Nome Personaggio					Nome Giocatore							Movin			Movimo					Scho	
Razza Eta'			Altezz	a	F	Peso		Occhi				Capell		apelli	i Se		 Se	egni particolari			
												Caponi					g partiooia				
Punti Esperienza:					Li	vello	:														
Forza		Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max			Punti Feri Attuali / Mas						Ti	Γiri Salvezza		Totale TS			Valor Carat	e E	Bonus Magici	Altro	
Destrezza		/					/			F		rempra (Cos)									
Costituzione	L			M	1orte	e -(10-	+CO	S*2)	PF		Volontà (Sag)										
Intelligenza		Difesa Total				le Base De			estrezza Armat			ra	Scu	cudo Altro		Penali		ita' d Ma	i C	Comp.	Mov.
Saggezza		Altro:															Armatura				
Carisma															Penalita' Tiro x Co					Colpire	
																l	Scuc	10			
Tratti	Valore		e	Ava				anzamenti						Patrono			Note				
				+	\perp								_								
				+	+													1			
]			
Professione:				\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \		Pi	unti					_		Δ	bilita'			Tiri 9	Salvez	78	Caratt.
Competenze		Caratte			Asso		segn ati	egn Totale					, ,								
Consapevolezza	a	Sagg	ezza			1/	3lv														
											-										
											İ										
											-										
											ŀ										
											Ì										
											Ī										
											ł										
Competenza Armi (CA)										ŀ										
Competenza Magica											ļ										
Lista Armi:						+					ļ										
Lista Armi: Lista Armi:											ŀ										
Lista Armi:						+					ļ										
Iniziativa: 3d6 + Intelli	genza o	Destr																			
Arma		Bonu: Tot. Caratteristica			s al Colp Magia					 A	Corr				us al Danno 1agia Altr		Tot.	Danno Arma	Gittata	ata	EDX
		106	Caratteris	uica	IVIƏ	iyid	Al	แป	U.	Н	cara	wenst	uca	iviag	ia Al	uU	ı ot.				
				\bot									1								
				+			-						-								
							<u> </u>														

				Equir	oagc	giamento					
								Mo Mo	nete Plati nete Oro nete Arge nete Ran mme	ento	CdC
Patrono: Competenza Magica (CM): Caratteristica: Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. caratteristica + 1 x Adepto Magia +1 x Crit Prova di Magia: 3d6 + 1d6 ogni 2 CM						Manife	o - Seguace: estazione: ento favorito:	Totali	Attu	ali	Costo In
Incantesim	-1 dado p	er 2 Adepto	Appreso		F		Incantesimi		Lista	Appreso	
					Va	rie					
Lingue		Capacita	a' legat	e ai Tra	atti		Un Seguace ottien Patrono. Può usare Un Devoto aggiung Patrono e ignora l'energia	e l'energia preferi	ita del Patroni a di Magia ne	o nei tuoi i Ile scuole	incantesimi preferite da