

Nome Personaggio

Nome Giocatore

Movimento

OBSS

0.27

Scheda

V1.1

Razza

Sesso

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

/

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

Base

Sorpresi

Tocco

10

10

10

Penalita'

CM

Des

Mov

Armatura

Comp. Armi

Scudo

Tratti	Valore	Avanzamenti												Patrono	Note

Professione:

Caratteristica

Valore Caratt.

Punti Assegnati

Totale

Competenze

Saggezza

1/3lv

Competenza Magica (CM)

Competenza Armi (CA)

Lista Armi:

Lista Armi:

Lista Armi:

Lista Armi:

Abilita'

Grado

Svantaggi

Vantaggi

Iniziativa (3d6+Destrezza o Intelligenza):

Arma

Bonus al Colpire

Bonus al Danno

Danno Arma

Gittata

EDX

Tot.

Caratteristica

Magia

Altro

CA

Caratteristica

Magia

Altro

Tot.

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

Simbolo:	
Devoto – Seguace:	
Manifestazione:	
Elemento favorito:	
Tiro per Colpire:	3d6+CA+(FOR/DES)
Tiro Salvezza:	10 + Livello Inc. + mod. caratteristica + 2 x Adepto Magia In quella lista

[illegible]

Prova di Magia:	3d6 + 1d6*CM/4		
Punti Magia:	Totali	Attuali	Costo = Liv Inc. +1
Metà Punti Magia			

[illegible]

Varie		
Lingue	Capacita' legate ai Trattati	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 alla 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.