


Nome Personaggio				Nome Giocatore			Movimento	 0.75	Scheda
									v3
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		

[illegible]

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

[illegible][illegible]

Patrono:			
Competenza Magica (CM):			
Caratteristica:	<input type="text"/>	Punteggio:	<input type="text"/>

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

[illegible]

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

Un Seguace ottiene +1d6 alle Prove di Magia nelle scuole preferite 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]