Nome Personaggio				No	Nome Giocatore					Movime			ento	OBSS		4	Scheda	
5		1			_										0.90		V3	.5
Razza		Eta'	Altezz	a	Peso		Oc	chi		Ca	apelli			Se	gni paı	tico	ları	
Punti Esperienza:		<u> </u>	<u> </u>	Liv	ello:													
,								J										
Forza	(20-	Fato lv)/5 i / Max	А	Punti ttuali /	Ferita Mass	erita Iassimi		Tiri Salvez		ezza	Totale TS	As:	Punti segnati	Valor Cara		Bonus Magici	Altro	
Destrezza		/				/			Rifle	empra (Cos) Riflessi (Des)								
Costituzione				Mort	e -(10-	+COS	*2) PF		Volc	Volontà (Sag)								
Intelligenza		Difesa Total		otale	Base 10			rezza Arr		matura Scu		Altro		Penalita' Armatura		/lagia	Comp.	Mov
Saggezza		A ltro:											I	Soud	0		Comp	. Armi
		Altro:												Scudo				
Carisma																		
Tratti					٧	Valore			A۱	vanza	amen	ti		Pa	atrono		No	te
Professione:		Caratteristica Valor		Valore	Pu	Punti Assegn To			Ab		Abilita'	Tit		Tiri	i Salvezza		Caratt.	
Competenze		C		Caratt.	í	ati	Totale	iie iie										
Consapevolezza		Saggezza			1/	3lv												
						_		1										
						\dashv		-										
						+		1										
								1										
								1										
						_		-										
					_	\dashv		1										
						_		1										
						\dashv		1										
								1				Van	tag	gi / Sv	antago	ji 📄		
Competenza Magica (CM)								1										
Competenza Armi (CA) Iniziativa: 3d6 + Intelligenza d		Dectr	0772]										
Arma) Desi	al Colpire				Bonus al Dan			al Danr	nno b		Danno					
		Tot. Caratteristica					ro C	:A	Caratteristica				tro Tot.		Arma		ittata	EDX
						_												

Competenza		Nome		Punteggio							
Lista Armi:											
Lista Armi:											
Lista Armi:											
Lista Armi:											
Lista Armi:											
Lista Armi: Abilita' Lista Armi per Tipologia Omogenea											
Abilità Lista Attili per Tipologia Ottogettea											
	E	guinaggiamanta									
	E	quipaggiamento	Monete Platino								
			Monete Oro								
			Monete Argento								
			Monete Rame								
			Gemme								
		_									
Capacita' di Carico: 9 (piccola) 16(media) 25(gran Costituzione =	de) + Forza +										
Costituzione =											
	<u> </u>	Varie									
Lingue		Capacita' legate ai Trat	tı								
Vantaggi / Svantaggi		Descrizione									
Svantaggio di Ruolo:											

Patrono:				_	Simbolo:					
Competenza Magica (CM):		Devoto – Seguace:								
Caratteristica:	Elemento favorito:									
		Tiro per Colpire:								
Prova di Magia: 3d6 +	Tiro Salvezza:		M + mod. c							
-1 dado per		1 >	k Adepto Ma	ıgia +1x0	Crit					
Punti Magia: Totali A	Un Seguace ottiene +1d6 alle	Prove di Magia	a nelle scuole	preferita (dal Patror	no.				
	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.									
		ignora un dado tirato nella Pi Patro	rova di Magia. ono nei tuoi inc	Deve usare l' cantesimi.	energia pr	eferita de	el			
Incontraimi	Liete	A	Desir		Incontocimi		Liete	A	D	
Incantesimi	Lista	Appreso	Pag.	Α	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	Α
L	l		·							