Nome Personaggio				N	Nome Giocatore						Movimer			ento	OBSS		Sch	Scheda			
																			1,0.0		4.0
Razza		Eta'	ta' Altezza		Peso			Occh		chi	Cape		apelli		Se		egni particolari				
Punti Esperienz	za:					Li	vell	0:													
Forza		Punt (20- Attua	i Fato -lv)/5 li / M				Pı Attua	unti I ali / I					Tiri S	Salve	ezza	Totale TS		unti egnati	Valor Carat		Altro
Destrezza						/						Temp									
	Destrezza		/			Ma	rte -(10.		2*2\					si (Des) tà (Sag)						
Costituzione					1	INIO	ne -((10+	COS	5"2)	PF		VOIOI	na (Say)						
Intelligenza		Difes	sa	Т	Total	е	Ba:		De	strez	za	Ar	matura	Scu	do	Altro		Penali	ta' Pro	i Compe	Mov.
Saggezza														ļ	!		1	Armatı		gia	
		Altro:																D ₄	enalita'	Tiro ne	r Colpire
Carisma																		Scud		Tilo pe	Colpile
Trati	ti	Valore				Ava	anza	ame	enti					trono				No	ote		
		L_																			
Prof.:		— Ca	ratt.	Val Car	lore	JASS	egn	Mo Va		Tot	ale				Abi	lita'			Tiri S	Salvezza	Caratt.
Compe		S	ag	Juli		1 <i>/</i>	ti 3Iv	-													
Оопоцро	zvoiczzu	+	ag			1,	J1 V														
		-																			
		-									_										
							-														
																					+
				L																	
Competenza													A 1- ***	_,	4 .	0.0.	- ·	7.0	10.10	10 15 10	10.00
Competenza Magica (CM) Abilita' ai Lv: 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 18, 2 Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza										18, 20											
Bonus				s al Colpire							nus a	l Danı	no Danno C			0:::					
Arm	Arma		Comp. Caratteristi									Γot.	Caratteri		Magi			Tot.	Arma	Gittata	EDX
1			1			l								Т							
								-+		_						_					

Competenza		Punteggio			
Lista Armi:		Lista d'Armi			
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
A	ibilita' L	ista Armi per Tipologia Omogenea			
	Ι.	Equipaggiamento			
Equipaggiamento	Ing.	Equipaggiamento			10
				Monete Oro Monete Arge	nto
				Monete Rame	
				Gemme	
Canacita' di Carico: 6 (niccola) 12 (media) 24	1				
Capacita' di Carico: 6 (piccola) 12 (media) 24 (grande) + Forza + Costituzione =					
		Varie			
Lingue		Capacita' legate a	ai Trat	ti	

Patrono:					Simbolo:					
Competenza Magica (CM):	-	Devoto / Seguace:							
Mod di Catteristica:	Punteggio:		Manifestazione:							
Tiro per Colpire:	3d6+CM+Mod. Incante	simi+Abi	lità		Energia favorite:					
Tiro Salvezza:	10 + CM + mod. carat 1 x Adepto Magia +		+		Liste Privilegiate (P): Punti Magia:	Totali	Attuali			
Prova di Magia:	3d6 + 1d6 ogni 3	CM	nia		Funti Magia.	Totali	Alluan		Costo I	
	-1 dado ogni 2 Adepto > 10 + 2*Liv Incan									
Patrono:					Simbolo:					
Competenza Magica (CM):			-	Devoto / Seguace:					
Incantesimi (appresi = CM/2+Mod+Adepto) Appreso Pagina					Incantesimi (appresi = C	M/2+Mod+Ade	epto) A	ppreso	Pagina	Р
				_						
				_						
				\vdash						_
		l .	l	L						