Owner's Level

PSICRYSTAL

Crystal Name

PERSONALITY

- ☐ Artiste
- ☐ Bully
- ☐ Coward
- ☐ Friendly
- ☐ Hero
- ☐ Liar
- ☐ Meticulous
- ☐ Nimble
- ☐ Observant
- ☐ Poised
- ☐ Resolved
- ☐ Sage
- ☐ Single-minded
- ☐ Sneaky
- ☐ Sympathetic
- ☐

STATISTICHE

	Punteggio Della statist.	Modificatore Della statist.	Bonus Temporaneo
FOR		FOR	
COS		COS	
DES		DES	
INT		INT	
SAG		SAG	
CAR		CAR	

INT Bonus

Modificatore di Statistica = (Punteggio Statist. Totale - 10) ÷ 2

PSICRYSTAL

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

* Applies to owner when within 5 ft

ABILITÀ

	Senza addest.	Bonus a Abilità		Owner's Ranks	Altro
Valutare			INT		
Autohypnosis	■		SAG		
Balance	■		DES		
Raggirare	■		CAR		
Scalare	■		DES		+8
Concentrazione	■		COS		
Decipher Script			INT		
Diplomazia	■		CAR		
Disattivare Congegni			INT		
Camuffare	■		CAR		
Artista della fuga	■		DES		
Forgery	■		INT		
Gather Information	■		CAR		
Addestrare Animali			CAR		
Guarire	■		SAG		
Hide	■		DES		
Intimidire	■		CAR		
Jump	■		FOR		
Listen	■		SAG		
Move Silently	■		DES		
Open Lock			DES		
Psicraft			INT		
Cavalcare	■		DES		
Search	■		INT		
Intuizione	■		SAG		
Rapidità di mano			DES		
Sapienza Magica			INT		
Spot	■		SAG		
Sopravvivenza	■		SAG		
└ Seguire tracce	☐ con addestramento		SOPRAVVIVENZA		
Nuotare	■		FOR		
Tumble			DES		
Use Magic Device			CAR		
Use Psionic Device			CAR		
Use Rope	■		DES		
Knowledge: Psionics			INT		
	☐				
	☐				

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite

pf

pf

COMBATTIMENTO

Attacco Base Attacco Temporaneo Danno Temporaneo

+ +

INITIATIVE BONUS

INIZ

with Self-propulsion: Basic Speed 30 mtrs 6 qs

with Flight: Velocità in Volo 50 mtrs 10 qs

GRAPPLE BONUS

= Attacco Base + FOR - 12 + Modificatore di Taglia Altro

TIRI SALVEZZA

		Owner's Base Save	Altro	Temporaneo
SALVEZZA DI TEMPRA	TEM	= COS +	+	
SALVEZZA DI RIFLESSI	RIF	= DES +	+	
SALVEZZA DI VOLONTÀ	VOL	= SAG +	+	

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Percepire Trappole

☐ Resistenza

EFFETTI

ATTACCHI

	Gittata	Bonus di Attacco	Danno	Critico
	mtrs qs			
	mtrs qs			
	mtrs qs			

ARMATURA

CLASSE ARMATURA = 10 + DES + Armatura Naturale + 4 + Misc Modifier

CA

CLASSE ARMATURA DA IMPREPARATO = 10 / + + 4 +

CA

CLASSE ARMATURA A CONTATTO = 10 + DES / + 4 +

CA

CA Temporanea Power Resistance Riduzione del Danno

CA / /

ABILITÀ di COMBATTIMENTO