NOME GENERE IDENTITÀ TEMA ORIGINE ☐ Ammirazione ☐ Lealtà ☐ Affetto ☐ Ammirazione ☐ Lealtà ☐ Affetto ☐ Inferiorità ☐ Inferiorità ☐ Sfiducia ☐ Odio ☐ Sfiducia ☐ Odio ☐ Ammirazione ☐ Lealtà ☐ Affetto ☐ Ammirazione ☐ Lealtà ☐ Affetto ☐ Inferiorità ☐ Sfiducia ☐ Odio ☐ Inferiorità ☐ Sfiducia ☐ Odio ☐ Ammirazione ☐ Lealtà ☐ Affetto ☐ Ammirazione ☐ Lealtà ☐ Affetto ☐ Inferiorità ☐ Sfiducia ☐ Odio ☐ Inferiorità ☐ Sfiducia ☐ Odio **PUNTI FABULA** ◆ +1 Punto Fabula se non ne hai a inizio sessione. ◆ +1 Punto Fabula quando ottieni un fallimento critico su un Test. +1 Punto Fabula quando un Cattivo entra in scena. +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: MODIFICATORE INIZIATIVA: ◆ Ottieni PX pari a [Punti Ultima spesi dai Cattivi]. DIFESA: ◆ 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. DIFESA MAGICA: **EOUIPAGGIAMENTO 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					
	DESTREZZ		LENTO			
	INTUIT	) 🖅	CONFUSO FURENTE			
	VIGOR	E *&	☐ DEBOLE ☐ AVVELENATO			
	VOLONTA	À top	SCOSSO			
		PUNTI VITA, PUNT	MENTE, PUNTI INVENTARIO			
	MAX.		ATTUALI			
	PV (VIG x 5)	+ LIVELLO + ALTRO CRISI				
	PM	(VOL x 5) + LIVELLO + ALTRO				
FABULA ULTIMA	PI	6 + ALTRO				
TTJRPG			LIVELLO DEL PERSONAGGIO			
CLASSE/LIVELLO		BENEFICI GRATUITI				
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ						
CLASSE / LIVELLO		BENEFICI GRATUITI				
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ						
CLASSE / LIVELLO		BENEFICI GRATUITI				
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ						

ALTRE CLASSI Tien	ii traccia delle altre classi qui sotto. Ricorda, puo	i avere al massimo <b>tre classi non padroneggiate</b> allo stesso tempo.	ARCANA E INCANTESIMI	Tieni traccia degli <b>incantesimi</b> che hai imparato e degli <b>Arcana</b> che hai vincolato qui sotto.		
CLASSE / LIVELLO	BENEFICI GRATUITI		NOME	PM	BERSAGLI	DURATA
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ						
CLASSE / LIVELLO	BENEFICI GRATUITI					
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ						
					II	
CLASSE / LIVELLO	BENEFICI GRATUITI					
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ						
CLASSE / LIVELLO	BENEFICI GRATUITI					
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ						
				"		
ABILITÀ EROICHE						
			RITUALI	<b>Discipline:</b> □ Arcanismo □ Chir	nerismo 🗆 Elementalismo 🗖 E	Entropismo 🗆 Ritualismo 🗖 Spiritismo
						FABULA ULTIMA

ARCANA E INCANTESIMI	Tieni traccia degli <b>inca</b> n	ntesimi che hai	mparato e degli <b>Arcana</b> che hai vincolato c	ui sotto.				
NOME		PM	BERSAGLI	DURATA	NOME	PM	BERSAGLI	DURATA
					RITUALI	<b>Discipline:</b> ☐ Arcanismo ☐ Ch	nimerismo 🗆 Elementalismo 🗖 Entro	pismo 🗆 Ritualismo 🗀 Spiritismo
							FA	BULA ULTIMA

