


Nome Personaggio				Nome Giocatore			Movimento	 0.67	Scheda
									V2.2
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)				
Lista Armi:				
Lista Armi:				
Lista Armi:				
Lista Armi:				

[illegible]

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

[illegible]

Prova di Magia:	3d6 + 1d6*CM/4		
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.