Nome Personaggio		Nome Giocatore					M	1ovimento Emble			ma	V1.1.6					
Razza	Sesso	Eta'	Altezza	ı Pe	S0		Oc	chi		Ca	pelli		Segni				
Punti Esperienza:			_ivello:														
runii Espenenza.		ļ!	_IVEIIU.														
Forza				Punti Ferita Attuali / Max				Tiri Salvezza Totale				Punti Valo Assegnati Cara			Bonus Magici	Altro	
Destrezza	1	1					Tempra (Cos) Riflessi (Des)										
Costituzione		Morte -		-(10+COS*2) PF		F	Volc		lontà (Sag)								
	Difesa	Totale	Bas	n De	strezza	2	Armatı	ıra	Scudo		Altro		Penali	ta' (СМ	Des	Mov
Intelligenza	Base	Totale	10		.50 0220		Amad	ar u	Scado		74110		Armatı		CIVI	DC3	IVIOV
Cannana	Sorpresi		10													Comp	. Armi
Saggezza	Tocco		10	0									Scudo				
Carisma																	
Tratti				Valore			Avanzamenti			i	Patrono		no	Note			
					_												
Professione:	, Va	Punti Asseg Totale		lo		Abilita							Tiri Salvezza		Grado		
Competenze	Caratteristic	Ci	iraii.	nati													
Consapevolezza	Saggezza	a		1/3lv													
Competenza Magica (CM)												Sı	vantag	ıgi			
Competenza Armi (CA)																	
Lista Armi Nome:																	
Lista Armi Nome:											٧	'antag	gi				
Lista Armi Nome:						_											
Lista Armi Nome:																	
Iniziativa (3d6+Destrezza	o Intelligenz	za):															
	9-11	Bonus al Colpire						Bonus al Danno D						Danno	0 6	ittata	EDX
Arma	CA Cara	CA Caratteristica Mag			tro ·	Tot	Car	atteristica Magia Al			ia Alt	ro	Tot.	Arma		maia	EDX

Equipaggiamento												
		zioni: rgame	ene:			Monete F Monete C Monete F Monete F Gemme	Oro Argento					
Patrono: Competenza Magica (CM Caratteristica: Int Incantesimi al giorno (CM			Manife Elemen Scuola Tiro pe	Seguace: stazione: nto favorito: Magica favor r Colpire: 3	d6+CM+(F							
Incantesimi nel Tomo (C Incantesimi lanciati:	stica		Distrati	esimi appresi:	CM 1 CM 2+	2 + (C	Caratteristi M	ca/2)				
Incantesimi	Appreso	Difficolta'	pag	F		Incantesimi		Appreso	Difficolta'	pag	F	
Lingue	Capa	acita' legat		Varie atti								