


Nome Personaggio				Nome Giocatore			Movimento		Scheda
									V3
Razza		Sesso	Eta'	Altezza	Peso	Occhi	Capelli	Segni particolari	
Punti Esperienza:				Livello:					

Forza		Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max		Punti Ferita Attuali / Massimi		Tiri Salvezza	Totale TS	Punti Assegnati	Valore Caratt.	Bonus Magici	Altro			
Destrezza		/		/		Tempra (Cos)								
Costituzione				Morte -(10+COS*2) PF		Riflessi (Des)								
						Volontà (Sag)								
Intelligenza		Difesa	Totale	Base	Destrezza	Armatura	Scudo	Altro	Penalita'	CM	Comp.	Mov		
		Base		10					Armatura					
Saggezza		Tocco		10					Comp. Armi					
Carisma		Altro:										Scudo		

Penalita'	CM	Comp.	Mov
Armatura			
		Comp. Armi	
Scudo			

[illegible]

Professione:	Caratteristica	Valore Caratt.	Punti Assegnati	Totale
Competenze				
Consapevolezza	Saggezza		1/3lv	
Competenza Magica (CM)				
Competenza Armi (CA)				

Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza

Competenza	Nome		Punteggio
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Abilita' Lista Armi per Tipologia Omogenea			
Equipaggiamento			
	Pozioni e Pergamene:	Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme	
	CdC		
Varie			
Lingue	Capacita' legate ai Tratti		
Vantaggi / Svantaggi	Descrizione		
Svantaggio di Ruolo:			

Patrono:			
Competenza Magica (CM):			
Caratteristica:			Punteggio:

Simbolo:

Devoto – Seguace:

Manifestazione:

Elemento favorito:

Tiro per Colpire:	3d6+CA+(FOR/DES)
-------------------	------------------

Tiro Salvezza: 10 + CM/2 + mod. caratteristica +
2 x Adepto Magia In quella lista +2 x Crit

Prova di Magia: $3d6 + 1d6 \cdot CM/4$

Punti Magia:	Totali	Attuali
--------------	--------	---------

Costo Inc.=
Livello

Metà Punti Magia	
------------------	--

Un Seguace ottiene +1d6 alle Prove di Magia nelle scuole preferita dal Patrono.
Può usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.

Un Devoto aggiunge +1d6 alle Prova di Magia nelle scuole preferite dal Patrono e ignora un 1 o 2 tirato nella Prova di Magia. Deve usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.

[illegible][illegible]