

WitchCraft

Poteri / Vulnerabilità

Livello

Poteri / Vulnerabilità

Livello

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Armi / Corpo a corpo

Tipo	Gittata	Car.	Danno	Note
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Storia del personaggio

Proprietà

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Alleati / Contatti

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Penalità da ferite

Punti ferita

PF attuali <= 5

PF attuali = 0

PF attuali <= -10

Prova da effettuare

Penalità variabile da -1 a -5.

Il personaggio è svenuto, effettuare prova costituzione + volontà – PF negativi.

Il personaggio è morente, effettuare prova costituzione + volontà – PF negativi oltre il -10.

Guarigione

PF Attuali >= 0

Il personaggio recupera 1 PF X il livello di successo della prova intelligenza + pronto soccorso.

PF attuali < 0

Il personaggio recupera (sotto cure mediche) 1 PF X livello della sua costituzione al giorno, fino a 0 PF. In seguito recupera 2 PF al giorno.

Recuperare essenza

Incanalare essenza

Il personaggio recupera 1 punto essenza X livello di volontà, ogni minuto.

Nulla

Il personaggio recupera 1 punto essenza X livello volontà, ogni ora.

Rituali – affingere essenza ambientale

I rituali hanno una durata minima di 10 minuti e al termine si effettua un prova di intelligenza + rituali; ogni lv di successo ottiene d4 punti essenza.

Modificatori di durata

+1 prova intelligenza + rituali x ogni ora (massimo +6).

+1 prova intelligenza + rituali x ogni giorno dopo le 6 ore (massimo +6).

Tempi di potere

Ora 0:00 – 12:00

5 punti essenza

Luna piena

5 punti essenza

Solstizio, Equinozio

20 punti essenza

Simboli di potere

Cerchio

Posizionandosi all'interno del cerchio si ottengono 10 punti essenza per invocazioni difensive; all'esterno 5 punti essenza per qualsiasi invocazione.

Pentagramma

Effettuare una prova Intel + rituali per disegnare il pentagramma; collocati dentro il pentagramma si ottiene +5 punti essenza per qualsiasi invocazione; se il pentagramma ha anche un cerchio, si ottengono +7 punti essenza per qualsiasi invocazione e +15 per le invocazioni difensive.