Nome Personaggio			Nom	Nome Giocatore					Mo			Movimento		0BS	4	Scheda V2.5	
Razza Sesso Et			Altez	Altezza F			Occhi				Capelli			Segni particolari			
															-		
5 .: 5																	
Punti Esperienza:			Livel	lo:													
Forza	(20-	i Fato lv)/5 i / Max			unti Ferita ali / Massimi			Tiri Salvezza Totale						re Bonus Magici			
Destrezza		,		1				Tempra (Cos) Riflessi (Des)									
Costituzione				(10+CC	-COS*2) PF				Volontà (Sag)								
Intelligenza	Difes	a Tota			estrez	za	Arn	natura	Scud	0	Altro		Penal	ta' C	CM Comp.	Mov	
Intelligenza		Base		10						_		Arm		ura			
Saggezza	Tocco			LO								Scudo		10	Comp	o. Armi	
										7	Scuo	10					
Carisma	Altro:																
Tratti				Valo	ore			Ava	anzaı	ment	i T		Patro	no	Note		
							+			+							
D ()		Dunti							A I- :1:4 -	•		-					
			Valore Caratt.	Punti Asseg	n Tot	ale					Abilita	ľ		ı	iri Salvezza	Grado	
Consapevolezza	Sago	Saggezza		1/3lv													
σοποαροτοιοΣΣα		,															
Competenza Magica (CM))																
Competenza Armi (CA)											1/-	-4			:		
Lista Armi: Lista Armi:											va	ntag	gi / Sv	antag	gı		
Lista Armi: Lista Armi:																	
Lista Armi:																	
Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza																	
Arma		Bonus al 0						Bonus al Danr				no		Danno	Gittata	EDX	
Aillia	Tot.	Caratteristic	a Mag	jia A	ltro	C	A	Caratteri	aratteristica M		jia A	ltro	Tot.	Arma	Cittata	LDX	
							\dashv										
							\dashv										

	Equipaggiamento											
			oni e Perga	mene:		Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme						
Patrono:					Simbo	olo.						
Competenza Magica (CM):			o – Seguace:									
Caratteristica:			estazione:									
	Carat	Max	_	ento favorito: er Colpire:	3d6+CA	+Mod. Incantes	imi					
Liste di Magia	Adepto Magia #	Lista Favoritate	eristica	Liv.	-	alvezza:	10	L0 + CM/2 + mod. caratteristica +				
					_		2 x A	depto Magia In	quella lis	sta +2 Cı	it	
					Prova	di Magia:	346 +	1d6*CM/4				
						Magia:	Totali	Attuali		Costo Inc	.=	
										Livello		
					Metà	Punti Magia						
Incantesimi	Lista	Appre	so Tir	0 778 F		Incantesin	าi	Lista	Appreso	Tiro Salvezza	F	
			Saive	ΖΖα						Saivezza	•	
	<u> </u>											
Lingue	Canac	cita' lega	ate ai		arie i							
Lingue	Capat	na iego	ale ai	Hall								
						Un Seguace otti	ene +1d6 alle F	Prove di Magia ne referita del Patron	lle scuole	preferita	dal mi	
						Un Devoto aggiu Patrono e ign l'energ	inge +1d6 alle ora un 1 o 2 tir gia preferita de	referita del Patron Prova di Magia ne ato nella Prova di I Patrono nei tuoi	elle scuole Magia. D incantesir	e preferite eve usare ni.	dal e	