Nome Personaggio					Nome Giocatore							Movime			ento	nto		Sch	Scheda		
																			1,0.0		4.0
Razza		Eta'	Al	tez	za		Pe	SO_			Ос	chi		Ca	apelli			Seg	gni par	ticolari	
Punti Esperienz	za:					Li	vell	0:													
Forza		Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max			Punti Ferit Attuali / Mas							Tiri S	Salve	ezza	Totale TS		unti egnati	Valor Carat		Altro	
Destrezza					/						Tempra (Cos) Riflessi (Des)										
		/			Ma	rte -(10.		2*2\											+	
Costituzione					1	INIO	ne -((10+	COS	5"2)	PF		Volor	na (Say)						
Intelligenza		Difesa Total			le Base I			De	Destrezza A		Ar	rmatura Scudo Altro		Penalita' Prov di Magi		i Compe	Mov.				
Saggezza														!	!		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.: Competenze		— Ca	ratt.	t. Valore Caratt.		JASSegni		Mod. Vari		Totale					Abi	lita'			Tiri S	Salvezza	Caratt.
		S	ag	Juli		1 <i>/</i>	ti 3Iv	-													
Оопоцро	Consapevolezza		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, 20 Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza										18, 20										
Bonus					s al Colpire							Bonus al Dani				no Danno Ci			0:::		
Arma		Comp. Armi Caratteris						Altro		To	ot.	Caratteristica Magia			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 ai Tratti							

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. cara 1 x Adepto Magia +		+		Liste Privilegiate (P): Punti Magia: Totali Attuali		
Prova di Magia:	3d6 + 1d6 ogni 2 -1 dado ogni 2 Adepto > 10 + 2*Liv Incan	CM della Ma	gia			Costo I = Live	
Patrono:	7 10 · E EN MOUNT	toonino		1	Simbolo:		
Competenza Magica (CM):			-	Devoto / Seguace:		
1 0 (,			-	3		
Incantesimi (appresi = CM/2+Mod+Adepto)			Pagina	Р	Incantesimi (appresi = CM/2+Mod+Adepto) Appreso	Pagina	Р
							ļ
							<u> </u>
				_			<u> </u>
							
							<u> </u>
							igspace
							ļ
							<u> </u>
							_
							\vdash
							\vdash
							\vdash
							\vdash