


Nome Personaggio				Nome Giocatore			Movimento		Scheda
									V3.5
Razza		Genere	Eta'	Altezza	Peso	Occhi	Capelli	Segni particolari	
Punti Esperienza:				Livello:					

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

Tratti	Valore	Avanzamenti	Patrono	Note

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

[illegible][illegible]

Competenza	Nome		Punteggio
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Abilita' Lista Armi per Tipologia Omogenea			
Equipaggiamento			
	Oggetti magici:	Monete Platino	
		Monete Oro	
		Monete Argento	
		Monete Rame	
		Gemme	
Capacita' di Carico: 9 (piccola) 16(media) 25(grande) + Forza + Costituzione =			
Varie			
Lingue	Capacita' legate ai Tratti		
Vantaggi / Svantaggi	Descrizione		
Svantaggio di Ruolo:			

Patrono:			
Competenza Magica (CM):			
Caratteristica:	<input type="text"/>	Punteggio:	<input type="text"/>

Simbolo:	
Devoto – Seguace:	
Elemento favorito:	
Tiro per Colpire:	3d6+CA+Mod. Incantesimi
Tiro Salvezza:	10 + CM + mod. caratteristica + 1 x Adepto Magia +1xCrit

Prova di Magia: 3d6 + 1d6 ogni 2 CM
-1 dado per Adepto della Magia

Punti Magia:	Totali	Attuali	Costo Inc.= Livello

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 Prove di Magia nelle scuole preferite dal Patrono e ignora un dado tirato nella Prova di Magia. Deve usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.

[illegible][illegible]