


Nome Personaggio				Nome Giocatore			Movimento	 0.68	Scheda
									V2.6
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:										

Penalita'	CM	Comp.	Mov
<b>Armatura</b>			
		Comp. Armi	
<b>Scudo</b>			

[illegible]

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

[illegible]

Equipaggiamento					
	Pozioni e Pergamene:			Monete Platino	
				Monete Oro	
				Monete Argento	
				Monete Rame	
				Gemme	
	CdC				

Simbolo:	
Devoto – Seguace:	
Manifestazione:	
Elemento favorito:	
Tiro per Colpire:	3d6+CA+Mod. Incantesimi
Tiro Salvezza:	10 + CM/2 + mod. caratteristica +

[illegible]

### Punti Magia:

Totali	Attuali

Costo Inc.=  
Livello

## Metà Punti Magia

[illegible]

Varie		
Lingue	Capacita' legate ai Tratt	
		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.