


Nome Personaggio				Nome Giocatore			Movimento		Scheda
									0.99
Razza		Eta'	Altezza	Peso	Occhi	Capelli	Segni particolari		
Punti Esperienza:				Livello:					

Forza		<div>Punti Fato (20-IV)/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>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>							
Saggezza									
Carisma									

Punti Ferita Attuali / Massimi
/
Morte -(10+ \cos^2) PF

Tiri Salvezza	Totale TS	Punti Assegnati	Valore Caratt.	Bonus Magici	Altro
Tempra (Cos)					
Riflessi (Des)					
Volontà (Sag)					

Difesa	Totale	Base	Destrezza	Armatura	Scudo	Altro
		10				

Altro:

Penalita'	Prova di Magia	Comp.	Mov.
Armatura			
Penalita'	Tiro x Colpire		
Scudo			

Tratti	Valore	Avanzamenti	Patrono	Note

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

[illegible][illegible]

Competenza	Nome				Punteggio
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Abilita' Lista Armi per Tipologia Omogenea					
Equipaggiamento					
Equipaggiamento	Ing.	Equipaggiamento	Ing.	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:			Punteggio:

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

Punti Magia:	Totali	Attuali	Costo Inc.= Livello

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

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]