Nome Personaggio				1	Nome Giocatore								Movimento		D (0BS		4		
Razza		Sess	Sesso Eta'		Altezza		a Peso			Occhi			Capelli			7. 7.		ni particolari		
TAZZA					7 110220		1 030			Coom		Сарош			Cogrii particola			-		
Punti Esperienza:				L	Livello:															
		Dunt	Fata					_												
Forza		Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max				Punti Ferita Iali / Massimi				Till Salvezza		otale TS	Punti Assegnati			Valore Bo Caratt. Ma		Altro		
Destrezza						1				Tempra (Cos) Riflessi (Des)										
			, ,		Morte -(10+COS*		C+3) D	\		Volontà (Sag)										
Costituzione			IVIC	Morte -(10+CO		03 2) FF		VOIOTILA		na (. (Sag)									
Intolligonzo		Difes	а Т	otale	Bas	se De	estrezz	a A	Armatu	ıra	Scu	do	Altr	0		Penali	ta'	СМ	Comp.	Mov
Intelligenza		Base			10	LO										Armati	ura			
Saggezza		Tocc	Tocco		10	10													Comp. Armi	
															Scudo					
Carisma Altro:																				
Tratti							Avanzamenti						Patrono			Note				
						Valo														
Drofossions						Punti							Λ h	:::+~'			-	rivi C	0.0770	Crada
Professione:				Valo Cara		Assegn	Tota	ıle					AL	ilita'				1111 5	alvezza	Grado
Competenze Consapevolezza		Sago	ezza			ati 1/3lv														
Consapevolezza		Jungs	10220			2,011														
		_																		
Competenza Magica (CM)															S	vantag	ai			
Competenza Armi (CA)																	9			
Lista Armi:																				
Lista Armi:														٧	'antag	gi				
Lista Armi:																				
Lista Arr																				
Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza Bonus al Colpire Bonus al Danno Danno O:u-44 F504																				
Arma		Tot	Tot. Caratteristica					CA	C								Danno Arma		Gittata	EDX
		10t.			Magia	a Al	uo	CA	Cara	Caratteristica			gia Altro		.10	TOT.	Tilla			
							+		+					+				+		
				+														-		

		Fai	uinaggi	iamento							
				e Perga	mene:		Monete Plati Monete Oro Monete Arge Monete Ram Gemme	ento			
Patrono: Competenza Magica (CM): Caratteristica: Liste di Magia	Punteg Adepto List Magia #		Max Liv.	Manife Eleme Tiro pe Tiro S Prova Punti I	olo: o – Seguace: estazione: ento favorito: er Colpire: alvezza: di Magia: Magia: Punti Magia	10 - 2 x Ad	CA+(FOR/DES) .0 + CM/2 + mod. caratteristica + Adepto Magia In quella lista +2 Crit + 1d6*CM/4 Attuali Costo Inc.= Livello				
Incantesimi		Appreso Tirr Salve	Vari	ie	Incantesim	i	Lista	Appreso	Tiro Salvezza	F	
Lingue	Capacita'	legate ai	Tratti		Un Seguace ottie Patrono. Può usa Un Devoto aggiur Patrono e igno l'enero	re l'energia pr nge +1d6 alle l ora un 1 o 2 tira	eferita del Patrono	o nei tuoi i Ile scuole Magia. De	ncantesim preferite d eve usare	ni.	