


Nome Personaggio

Nome Giocatore

Movimento



0.90

Scheda

Razza

Eta'

Altezza

Peso

Occhi

Capelli

Segni particolari

Punti Esperienza:

Livello:

Forza

Destrezza

Costituzione

Intelligenza

Saggezza

Carisma

Punti Fato
(20-lv)/5
Attuali / Max

Punti Ferita
Attuali / Massimi

Tiri Salvezza

Totale TS

Punti da Abilità

Valore Caratt.

Bonus Magici

Altro

Difesa

Totale

Base

Destrezza

Armatura

Scudo

Altro

Penalita'

Prova di Magia

Comp.

Mov.

Altro:

Armatura

Penalita'

Scudo

Tiro x Colpire

Tratti

Valore

Avanzamenti

Patrono

Note

Professione:

Caratteristica

Valore Caratt.

Punti Assegnati

Totale

Abilità

Tiri Salvezza

Grado

Competenze

Saggezza

Consapevolezza

Competenza Magica (CM)

Competenza Magica (CM)

Lista Armi:

Lista Armi:

Lista Armi:

Lista Armi:

Vantaggi / Svantaggi

Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza

Arma

Bonus al Colpire

Bonus al Danno

Danno Arma

Gittata

EDX

Tot.

Caratteristica

Magia

Altro

CA

Caratteristica

Magia

Altro

Tot.

[illegible]

CdC

Costo Inc.
= Livello

Varie	
-------	--

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 dado tirato nella Prova di Magia. Deve usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.