Nome Personaggio				Nome Giocatore				Movi			ovime	vimento		No.			Scheda V3.5	
Razza		Genere	e Eta'	Altez	za	Peso		Oc	Occhi		Cape	elli		//_			ticolari	
											•							
	_																	
Punti Esperienza	a:			Livell	0:													
Forza		Punti F (20-lv) Attuali /	/5		unti Fer ali / Ma			Tiri S	Salvez		otale TS		Punti segnati	Valor Carat	e E	Bonus Magici	Altro	
Destrezza		/			1			Rifles	Tempra (Cos) Riflessi (Des)									
Costituzione				Morte -	(10+CO	S*2)	PF	Volor	ntà (S	ag)								
Intelligenza		Difesa	Tot		Base Destrezza 10			Armatura Scudo Altro			ro	Pena Arma		-		Comp.	Mov	
Saggezza		Altro:											Scudo			Comp	. Armi	
Carisma															!			
	Tratti				Valo	re		Avanzamenti					Patrono			No	ote	
															_			
Professione:		Caratteri		Valore	Punti Assegr	Tota	ale			Abi	lita'			Tiri Sa	lvezza	a G	rado	
Competer				Caratt.	ati													
Consapevo	olezza	Sagge	zza		1/3lv													
																+		
							\dashv				Van	tag	gi / Sv	antagg	i			
Competenza Ma	agica (CM)						\dashv											
Competenza A																		
Iniziativa: 3d6 + I		o Destre																
Arma		Bonus a Tot. Caratteristica M						Bonus al D						Danno Arma		ata	EDX	
		I Ot. C	aratteristic	a Mag	ia A	itro	CA	Caratteri	suca	Magia	Alt	.10	Tot.	Tima				
		<u> </u>										!						

Competenza		Nome			Punteggio		
Lista Armi:							
Lista Armi:							
Lista Armi:							
Lista Armi:							
Lista Armi:							
Lista Armi:	hilita' Lieta Ar	mi per Tipologia Omog	onoa				
	billa Lista Ai	illi per Tipologia Offiog	enea				
	Г.	vuin a gai a manta					
		quipaggiamento Oggetti magici:		Monete Platino			
		Oggetti magici.		Monete Oro			
				Monete Argento			
				Monete Rame			
				Gemme			
Canacita: di Carico: 9 (niccola) 16(media) 25(gran	de) + Eorza +						
Capacita' di Carico: 9 (piccola) 16(media) 25(gran Costituzione =	40) 1 0124						
		Varie					
Lingue		Capaci	ta' legate ai Trat	ti			
Vantaggi / Svantaggi Descrizione							
Svantaggio di Ruolo:			COGNIZIONIC				
Cranaggio ai Naoio.							

Patrono:				_	Simbolo:					
Competenza Magica (CM):	Devoto – Seguace:									
Caratteristica:	Elemento favorito:									
	Tiro per Colpire:	3d6+CA+Mod. Incantesimi								
Prova di Magia: 3d6 +	Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. caratteristica +									
-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		·							