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

## APPUNTI DI GRUPPO E OROLOGI

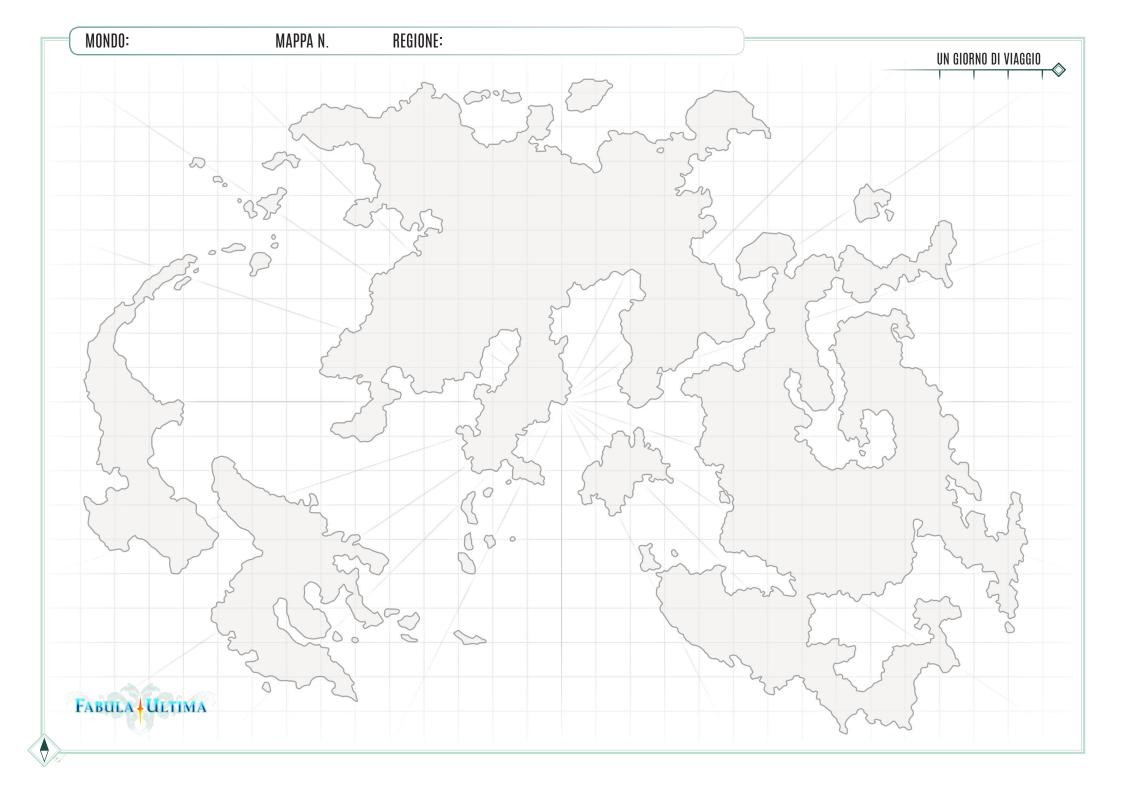


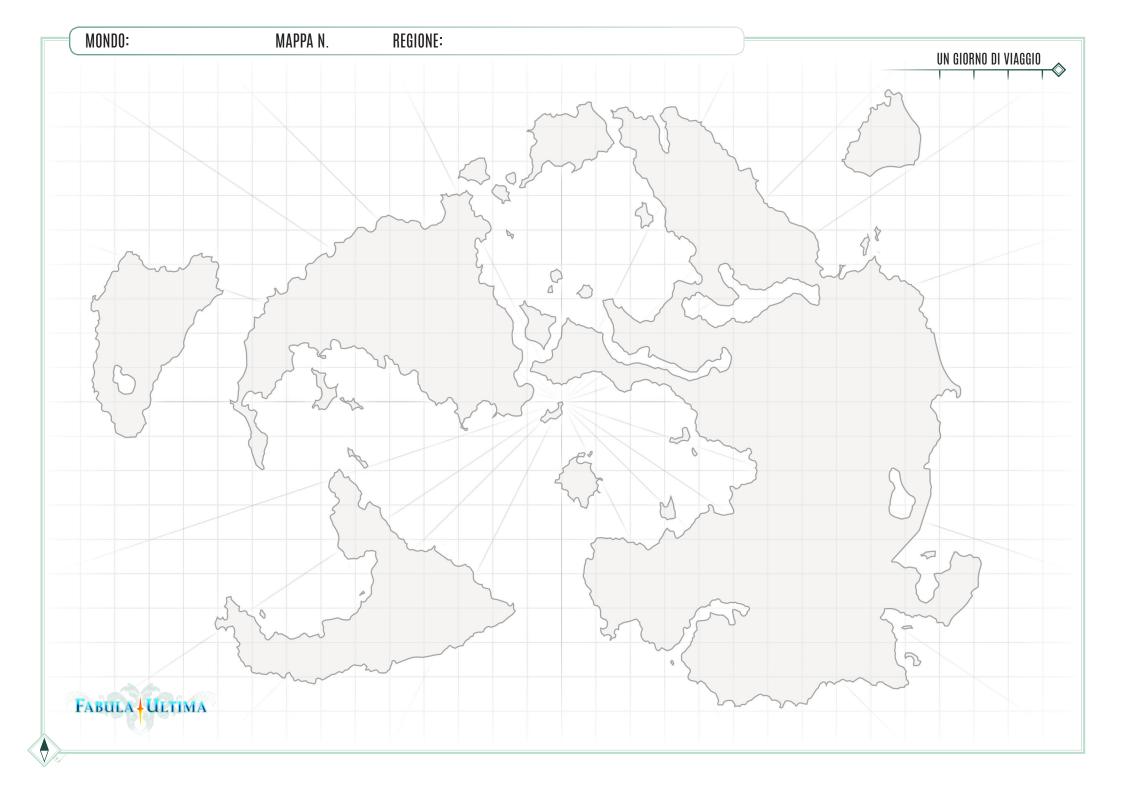
## DIARIO

LUOGHI, OGGETTI, PERSONAGGI	APPUNTI
	FABULA ULTIMA
	TTURPG

## SCHEDA DEL MONDO

INFORMAZIONI SUL MONDO	NAZIONI, PAESI E REAMI CONOSCIUTI	
NOME E FORMA DEL MONDO		
MAGIA E TECNOLOGIA		
EVENTI STORICI		
ENIGMI E MISTERI		
ENTOPIL E PROTEKT		
MINACCE		
		Experience
		FABULA ULTIMA





MONDO: MAPPA N. REGIONE: UN GIORNO DI VIAGGIO FABULA - ULTIMA