

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

Tratti	Valore	Avanzamenti	Patrono	Note

[illegible]

Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza

[illegible]

Competenza	Nome	Punteggio
Lista Armi:		
Lista Armi:		
Lista Armi:		
Lista Armi:		
Lista Armi:		
Lista Armi:		
Abilita' Lista Armi per Tipologia Omogenea		
Equipaggiamento		
<div>Monete Platino</div> <div>Monete Oro</div> <div>Monete Argento</div> <div>Monete Rame</div> <div>Gemme</div>		
Capacita' di Carico: 9 (piccola) 16(media) 25(grande) + Forza + Costituzione =		
Varie		
Lingue	Capacita' legate ai Trattati	
Vantaggi / Svantaggi	Descrizione	
Svantaggio di Ruolo:		

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

Punti Magia:	Totali	Attuali	Costo Inc.= Livello

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.

[illegible]