Nome Personaggio				Nome Giocatore									Movimento			0	0BSS 0.60		Scheda V2.0	
Razza Sesso Eta'		a' A	ltezza	zza Peso				Occhi				Capelli				Segni particolari			ıri	
Punti Esperienza: Livello:																				
Forza	Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max					Ferita Massimi			Tiri Salvezz			zza		15 Assegi						Altro
Destrezza			1					Tempra (Cos) Riflessi (Des)												
Costituzione	Mo			lorte -(10+COS*2) PF			F		Volontà (Sa			Sag	1)							
Intelligenza	Difesa Tota Base		otale	ale Base		estrezz	rezza		rmatura Scu		Scuc	lo	Altro			Penalita' Armatura		CN	Comp.	Mov
Saggezza	Sorpresi			10														Comp	. Armi	
	Tocc	0		10												Scu	ob			
Carisma																				
Tratti				Valore				Avanzam					nti			Patrono		Note		
Professione: Caratteristics Valore					Punti								Al	oilita	,			Tiri	Salvezza	Grado
			Cara	++ AS	ssegn ati	Tota	le													
Consapevolezza Saggezza				1	/3lv															
Competenza Magica (CM)															S	vantaç	inn			
Competenza Armi (CA)																ναιπαί	<u> </u>			
Lista Armi:																				
Lista Armi:					Vantaggi															
Lista Armi:							_													
Lista Armi: Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza																				
Bonus					l us al Colpire					Bonus al Danno					10		Dar	าทด	0	_
Arma	Tot.			/lagia		tro	o C		Caratt				ıgia			Tot.	Arr		Gittata	EDX
					1															

Equipaggiamento												
			ni e Perga	mene:		Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme						
Patrono:					Simbo	olo.						
Competenza Magica (CM):	o – Seguace:											
Caratteristica: Int		_		estazione:								
	arat	Max	,	ento favorito: er Colpire:	3d6+CA	+(FOR/DES)						
Liste di Magia	Lista C avoritater	ristica	Liv.	-	alvezza:	10 + L	+ Livello Inc. + mod. caratteristica +					
					D	di Marata.		x Adepto Magia	ı In quell	a lista		
						di Magia: Magia:	Totali	1d6*CM/4 Attuali		Costo Inc	C.	
							rotan	7 teach	11 31	v=2, 2lv v=5, 4lv	=3 =6	
					Metà	Punti Magia			5l 7lv	v=7, 6lv =10, 8lv	=11	
										9lv=13		
Incantesimi	Appres	o Tiro Salvez	za F		Incantesim	i	Lista	Appreso	Tiro Salvezza	F		
				Va	rio							
Lingue	Capac	ita' lega	te ai 1		ıı IC							
]						
						Un Seguace ottie Patrono. Può usa	re l'energia pro	eferita del Patrono	nei tuoi i	incantesii	mi.	
						Un Devoto aggiur Patrono e igno l'energ	nge +1d6 alle F ora un 1 o 2 tira ia preferita del	Prova di Magia ne ato nella Prova di Patrono nei tuoi i	lle scuole Magia. De ncantesin	preferite eve usare ni.	dal e	