



GIOCATORE: _____
 NOME: _____
 RAZZA: _____
 PREDISPOSIZIONE: _____

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	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"/>	
	ARTI MARZIALI	<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"/>	
	PERSUADERE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	SOCIALIZZARE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
MENTE	ALTA TECNOLOGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	BASSA TECNOLOGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	CERCARE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	CONOSCENZE ACCADEMICHE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	CONOSCENZE COMUNI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ANOMALIA	ARMONIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	DISSONANZA	<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

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ABILITÀ	RISERVA BONUS	SOMMA MARZIALE	CL. ARMA	CL. DANNO	STRUTTURA

ARMA DA MISCHIA

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ABILITÀ	RISERVA BONUS	SOMMA MARZIALE	CL. ARMA	CL. DANNO	STRUTTURA

ARMA A DISTANZA

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ABILITÀ	RISERVA BONUS	PORTATA	VC	CL. DANNO	STRUTTURA

ARMA A DISTANZA

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ABILITÀ	RISERVA BONUS	PORTATA	VC	CL. DANNO	STRUTTURA

NOTE

EQUIPAGGIAMENTO

ANOMALIE

GRUPPO PRINCIPALE

FREQUENZE SU MISURA

ALTRI GRUPPI

- 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 ① ② ④ ⑥ ⑧
COSTO TOT.

DOMINIO ① ② ④ ⑥ ⑧
COSTO TOT.

AUTORITÀ ① ② ④ ⑥ ⑧
COSTO TOT.

FAZIONE ① ② ④ ⑥ ⑧
COSTO TOT.

PRECETTI

L P O

L P O

L P O

OBIETTIVI CONDVISI

CARTE REM

1

2

3

DONI

LIMITI

SQUILIBRI M.

VIZIO

XP

1

2

3