

NOME

GENERE

TRATTI

IDENTITÀ

TEMA

FAZIONE

LEGAMI

1	<input type="checkbox"/> Ammirazione <input type="checkbox"/> Inferiorità	<input type="checkbox"/> Lealtà <input type="checkbox"/> Sfiducia	<input type="checkbox"/> Affetto <input type="checkbox"/> Odio	4	<input type="checkbox"/> Ammirazione <input type="checkbox"/> Inferiorità	<input type="checkbox"/> Lealtà <input type="checkbox"/> Sfiducia	<input type="checkbox"/> Affetto <input type="checkbox"/> Odio
2	<input type="checkbox"/> Ammirazione <input type="checkbox"/> Inferiorità	<input type="checkbox"/> Lealtà <input type="checkbox"/> Sfiducia	<input type="checkbox"/> Affetto <input type="checkbox"/> Odio	5	<input type="checkbox"/> Ammirazione <input type="checkbox"/> Inferiorità	<input type="checkbox"/> Lealtà <input type="checkbox"/> Sfiducia	<input type="checkbox"/> Affetto <input type="checkbox"/> Odio
3	<input type="checkbox"/> Ammirazione <input type="checkbox"/> Inferiorità	<input type="checkbox"/> Lealtà <input type="checkbox"/> Sfiducia	<input type="checkbox"/> Affetto <input type="checkbox"/> Odio	6	<input type="checkbox"/> Ammirazione <input type="checkbox"/> Inferiorità	<input type="checkbox"/> Lealtà <input type="checkbox"/> Sfiducia	<input type="checkbox"/> Affetto <input type="checkbox"/> Odio

PUNTI FABULA

- ◆ **+1 Punto Fabula** se non ne hai a inizio sessione.
- ◆ **+1 Punto Fabula** quando un **Cattivo** entra in scena.
- ◆ **+1 Punto Fabula** quando ottieni un **fallimento critico** su un Test.
- ◆ **+2 Punti Fabula** se ti **arrendi** a 0 Punti Vita.
- ◆ Spendi **1 Punto Fabula** dopo aver effettuato un Test per **invocare un Tratto** e ritirare **uno o entrambi** i dadi (non dopo un **fallimento critico**).
- ◆ Spendi **1 Punto Fabula** dopo aver effettuato un Test per **invocare un Legame** e aggiungerne la **forza** al risultato del Test (una volta per Test).
- ◆ Spendi **1 Punto Fabula** per alterare la storia in maniera vantaggiosa (se intervieni su elementi introdotti o controllati da altre persone, ti serve il loro permesso). Eventuali conseguenze meccaniche sono a discrezione del Game Master.

INVENTARIO

OGGETTO	PI	EFFETTO
Elisir	3	Una creatura recupera 50 Punti Mente.
Rimedio	3	Una creatura recupera 50 Punti Vita.
Scheggia Elementale	2	Una creatura subisce 10 danni da (scegliere tra: aria, fulmine, fuoco, ghiaccio, terra).
Tenda Magica	4	Permette al gruppo di riposare nelle terre selvagge.
Tonico	2	Una creatura guarisce da uno status.

MODIFICATORE INIZIATIVA:

DIFESA:

DIFESA MAGICA:

EQUIPAGGIAMENTO

Equipaggiabili: Armature Marziali Scudi Marziali Armi da Mischia Marziali Armi a Distanza Marziali

OGGETTO EQUIPAGGIATO

DESCRIZIONE

ACCESSORIO

ARMATURA

MANO PRINCIPALE

MANO SECONDARIA

ZAINO E APPUNTI



ZENIT

CARATTERISTICHE E STATUS

BASE ATTUALE

DESTREZZA	<input type="checkbox"/> LENTO	FURENTE
INTUITO	<input type="checkbox"/> CONFUSO	
VIGORE	<input type="checkbox"/> DEBOLE	AVVELENATO
VOLONTÀ	<input type="checkbox"/> SCOSSO	

PUNTI VITA, PUNTI MENTE, PUNTI INVENTARIO

MAX

ATTUALI

PV

(VIG x 5) + LIVELLO + ALTRO

CRISI

PM

(VOL x 5) + LIVELLO + ALTRO

PI

6 + ALTRO



LIVELLO DEL PERSONAGGIO

CLASSE / LIVELLO

BENEFICI GRATUITI

INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ

CLASSE / LIVELLO

BENEFICI GRATUITI

INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ

CLASSE / LIVELLO

BENEFICI GRATUITI

INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ

NOME DEL PERSONAGGIO

ALTRE CLASSI

Tieni traccia delle altre classi qui sotto. Ricorda, puoi avere al massimo **tre classi non padroneggiate** allo stesso tempo.

CLASSE / LIVELLO	BENEFICI GRATUITI
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ	

CLASSE / LIVELLO	BENEFICI GRATUITI
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ	

CLASSE / LIVELLO	BENEFICI GRATUITI
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ	

CLASSE / LIVELLO	BENEFICI GRATUITI
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ	

ABILITÀ EROICHE

ARCANA E INCANTESIMI

Tieni traccia degli **incantesimi** che hai imparato e degli **Arcana** che hai vincolato qui sotto.

NOME	PM	BERSAGLI	DURATA

RITUALI

Discipline: Arcanismo Chimerismo Elementalismo Entropismo Ritualismo Spiritismo



NOME DEL PERSONAGGIO

ARCANA E INCANTESIMI

Tieni traccia degli **incantesimi** che hai imparato e degli **Arcana** che hai vincolato qui sotto.

NOME	PM	BERSAGLI	DURATA

NOME	PM	BERSAGLI	DURATA

RITUALI Discipline: Arcanismo Chimerismo Elementalismo Entropismo Ritualismo Spiritismo

