


Nome Personaggio				Nome Giocatore			Movimento		Scheda
									0.79
Razza		Genere	Eta'	Altezza	Peso	Occhi	Capelli	Segni particolari	
Punti Esperienza:				Livello:					

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

Penalita'	CM	Comp.	Mov
Armatura			
		Comp. Armi	
Scudo			

Tratti	Valore	Avanzamenti	Patrono	Note

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

[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: _____

Manifestazione:

Elemento favorito:

Tiro per Colpire:	3d6+CA+Mod. Incantesimi
-------------------	-------------------------

Tiro Salvezza: 10 + CM/2 + mod. caratteristica +
2 x Adepto Magia In quella lista +1xCrit

Prova di Magia:	$3d6 + 1d6 \cdot \text{Adepto}$	
-----------------	---------------------------------	--

Punti Magia:	Totale	Attuale	Costo Inc.=
--------------	--------	---------	-------------

Costo Inc.=
Livello

Metà Punti Magia	
------------------	--

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 1 o 2 tirato nella Prova di Magia. Deve usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.

[illegible][illegible]