	Scheda
0,75	v3
Razza Genere Eta' Altezza Peso Occhi Capelli Segn	i particolari
Punti Esperienza: Livello:	
Durk Fate	
Forza Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max Punti Ferita Attuali / Massimi Tiri Salvezza Totale TS Assegnati Assegnati Caratt	
Destrezza / Tempra (Cos) Riflessi (Des)	
Costituzione Morte -(10+COS*2) PF Volontà (Sag)	
Intelligenza Difesa Totale Base Destrezza Armatura Scudo Altro Penalita' CN	M Comp. Mov
Base 10 Armatura Tocco 10 Armatura	Comp. Armi
Saggezza	Comp. Anni
Carisma Altro:	
Carsina	
Tratti Valore Avanzamenti Patrono	Note
Professione: Valore Punti Abilità' Tiri	Salvezza Grado
Professione: Caratteristica Caratt. Valore Caratt. Valore Caratt. Valore Caratt. Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Value Assegn Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Caratt. Assegn ati Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Caratt. Assegn ati Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Caratt. Assegn ati Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Caratt. Assegn ati Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Caratt. Assegn ati Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Caratt. Assegn ati Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Caratt. Assegn ati Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Caratt. Assegn ati Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Caratt. Assegn ati Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Caratt. Assegn ati Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Caratt. Assegn ati Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Caratt. Assegn ati Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Caratt. Assegn ati Totale	Salvezza Grado
Caratteristica Caratt. Assegn ati Totale	Salvezza Grado
Competenze Caratteristica Caratt. Assegn ati Consapevolezza Saggezza 1/3lv Consapevolezza Saggezza Totale	Salvezza Grado
Competenze Caratteristica Caratt. Consapevolezza Saggezza 1/3lv 1/3lv Competenze Caratt. Consapevolezza Saggezza 1/3lv Competenza Magica (CM) Competenza Armi (CA) Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza	Salvezza Grado
Competenze Caratteristica Valore ati Assegn Totale ati 1/3lv Consapevolezza Saggezza 1/3lv Consequence Caratt. Assegn Totale ati 1/3lv Consequence Caratteristica Caratteristica caratteristi	
Competenze Caratteristica Caratt. Consapevolezza Saggezza 1/3lv 1/3lv Competenza Magica (CM) Competenza Armi (CA) Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza	
Competenze Caratteristica Value ati 1/3lv Consapevolezza Saggezza 1/3lv Consapevolezza Saggezza 1/3lv Competenza Magica (CM) Competenza Armi (CA) Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza Bonus al Colpire Bonus al Danno Danno Danno	
Competenze Caratteristica Value ati 1/3lv Consapevolezza Saggezza 1/3lv Consapevolezza Saggezza 1/3lv Competenza Magica (CM) Competenza Armi (CA) Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza Bonus al Colpire Bonus al Danno Danno Danno	
Competenze Caratteristica Value ati 1/3lv Consapevolezza Saggezza 1/3lv Consapevolezza Saggezza 1/3lv Competenza Magica (CM) Competenza Armi (CA) Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza Bonus al Colpire Bonus al Danno Danno Danno	

Competenza		Nome			Punteggio
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
A	bilita' Lista Ar	mi per Tipologia Omogei	nea		
		, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,			
		quipaggiamento Oggetti magici:		Monete Platino	
		Oggetti magici.		Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme	
Capacita' di Carico: 9 (piccola) 16(media) 25(gran Costituzione =	de) + Forza +				
Lingua		Varie	logata ai Trat	ti .	
Lingue		Сарасна	' legate ai Trat	U	
Vantaggi / Svantaggi		De	scrizione		
Svantaggio di Ruolo:		De	JUNE		
Ovantaggio di redolo.					

Patrono:						Simbolo:					
Competenza Magica (CM):					_	Devoto – Seguace:					
Caratteristica:	Pu	nteggi	o:		-	Manifestazione:					
					-	Elemento favorito:					
Liste di Magia	Adepto Magia #	Lista Favorita	Cara teristic		lax iv.	Tiro per Colpire: Tiro Salvezza:		M/2 + mod.			
							2 x Adepto	Magia In q	juella lista	a +2 x C	rit
						Prova di Magia:	3d6 + 1d6	6*CM/4			
						Punti Magia:	Totali	Attuali	С	osto Inc Livello	.=
						Metà Punti Magia	l				
						Un Seguace ottiene +1d6 al Può usare l'energia Un Devoto aggiunge +1d6 al ignora un 1 o 2 tirato nella Pa	a preferita del Pat le Prova di Magia	rono nei tuoi nelle scuole Deve usare l'	incantesin preferite d	ni. Ial Patror	no e
Incantesimi	List	а Арі	oreso	Pag.	А	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	А
Incantesimi	List	а Арі	oreso	Pag.	А	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	А
Incantesimi	List	а Арі	oreso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A
Incantesimi	List	а Арі	oreso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A
Incantesimi	List	а Арі	oreso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A
Incantesimi	List	а Арі	oreso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A
Incantesimi	List	A App	preso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A
Incantesimi	List	а Арри	preso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A
Incantesimi	List	A Apr	preso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A
Incantesimi	List	а Арг	preso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A
Incantesimi	List	a Apr	preso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A
Incantesimi	List	A Apr	preso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A
Incantesimi	List	A Apr	preso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A
Incantesimi	List	A App	preso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A
Incantesimi	List	A Apr	preso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A
Incantesimi	List	A Apr	preso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A
Incantesimi	List	A App	preso	Pag.	A	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	A