Nome Personaggio					Nome Giocatore									1	Movimento			OBS\$		Scheda V4.0		
Razza		Eta' Altezza		Peso				Occhi				Cape		elli T		ia	Segni partice					
Punti Esperienza	ı:						Live	ello:														
		Punt	i Fato)	1							1										
Forza		(20-lv)/5 Attuali / Max				Punti Fer Attuali / Mas							Tiri S	Salve	zza	Totale TS		unti da Abilità	Val Car		Bonus Magici	Altro
Destrezza		,			/							Tempra (Co Riflessi (De										
Costituzione						Моі	rte -(10+	COS	S*2)	PF		Volor	ntà (S	Sag)							
Intelligenza		Difes	Difesa T		Γotal	ale Base		De	Destrezza		Ar	Armatura Scudo		lo	Altro		Penali	ita'	Prova di Magia	Compe tenza	Mov.	
Saggezza		Altro:												-]	Armat		lagia		
		,	uu O.											Pe	enalita		Tiro per	Colpir				
Carisma																		Scud	lo			
Tratti		Valore				Avanzamenti							Patrono			Note						
																	-					
																	1					
																	1					
																	1					
Prof.:		— Ca	ratt.	Val	lore ratt.	Pu Ass		Mo Va		Tot	ale				Abi	lita'			Tir	i Salv	ezza	Caratt
Competenze Consapevolezza			20	Cai	ıaıı.	1/3	ti	V	ווג													
Consaper	Olezza	3	ag			1/3	DIV					$\frac{1}{1}$										
												1										
												1										
												1										
												-										
		-										$\frac{1}{1}$										
												1										
												1										
Competenza	Armi (CA)											1										
Competenza M	lagica (CM)]										
Lista A																						
Lista A												-										
Lista A		-										-	A I= 111	0' 5: 1	1 .	2.2	ı F	6 7 0	10.40	10	1E 10 1	10.00
Lista A Iniziativa: 3d6 + Ir		n Desti	re z :	72								1	Allila	a al L'	v. 1, 1	, ∠, Ӡ, 4	ı, ɔ,	0, 7, 9,	10, 12	, 13,	15, 16, 1	10, 20
		Dest	1622		nu	s a	l Co	alo	ire					Boi	nus a	l Dan	no		Dann			
Arma		Comp. Caratteristica		stica	s al Colp Magia			Altro		T	ot.	Caratteri		Magi		tro	Tot.	Arma		ittata	EDX	
		AUIII																				
														_						\perp		

Equipaggiamento													
Equipaggi	Ing.		Equ	iipaggiame	ento	Ing.	Ing. Monete Platir						
							Mone	te Oro					
								Mone	te Argento				
							Mone	te Rame					
							Gemr	ne					
											CdC	<u> </u>	
	·	I					I					_	
Patrono:					Simbolo):							
Competenza Magica (CM):	_		Seguace:									
Mod di Catteristica:	Punteggio	_	Manifes										
Tiro per Colpire:	3d6+CM+Mod. Inca		Abilità	1		favorite:							
Tiro Salvezza:	10 + CM + mod. ca	1		vilegiate (F	P):					-			
		Punti Ma		Tota	ali	Attuali							
Prova di Magia: 3d6 + 1d6 ogni 3 CM						9					Costo I		
-1 dado ogni 2 Adepto della Magia > 10 +2*Liv Incantesimo											= Live	110	
	> 10 · 2 EIV III	ouniconnic		_									
Incantesimi (appresi :	= CM/2+Mod+Adepte	O) Appre	SO Pagina	ΡΙ	Incantesim	ni (appresi	= CM/2+N	lod+A	depto) Appr	eso	Pagina	Р	
												П	
												Г	
												Г	
				Varie	e								
Lingue Capacita' legate ai Tratti													
-													