

MAGHI!™

IL RISVEGLIO

NOME:

CONCETTO:

CAMMINO:

GIOCATORE:

VIRTÙ:

ORDINE:

CRONACA:

VIZIO:

CABALA:

ATTRIBUTI

<i>PRESTANZA</i>	Intelligenza ●○○○○	Forza ●○○○○	Presenza ●○○○○
<i>ACCURATEZZA</i>	Prontezza ●○○○○	Destrezza ●○○○○	Ascendente ●○○○○
<i>RESISTENZA</i>	Fermezza ●○○○○	Costituzione ●○○○○	Autocontrollo ●○○○○

ABILITÀ MENTALI

(+3 Senza Addestramento)

Spec. Formula

- Accademiche _____○○○○○
- Informatica _____○○○○○
- Investigare _____○○○○○
- Manualità _____○○○○○
- Medicina _____○○○○○
- Occulto _____○○○○○
- Politica _____○○○○○
- Scienze _____○○○○○

FISICHE

(+1 Senza Addestramento)

Spec. Formula

- Armi da Fuoco _____○○○○○
- Armi da Mischia _____○○○○○
- Atletica _____○○○○○
- Criminalità _____○○○○○
- Furtività _____○○○○○
- Guidare _____○○○○○
- Lotta _____○○○○○
- Sopravvivenza _____○○○○○

SOCIALI

(+1 Senza Addestramento)

Spec. Formula

- Affinità Animale _____○○○○○
- Bassifondi _____○○○○○
- Empatia _____○○○○○
- Espressività _____○○○○○
- Intimidire _____○○○○○
- Persuasione _____○○○○○
- Socializzare _____○○○○○
- Sotterfugio _____○○○○○

ALTRI TRATTI

PREGI

- _____○○○○○
- _____○○○○○
- _____○○○○○
- _____○○○○○
- _____○○○○○
- _____○○○○○
- _____○○○○○

DIFETTI

- _____
- _____
- _____
- Taglia _____
- Difesa _____
- Mod. Iniziativa _____
- Velocità _____
- Esperienza _____

ARCANA

- Fato _____○○○○○
- Forze _____○○○○○
- Materia _____○○○○○
- Mente _____○○○○○
- Morte _____○○○○○
- Primo _____○○○○○
- Spazio _____○○○○○
- Spirito _____○○○○○
- Tempo _____○○○○○
- Vita _____○○○○○

SALUTE

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

VOLONTÀ

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

MANA

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Punti per Turno: _____

GNOSI

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

SAGGEZZA

- 10 _____ ○
- 9 _____ ○
- 8 _____ ○
- 7 _____ ○
- 6 _____ ○
- 5 _____ ○
- 4 _____ ○
- 3 _____ ○
- 2 _____ ○
- 1 _____ ○

ARMATURA

Tipo _____ Punti _____

INCANTESIMI DI PROTEZIONE

Nome _____ Punti _____

Attributi 5/4/3 • Abilità 11/7/4 (+3 Specializzazioni) • Attributo di Resistenza Preferito — Acanthus, Moros, Thyrus: Autocontrollo +1; Mastigos, Obrimos: Fermezza +1 • Arcana — 2 pallini nel 1° Arcanum, 2 pallini nel 2°, 1 nel 3°, (due di questi devono essere Arcana Dominanti del Cammino) +1 pallino in un Arcanum qualsiasi • Formule 6 • Pregi 7 • (acquistare il 5° pallino degli Attributi, Abilità o Pregi costa 2 punti) • Salute = Costituzione + Taglia • Volontà = Fermezza + Autocontrollo • Taglia = 5 • Difesa = Il valore più basso tra Destrezza e Prontezza • Mod. Iniziativa = Destrezza + Autocontrollo • Velocità = Forza + Destrezza • Saggazza Iniziale = 7 • Gnosi Iniziale = 1 • Mana Iniziale = Saggazza

