



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		10				
Tocco		10				

Penalita'	CM	Comp.	Mov
<b>Armatura</b>			
		Comp. Armi	
<b>Scudo</b>			

Altro:	
--------	--

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

[illegible][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 +2 x Crit

Prova di Magia:	$3d6 + 1d6 \cdot CM/4$
-----------------	------------------------

### Punti Magia:

Totali

Attuali

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]