Nome Personaggio					Nome Giocatore												Ma	1		heda	
																0.90			V3.1		
Razza	Eta'	Eta' Altezza			Peso			Occhi			Capelli				Segni particolari						
D (15 )					Livello:																
Punti Esperienz	za:				Livei	10:															
			Fato	1 [		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	<b>-</b>	4		Γ					T-4-	,	N	_	Valore	D	_
Forza		(20-lv)/5 Attuali / Max			Punti I Attuali / I						Ti	iri Salvezza		Tota TS		Punti da Abilità			Bonu Magi		
				1	,			Т			Te	Tempra (Cos)									
Destrezza		/								ı	Riflessi (De			-							
Coctituziono				Morte -	(10+	COS	S*2)	PF		Vo	lon	tà (	(Sag)								
Costituzione										_					·						
Intelligenza		Difesa		Totale				Destrezza		Armatu		ıra Scudo		ido	Altro		Per	nalita'	Prov di	a Com	o. Mov.
- Intelligenza		Diloo			10					$\perp$									Mag	ia	, wov.
Saggezza		Altro:															Arm	atura			
											Day of			<u> </u>							
Carisma																	Penali Scudo		lita'	Tiro	x Colpire
														Scudo							
	/alore	ore Avanzam										Patrono				Note		خ			
	Tratti			0					1			Т								, , , ,	
																			1		
									_		4			$\perp$							
Professione:		Caratte			/alore Pun Asse		nti ean	ti gn Totale						Abilita'			Tiri Salvezza		Grado		
Competenze				Ca	ıraıı.	a	ti				ŀ										
Consapev	Consapevolezza		ezza			1/3	3IV		$\dashv$		-										+
						-			$\dashv$		ŀ										+
									$\dashv$		ŀ										
									$\dashv$		ŀ										+
											İ										
											Ī										
											-										
									_		-										
Compotones	Armi (CA)					$\vdash$			$\dashv$		-										
Competenza Armi (CA) Competenza Magica (CM)						$\vdash$			$\dashv$		-										
Lista A											-										
Lista Armi:									$\dashv$						V	anta	ggi / S	Svant	taggi		
Lista Armi:											Ī								- 55		
Lista A	rmi:																				
Iniziativa: 3d6 +	Intelligenza	o Destr																			
Arma		1			s al Colpire			-						us al Dann				anno	Gittata	EDX	
		Tot.	Caratter	ristica	Mag	ia	Alt	tro	C	A	Cara	tteris	tica	Ма	gia .	Altro	To	t. A	rma	Jillala	
				_									_								
				+						-			$\dashv$								
				+						-			$\dashv$		+						
				+						_			$\dashv$								
																	1				

				Equir	oago	giamento						
								Mo Mo Mo	nete Plat nete Oro nete Arge nete Ran mme	ento	Cd0	C
Patrono:  Competenza Magica (CM):  Caratteristica:  Tiro per Colpire:  Tiro Salvezza:  10 + CM + mod. caratteristica + 1 x Adepto Magia +1 x Crit						Manife Eleme	olo: o - Seguace: estazione: ento favorito: Magia:	Totali	Attu	ali	Costo	
Prova di Magia:	-1 dado pe	+ 1d6 ogni : er 2 Adepto (	della Ma								= Live	
Incantesim	Lista	Appreso	Pagina	F		Incantesimi		Lista	Appreso	Pagina	F	
												$\vdash$
												╁
												L
												$\vdash$
												F
												$\vdash$
												$\vdash$
					Va	rie						
Lingue		Capacita	a' legati	e ai Tra			Lin Compact and	11d6 elle D:	o di Masia s	llo court	profesite	dal
							Un Seguace ottiene Patrono. Può usare Un Devoto aggiung Patrono e ignora l'energia	l'energia preferi e +1d6 alle Prov	ita del Patron a di Magia ne nella Prova di	o nei tuoi i elle scuole Magia. De	incantesii preferite eve usare	mi. dal