

NOME

GENERE

TRATTI

IDENTITÀ

TEMA

ORIGINE

LEGAMI

1

☐ Ammirazione

☐ Inferiorità

☐ Lealtà

☐ Sfiducia

☐ Affetto

☐ Odio

4

☐ Ammirazione

☐ Inferiorità

☐ Lealtà

☐ Sfiducia

☐ Affetto

☐ Odio

2

☐ Ammirazione

☐ Inferiorità

☐ Lealtà

☐ Sfiducia

☐ Affetto

☐ Odio

5

☐ Ammirazione

☐ Inferiorità

☐ Lealtà

☐ Sfiducia

☐ Affetto

☐ Odio

3

☐ Ammirazione

☐ Inferiorità

☐ Lealtà

☐ Sfiducia

☐ Affetto

☐ Odio

6

☐ Ammirazione

☐ Inferiorità

☐ Lealtà

☐ Sfiducia

☐ Affetto

☐ 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.

PUNTI ESPERIENZA

Alla fine di ciascuna sessione, ottieni automaticamente 5 PX. Poi:

◆ Ottieni PX pari a [Punti Ultima spesi dai Cattivi].

◆ Ottieni PX pari a [Punti Fabula spesi dal gruppo ÷ numero di PG].

Infine, se hai 10 o più PX, spendi 10 PX e aumenti il livello del personaggio di 1.

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

INTUITO

VIGORE

VOLONTÀ

☐ LENTO

☐ CONFUSO

☐ DEBOLE

☐ SCOSSO

FURENTE

AVVELENATO

PUNTI VITA, PUNTI MENTE, PUNTI INVENTARIO

MAX

ATTUALI

PV

PM

PI

(VIG x 5) + LIVELLO + ALTRO

(VOL x 5) + LIVELLO + ALTRO

6 + ALTRO

CRISI

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