Nome Personaggio			Nom	Nome Giocatore					Мо			Novimento		0BS	4	Scheda V2.5	
Razza Sesso Eta			Altez	Pe	SO	o Occhi				Capelli			Segni particolari				
															-		
5 .: 5																	
Punti Esperienza:			Livel	lo:													
Forza	(20-	i Fato lv)/5 i / Max		Punti Fe uali / Ma				Tiri Salvezza Totale						re Bonus Magici			
Destrezza		,		1				Tempra (Cos) Riflessi (Des)									
Costituzione				Morte -(10+CO					Volontà (Sag)								
Intelligenza	Difes	a Tota			estrez	za	Arn	natura	Scud	0	Altro		Penal	ta' C	CM Comp.	Mov	
Intelligenza		Base		10								Armat	ura				
Saggezza	Tocco			LO								Scudo		10	Comp	o. Armi	
										7	Scuo	10					
Carisma	Altro:																
Tratti				Valo	ore			Ava	anzaı	ment	i T		Patro	no	Note		
							+			+							
D ()				Dunti							A I- :1:4 -	•		-			
			Valore Caratt.	Punti Asseg	n Tot	ale					Abilita	ľ		ı	iri Salvezza	Grado	
Consapevolezza	Sago	Saggezza		1/3lv													
001100Ap 010102200		,															
Competenza Magica (CM))																
Competenza Armi (CA)											1/-	-4			:		
Lista Armi: Lista Armi:											va	ntag	gi / Sv	antag	gı		
Lista Armi: Lista Armi:																	
Lista Armi:																	
Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza																	
Arma		Bonus al (Bonus al Danr				no		Danno	Gittata	EDX	
Aillia	Tot.	Caratteristic	a Mag	jia A	ltro	C	A	Caratteri	aratteristica M		jia A	ltro	Tot.	Arma	Cittata	LDX	
							\dashv										
							\dashv										

			Fau	iinadi	giamento							
		Cde	P		ni e Perga	mene:		Monete Plat Monete Oro Monete Arg Monete Ran Gemme	ento			
Patrono: Competenza Magica (CM):				_		o – Seguace:						
Caratteristica: Liste di Magia		Punteggio: Adepto Magia # Carat Favorita teristica			Eleme Tiro p	estazione: ento favorito: er Colpire: alvezza:	10	CA+Mod. Incantesimi 10 + CM/2 + mod. caratteristica + x Adepto Magia In quella lista +2 Crit				
					Prova	di Magia:	3d6 +	1d6*Adepto				
						Magia: Punti Magia	Totali	Attuali		Costo Ind Livello		
Incantesimi	Lista	Appreso	Tiro Salvez	_{7a} F		Incantesim	ni	Lista	Appreso	Tiro Salvezza	F	
				Va	ırie							
Lingue	Capac	ita' legat	e ai T	Γratti								
						Patrono. Può usa	are l'energia pi nge +1d6 alle	Prove di Magia ne referita del Patron Prova di Magia ne rato nella Prova di el Patrono nei tuoi	o nei tuoi elle scuole	incantesi nreferite	imi. • dal	