **MAESTRIE**

CORPO	ALMACRAZIO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	ARMI DA MISCHIA PESANTI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	ATLETICA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(+)
	INTIMIDIRE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(=)
	NUOTARE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(-)
	RISSA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
REAZIONE	ACROBAZIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	ARMI A DISTANZA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	ARMI DA MISCHIA LEGGERE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(+)
	CONDURRE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(=)
	FURTIVITÀ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(-)
	RAPIDITÀ DI MANO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
PRESENZA	ARTE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	EMPATIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	INGANNARE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(+)
	ORATORIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(=)
	PERSUADERE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(-)
	SOCIALIZZARE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
MENTE	CERCARE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	CONOSCENZE ACCADEMICHE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(+)
	CONOSCENZA DELL'ARCIPELAGO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(=)
	PARLARE LINGUA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(-)
	TECNICA E INGEGNERIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
ANOMALIA	ARMONIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	DISSONANZA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	DIVINAZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(+)
	OCCULTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(=)
	SINTONIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		(-)
SOVRACCARICO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

NOTE DELLE MAESTRIE

ARMI

ARMA DA MISCHIA

					
ABILITÀ	RISERVA BONUS	SOMMA MARZIALE	CL. ARMA	CL. DANNO	STRUTTURA

ARMA DA MISCHIA

					
ABILITÀ	RISERVA BONUS	SOMMA MARZIALE	CL. ARMA	CL. DANNO	STRUTTURA

ARMA A DISTANZA

					
ABILITÀ	RISERVA BONUS	PORTATA	VC	CL. DANNO	STRUTTURA

ARMA A DISTANZA

					
ABILITÀ	RISERVA BONUS	PORTATA	VC	CL. DANNO	STRUTTURA

NOTE

EQUIPAGGIAMENTO

ISPIRAZIONI

GRUPPO PRINCIPALE

FREQUENZE BLAFOLK

FREQUENZE ASHRAN

ALTRI GRUPPI

1. PERCEZIONE MINORE / SCRUTARE
2. ALTERAZIONE MINORE / INFONDERE MINORE
3. CREAZIONE MINORE
4. ISOLAMENTO
5. PERCEZIONE MAGGIORE / COMUNICARE
6. ALTERAZIONE MAGGIORE / INFONDERE MAGGIORE
7. CREAZIONE MAGGIORE

1. SCRUTARE
2. VESTIRE
3. NEGARE
4. COMPRENDERE
5. IMPORRE

STORIA DEL PERSONAGGIO

BACKGROUND

MAESTRO
COSTO TOT.

___] 1) 2) 4) 6) 8)

DOMINIO
COSTO TOT.

___] 1) 2) 4) 6) 8)

AUTORITÀ
COSTO TOT.

___] 1) 2) 4) 6) 8)

FAZIONE
COSTO TOT.

___] 1) 2) 4) 6) 8)

PRECETTI

L] P] O]

L] P] O]

L] P] O]

OGGETTIVI CONDIVISI

CARTE REM

1]

2]

3]

DONI

LIMITI

SQUILIBRI MENTALI

UZZIO

XP

1]

2]

3]

