



# STREGONE

ORIGINE STREGONESCA

RAZZA BACKGROUND

ALLINEAMENTO GIOCATORE

NOME DEL PERSONAGGIO

## COMPETENZA

PERCEZIONE PASSIVA

ISPIRAZIONE

FORZA

- ◆ — TIRO SALVEZZA
- — ATLETICA

DESTREZZA

- ◆ — TIRO SALVEZZA
- — ACROBAZIA
- — FURTIVITÀ
- — RAPIDITÀ DI MANO

COSTITUZIONE

- ◆ — TIRO SALVEZZA

INTELLIGENZA

- ◆ — TIRO SALVEZZA
- — ARCANO
- — INDAGARE
- — NATURA
- — RELIGIONE
- — STORIA

SAGGEZZA

- ◆ — TIRO SALVEZZA
- — ADDESTRARE ANIMALI
- — INTUIZIONE
- — MEDICINA
- — PERCEZIONE
- — SOPRAVVIVENZA

CARISMA

- ◆ — TIRO SALVEZZA
- — INGANNO
- — INTIMIDIRE
- — INTRATTENERE
- — PERSUAZIONE

LINGUAGGI, TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI

### COMPETENZE

- ARMATURE LEGGERE
- ARMATURE MEDIE
- ARMATURE PESANTI
- ARMI SEMPLICI
- ARMI DA GUERRA
- SCUDI

### STRUMENTI & ALTRE COMPETENZE

- ARNESI DA FALSARIO
- BORSA DA ERBORISTA
- STRUMENTI DA NAVIGATORE
- STRUMENTI DA ARTIGIANO
- GIOCHI
- STRUMENTI MUSICALI
- VEICOLI
- ARNESI DA SCASSO
- SOSTANZE DA AVVELENATORE
- TRUCCHI PER CAMUFFAMENTO

CA (with shields for No Armatura and No Scudo)

INIZIATIVA

VELOCITÀ

PUNTI FERITA

MAX ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

DADI VITA (TOTALI, USATI, d6)

LIVELLI DI INDEBOLIMENTO (1-6)

SALVEZZA DA MORTE

ATTACCO	BONUS TPC	DANNI	TIPO

BONUS DI ATTACCO INCANTESIMI

CD SALVEZZA INCANTESIMI

PUNTI STREGONERIA (TOTALI, USATI)

METAMAGIA (CONOSCITE)

INCANTESIMI PREFERITI

LIV.	NOME	EXTRA RIT.	CONC.	TS/TPC	TEMPO DI LANCIO

LEVEL 1

PRIVILEGIO DELL'ORIGINE STREGONESCA

LEVEL 2

### FORTE DI MAGIA

PUOI CONVERTIRE GLI SLOT INCANTESIMO IN PUNTI STREGONERIA (O VICEVERSA). LA TABELLA DI CONVERSIONE È LA SEGUENTE:

Livello Slot Incantesimo	Punti Stregoneria
1st	2
2nd	3
3rd	5
4th	6
5th	7

LEVEL 3

### METAMAGIA

SCEGLI 2 OPZIONI METAMAGICHE DA POTER UTILIZZARE SUI TUOI INCANTESIMI.

- 10 SCEGLI UN'ALTRA OPZIONE.
- 17 SCEGLI UN'ALTRA OPZIONE.

LEVEL 6

PRIVILEGIO DELL'ORIGINE STREGONESCA

LEVEL 14

PRIVILEGIO DELL'ORIGINE STREGONESCA

LEVEL 18

PRIVILEGIO DELL'ORIGINE STREGONESCA

LEVEL 20

### RIPRISTINO STREGONESCO

OGNI VOLTA CHE FINISCI UN RIPOSO BREVE RECUPERI 4 PUNTI STREGONERIA.

### SLOT INCANTESIMO

TOTALI								
1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○

LANCIATI

INCANTESIMI PREPARATI

TRUCCHETTI CONOSCIUTI



NOME DEL PERSONAGGIO

ETA'

ALTEZZA

PESO

PELLE

OCCHI

CAPELLI

DIVINITA'

CICATRICI

SEGNI DI RICONOSCIMENTO

TRATTI CARATTERIALI

IDEALI

LEGAMI

DIFETTI

ASPETTO

TALENTI & TRATTI AGGIUNTIVI

ZAINO & BORSE

OGGETTO

QTA'

OGGETTI MAGICI / PERGAMENTE / POZIONI

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva

ALLEATI

NEMICI

MR

MA

ME

MO

MP



CARATTERISTICA  
DA INCANTATORE

BONUS DI  
ATTACCO INCANTESIMI

CD SALVEZZA  
INCANTESIMI

EXTRA  
 TOTALI USATI  
 TIPO

CLASSE DA  
INCANTATORE

		Liv.	NOME	EXTRA	SCUOLA	TS/TPC	TEMPO DI LANCIO	EFFETTO
PREP	<input type="radio"/>	<input type="text"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	MOSOVY	CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="text"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	MOSOVY	CONC. ○				

**VISO**

Lenti, Maschere, Occhi, Occhiali

**TESTA**

Cappelli, Corone, Diademi, Elmi  
 Fasce, Filatteri

**COLLO**

Amuleti, Collane, Medaglioni,  
 Ninnoli, Pendenti, Sciarpe,

**SCHIENA**

Cappe, Coprispalle, Mantelli

**CORPO**

Abiti, Armature

**TORSO**

Maglie, Tuniche, Sottovesti  
 Vesti

**MANI**

Guanti, Guanti d'arme, Tirapugni

**BRACCIA**

Copribraccia, Bracciali,  
 Braccialetti

**VITA**

Cinture, Fasce

**ANELLI**

Anelli, Ditali

**PIEDI**

Sandali, Scarpe, Stivali

**ARMI**

Armi da mischia/distanza, Bastoni,  
 Bacchette, Scudi

**ALTRO**

Pozioni, Pergamene, Trattii, Ecc.