Nome Personaggio		Nor	Nome Giocatore					Movimento Em		Emble	OB		OBSS V0.2						
Razza		Sesso	Eta	.' Alt	ezza	Pes	SO		Oco	chi		Ca	pelli		Segni		olari		
						_													
Punti Esperienza:				Liv	vello:														
Forza		Punti Fa (20-lv)/ Attuali /	/5			Punti Ferita Attuali / Max			Ti			Totale TS			Valor Carat	llore Bonus uratt. Magic	Bonus Magici		
Destrezza		1		1				Tempra (Cos) Riflessi (Des)											
Costituzione				Morte -		(10+COS*2) PF		:		olontà (Saç			g)						
Intelligenza		Difesa	T	otale	Base	De	strezza	А	rmatu	ıra	Scudo		Altro		Penali	ta' C	M	Des	Mov
Intelligenza		Base			10										Armatı	ura			
Saggezza		Sorpresi			10													Comp	. Armi
Ouggezzu	_	Tocco			10										Scud	0			
Carisma																			
Tratti					V	⁄aloı	re			Ava	anzan	nenti	i		Patro	no		Note	
							_												
							_					+							
							-												
Professione:				Valo		unti							Abilita	,		Tir	ri Salv	vezza	Grado
Caratteristica		Caratt.		tt AS	Assegn Totale		9												
Consapevolezza Saggez		a			3lv			-											
									-										
									-										
								\perp											
								+											
Competenza Magica (CM)														S	vantag	ni			
Competenza Armi (CA)															·antag	ອ'			
Lista Armi Nome:									-										
Lista Armi Nome:														V	/antagg	gi			
Lista Armi Nome:																			
Lista Armi Nome:								1											
		atallia a	>		-			_	L										
Iniziativa (3d6+Destrezza o		o Intelligenza): Bonus al Colpire							Bonus al Danno Danno Como										
Arma								CA	Cara			Magia Altı			Tot.	Danno Arma	Git	tata	EDX
		TUL. Ca	aralleris	ouca I	/lagia	All	10	CA	Cara	uuens	ouca	viay	ia Al	แบ	TOL.				

		Equip	oaggia	mento		
			ergame		Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme	
Patrono: Competenza Magica (CM): Caratteristica: Int Pu Scuole di Magia Adep della M. #	nteggio: to agia		-	Simbolo: Devoto – Seguace: Manifestazione: Elemento favorito: Scuola Magica favorita: Tiro per Colpire: 3d6+CA+(FC) Incantesimi appresi: CM 1 CM 2+ Prova di Magia: 3d6 + : Punti Magia: Totali Metà Punti Magia	2 + (Caratteristic 2 x CM 1d6*CM/6 Attuali	ca/2) Costo = v Inc. +1
Incantesimi	Appreso	pag	F	Incantesimi	Appreso	pag _F
			\/o=:-			
Lingue Capa	cita' legato	e ai Tr	Varie atti			