



GIOCATORE: _____

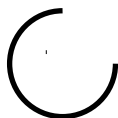
NOME: _____

RAZZA: _____

PREDISPOSIZIONE: _____

ATTRIBUTI

CORPO



SOMaC



REAZIONE



SOMaR



PRESENZA



SOMaP



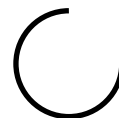
MENTE



SOMaM



ANOMALIA



SOMaA



STRESS

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

Stress Massimo

DESCRIPTORI _____

PUNTI REM

MOVIMENTO



LESIONI

SUPERFICIALI



AGGRAVATE



MORTALI



SoRe

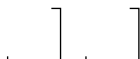


PROTEZIONI

TESTA



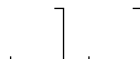
CORPO



BRACCIA



GAMBE



TIPO DI ARMATURA:

NOTE:

ABILITÀ







RIS. BONUS MAESTRIE

CORPO	ARMI DA MISCHIA PESANTI	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	ATLETICA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	INTIMIDIRE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(+)
	NUOTARE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(=)
	RISSA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(-)
		<input type="text"/>	<input type="text"/>	
REAZIONE	ACROBAZIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	ARMI A DISTANZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	ARMI DA MISCHIA LEGGERE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	ARTI MARZIALI	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(+)
	CONDURRE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(=)
	FURTIVITÀ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(-)
	RAPIDITÀ DI MANO	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
PRESENZA	ARTE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	EMPATIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	INGANNARE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(+)
	PERSUADERE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(=)
	SOCIALIZZARE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(-)
	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
MENTE	ALTA TECNOLOGIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	BASSA TECNOLOGIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	CERCARE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	CONOSCENZE ACCADEMICHE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(+)
	CONOSCENZE COMUNI	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(=)
	PARLARE LINGUA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(-)
	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
ANOMALIA	ARMONIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	DISSONANZA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	OCCULTO	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(+)
	SINTONIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(=)
	SOVRACCARICO	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(-)
	<input type="text"/>	<input type="text"/>		




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

ANOMALIE

GRUPPO PRINCIPALE

ALTRI GRUPPI

FREQUENZE SU MISURA

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

FREQUENZE STANDARD

1. Percezione Minore / Scrutare
2. Alterazione Minore / Infondere Minore
3. Creazione Minore / Evocazione Minore
4. Isolamento / Vincolo

5. Percezione Maggiore / Comunicare
6. Alterazione Maggiore / Infondere Maggiore
7. Creazione Maggiore / Evocazione Maggiore

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]

OBIETTIVI CONDIVISI

CARTE REM

1]

2]

3]

DONI

LIMITI

SQUILIBRI M.

VIZIO

XP

1]

2]

3]