Owner's Level

PSICOCRISTALLO

Crystal Name

PERSONALITÀ

- ☐ Artista
- ☐ Prepotente
- ☐ Codardo
- ☐ Amico
- ☐ Eroe
- ☐ Bugiardo
- ☐ Meticoloso
- ☐ Reattivo
- ☐ Osservatore
- ☐ Bilanciato
- ☐ Risoluto
- ☐ Saggio
- ☐ Determinato
- ☐ Furtivo
- ☐ Percettivo
- ☐ _____

CARATTERISTICHE

	Punteggio Caratteristica	Modificatore Caratteristica	Bonus Temp
FOR		FOR	
COS		COS	
DES		DES	
INT		INT	
SAG		SAG	
CAR		CAR	

INT Bonus

Mod. Caratt. = (Punteggio Caratt. - 10) ÷ 2

PSICOCRISTALLO

Owner's Level		Granted Abilities	Armatura Naturale	INT Bonus
1	☐	**Alertness** * Improved Evasion Self-propulsion Shared Powers Sighted Telepathic Link	+0	+0
3	☐	Deliver Touch Powers	+1	+1
5	☐	Telepathic Speech	+2	+2
7			+3	+3
9	☐	Flight	+4	+4
11	☐	Power Resistance	+5	+5
13	☐	Sight Link	+6	+6
15	☐	Channel Power	+7	+7
17			+8	+8
19			+9	+9

*Si applica al possessore se entro 4,5m

ABILITÀ

	No addestr.	Bonus Abilità		Owner's Ranks	Varie
Valutare			INT		
Autoipnosi	■		SAG		
Equilibrio	■		DES		
Raggirare	■		CAR		
Scalare	■		DES		+8
Concentrazione	■		COS		
Decifrare Scritture			INT		
Diplomazia	■		CAR		
Disattivare Congegni			INT		
Camuffare	■		CAR		
Artista della fuga	■		DES		
Contraffare	■		INT		
Raccogliere informazioni	■		CAR		
Addestrare Animali			CAR		
Guarire	■		SAG		
Nascondersi	■		DES		
Intimidire	■		CAR		
Saltare	■		FOR		
Ascoltare	■		SAG		
Muoversi silenziosamente	■		DES		
Scassinare Serrature			DES		
Sapienza Psionica			INT		
Cavalcare	■		DES		
Cercare	■		INT		
Percepire Intenzioni	■		SAG		
Rapidità di Mano			DES		
Sapienza Magica			INT		
Osservare	■		SAG		
Sopravvivenza	■		SAG		
↳ Seguire tracce	☐ con addestramento		Sopravvivenza		
Nuotare	■		FOR		
Acrobazia			DES		
Utilizzare Oggetti Magici			CAR		
Usa Oggetti Psionici			CAR		
Usare Corde	■		DES		
Conoscenze: Psioniche			INT		
_____	☐				
_____	☐				

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite

pf

pf

COMBATTIMENTO

ATTACCO BASE Attacco Temp. Danno Temp.

+ +

BONUS INIZIATIVA INIZ

with Self-propulsion: Basic Speed 30 m 6 q

with Flight: Velocità in volo 50 m 10 q

BONUS AFFERRARE = Attacco Base + FOR − 12 + Mod. di Taglia Varie

TIRI SALVEZZA

	Owner's Base Save	Varie	Temp
TEMPRA SALVEZZA TEM	= COS +	+	
RIFLESSI SALVEZZA RIF	= DES +	+	
VOLONTÀ SALVEZZA VOL	= SAG +	+	

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Percepire Trappole

☐ Resistenza

EFFETTI

ATTACCHI

	Bonus di attacco	Danno	Critico
Gittata m q			
Gittata m q			
Gittata m q			

ARMATURA

		Armatura Naturale	Mod. di Taglia	Modificatori Vari
CLASSE ARMATURA CA	= 10 + DES +		+ 4 +	
IMPREPARATO CLASSE ARMATURA CA	= 10 / +		+ 4 +	
A CONTATTO CLASSE ARMATURA CA	= 10 + DES /		+ 4 +	

CA Temp. CA

Power Resistance Riduzione del danno

/

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO