

Majestic Realms



Majestic Realms

Name

SCALE

ATTRIBUTES

	Modifier	Pts		Modifier	Pts
STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	ENDUR	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	REFLEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	WILL	<input type="text"/>	<input type="text"/>
			PER	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	FORT	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MOVE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	INIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Move = Init +4
 Init = Con + Dex

SCRATCH +1 to +2

1 2 3

HURT (-1) +3 to +4

1 2

VERY HURT (-2) +5 to +6

1

INCAP. +7 to +8

1

DEAD +9 on up

1

Weapon	OCV	DCV	DMG
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Dodge Shield Bonus
 Damage Threshold Armor Bonus

Melee OCV = Base Skill + Dexterity
 Ranged OCV = Base Skill + Dexterity + Accuracy
 Melee DCV = Base Skill + Dexterity + Shield Bonus
 Dodge = Acrobatics + Dex
 Damage = Weapon Base Damage + Strength
 Damage Threshold = Fortitude + Armor Bonus

Equipment:

Encumbrance:

ASPECTS

High Concept

Trouble

Background

SKILLS

Skill	Base	+ Lvs	= Final	Pts	Skill	Base	+ Lvs	= Final	Pts
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

GIFTS

Majestic Realms



Majestic Realms

Name

SCALE

ATTRIBUTES

Modifier	Pts	Modifier	Pts
STR <input type="text"/>	_____	ENDUR <input type="text"/>	_____
DEX <input type="text"/>	_____	REFLEX <input type="text"/>	_____
INT <input type="text"/>	_____	WILL <input type="text"/>	_____
		PER <input type="text"/>	_____
CON <input type="text"/>	_____	FORT <input type="text"/>	_____
MOVE <input type="text"/>	_____	INIT <input type="text"/>	_____

Move = Init +4
Init = Con + Dex

SCRATCH +1 to +2

1 2 3

HURT (-1) +3 to +4

1 2

VERY HURT (-2) +5 to +6

1

INCAP. +7 to +8

1

DEAD +9 on up

1

Weapon <input type="text"/>	OCV <input type="text"/>	DCV <input type="text"/>	DMG <input type="text"/>	Dodge <input type="text"/>	Shield Bonus <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Damage Threshold <input type="text"/>	Armor Bonus <input type="text"/>

Melee OCV = Base Skill + Dexterity
Ranged OCV = Base Skill + Dexterity + Accuracy
Melee DCV = Base Skill + Dexterity + Shield Bonus

Dodge = Acrobatics + Dex
Damage = Weapon Base Damage + Strength
Damage Threshold = Fortitude + Armor Bonus

Equipment:

Encumbrance:

Spells	# Lvl 1	# Lvl 2	# Lvl 3	# Lvl 4	# Lvl 5	# Lvl 6	# Lvl 7	# Lvl 8	# Lvl 9
Level 1	Level 2		Level 3						
Level 4	Level 5		Level 6						
Level 7	Level 8		Level 9						

ASPECTS

High Concept

Trouble

Background

SKILLS

Skill	Base	+ Lvs	= Final	Pts	Skill	Base	+ Lvs	= Final	Pts
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Spell Cost	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

GIFTS