Nome Personaggio		Nome Giocatore				Movimento			<u> </u>	OBSS		Scheda	
									- /	0.99	V3	3.7	
Razza	Eta'	Altezza	Peso		Occhi	С	apelli		Se	gni part			
										<u> </u>			
Punti Esperienza:			Livello:										
	Dunt	Fato											
Forza	(20-	i / Max	Punti Attuali /	Ferita Massii		Tiri Salv			Punti segnati	Valore Caratt		Altro	
Destrezza		,		/		Tempra Riflessi (							
Costituzione			Morte -(10-	-COS*	2) PF	Volontà							
Intelligenza	Difes	a Tota	le Base	Destr	rezza A	rmatura Sci	ido Altro		Penali		Comp.	Mov.	
Saggezza	Altro:								Magia Armatura				
	Ailio.								Pe	l enalita'	Tiro x	L Colpire	
Carisma										Scudo			
										•	'		
Tratti			V	alore		Avanzamenti			Patrono		No	Note	
					+								
Professione:	_		Valore Pu	ınti _			Abilita	,		Tiri S	Salvezza	Caratt.	
Competenze	Caratte		Caratt ASS	segn T ati	otale								
Consapevolezza	Sagg	jezza		3lv									
				- 1									
								Capaci	tà razz	ziali:			
Competenza Armi (CA)												10.75	
Competenza Magica (CM)						Abilita' ai					., 13, 14,	16, 18	
	o Destr			iro			Lv: 1, 1, 2	2, 3, 4,		, 10, 11	., 13, 14,	16, 18	
Competenza Magica (CM)		Bonı	us al Colp	1		В	Lv: 1, 1, 2 onus al D	2, 3, 4, anno	5, 6, 7		., 13, 14, Gittata	16, 18	
Competenza Magica (CM) Iniziativa: 3d6 + Intelligenza				ire	D CA	В	Lv: 1, 1, 2 onus al D	2, 3, 4,		, 10, 11			
Competenza Magica (CM) Iniziativa: 3d6 + Intelligenza		Bonı		1	D CA	В	Lv: 1, 1, 2 onus al D	2, 3, 4, anno	5, 6, 7	, 10, 11			
Competenza Magica (CM) Iniziativa: 3d6 + Intelligenza		Bonı		1	D CA	В	Lv: 1, 1, 2 onus al D	2, 3, 4, anno	5, 6, 7	, 10, 11			

Competenza		Nome			Punteggio			
Lista Armi:		Nome			1 unteggio			
Lista Armi:								
Lista Armi:								
Lista Armi:								
Lista Armi:								
Lista Armi:								
A	bilita' Lis	ta Armi per Tipologia Omogenea						
		Equipaggiamento						
Equipaggiamento	Ing.	Equipaggiamento	Ing.	Monete Platino				
				Monete Oro				
				Monete Argento				
				Monete Rame				
				Gemme				
Canacita' di Carica: 0 (niceala) 16(madia) 25(madia)	(do)   For-	2+	l	1				
Capacita' di Carico: 9 (piccola) 16(media) 25(gran Costituzione =	iue) + F012	α'						
		Varie						
Lingue	Capacita' legate ai Tratti							
	-							
Vantaggi / Svantaggi		Dogarizion	Δ					
Vantaggi / Svantaggi		Descrizion	е					
Svantaggio di Ruolo:								
	-							
	1							

Patrono:				_	Simbolo:					
Competenza Magica (CM):	Devoto – Seguace:									
Caratteristica: Punteggio:					Elemento favorito:					
	Tiro per Colpire:	3d6+CA+Mod. Incantesimi								
Prova di Magia: 3d6 +	Tiro Salvezza:		CM + mod. c							
-1 dado per		1 2	x Adepto Ma	ıgia +1xC	Crit					
Punti Magia: Totali A	ttuali	Costo Live			Un Seguace ottiene +1d6 alle	Prove di Magia	a nelle scuole	preferita d	dal Patror	no.
	Puo usare l'energia p Un Devoto aggiunge +1d6 alle	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 ind	Deve usare l' cantesimi.	energia pr	eferita de	el
Incantesimi	Lista	Appreso	Pag.		Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	
Incantesiiii	Lisia	Appreso	ray.	Α	Incantesiiii		Lisia	Appreso	ray.	Α
				$\Box$						
				$\Box$						