Nome Personaggio			Nome Giocatore				Movime		vimento	o OBSS		Sch	neda	
										C	0.99	\/'	3.6	
Razza	Eta'	Altezza	Pes	20		Occhi	C	apelli		So	gni par		5.0	
Razza	Lia	Allezza	re	50		JUCITI		ареш		36	yııı par	liculari		
Punti Esperienza:			Livello	٦.	<u> </u>									
Tunti Esperienza.			Livene	<i>J</i> .										
	Punti (20-	Fato	Dı	ınti Feri	ta			To	tale I	Punti	Valor	e Bonus		
Forza		i / Max		ali / Mas			Tiri Salv			segnati	Carat		Altro	
_							Tempra	(Cos)						
Destrezza		,		1			Riflessi (							
0 10			Morte -(	10+CO	S*2) P	·F	Volontà (							
Costituzione					-			0,				I		
linta Illiana in ma	Diff.	Tota	le Bas	se De	estrezza	a Ar	matura Scu	ido Altro	)	Daniell	Pro			
Intelligenza	Difes	a <del> </del>	10	)						Penali	ita' d Ma		Mov.	
Coggozzo			•			·	•	•		Armot				
Saggezza	Altro:									Armat	ura			
Carisma										Pe	enalita'	Tiro x	Colpire	
Carisina										Scud	lo			
Tra	atti			Valo	re		Avanzamenti			Pá	atrono	No	Note	
												_		
												_		
												_		
Professione:				Punti				Abilita	,		Tiri C	Salvezza	Caratt.	
Competenze	Caratte		/alore Caratt.	Assegn	Total	le		Abilita			11113	baivezza	Caratt.	
Consapevolezza	Sann	jezza		ati 1/3lv										
Consaperoiczza	Jugg	JCZZU		1/510		$\dashv$								
						$\dashv$								
						$\dashv$								
						+								
						$\dashv$								
						+								
						$\dashv$								
						$\neg$								
						$\dashv$								
Competenza Armi (CA)						$\neg$								
Competenza Magica (CM)	)					$\neg$								
Lista Armi:											•			
Lista Armi:									Capaci	tà razz	ziali:			
Lista Armi:														
Lista Armi:							Abilita' ai	Lv: 1, 1, 2	2, 3, 4,	5, 6, 7	, 10, 1	l, 13, 14,	16, 18	
Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza														
Arma		Bonus al C					Bonus al Danno					Gittata	EDX	
AIIIa	Tot.	Tot. Caratteristica Maç		ia Altro CA		CA	Caratteristica Magia Altr		Altro	Tot. Arma		Giliala	LDA	
1	1	I	1	- 1					İ	Ī	1		1	

Competenza		Nome			Punteggio					
	Competenza Nome Lista Armi:									
Lista Armi:										
Lista Armi:										
Lista Armi:										
Lista Armi:										
Lista Armi:										
A	bilita' Lis	ta Armi per Tipologia Omogenea								
		Equipaggiamento								
Equipaggiamento	Ing.	Equipaggiamento	Ing.	Monete Platino						
				Monete Oro						
				Monete Argento						
				Monete Rame						
				Gemme						
Canacita' di Carica: 0 (niceala) 16(madia) 25(madia)	(do)   For-	2+	l	1						
Capacita' di Carico: 9 (piccola) 16(media) 25(gran Costituzione =	iue) + F012	α'								
		Varie								
Lingue	Capacita' legate ai Tratti									
	-									
Vantaggi / Svantaggi	Vantaggi / Svantaggi									
Vantaggi / Svantaggi		Descrizion	е							
Svantaggio di Ruolo:										
	-									
	1									

Patrono:	Simbolo:									
Competenza Magica (CM):	Devoto – Seguace:									
Caratteristica:	Elemento favorito:									
	Tiro per Colpire:									
Prova di Magia: 3d6 +	Tiro Salvezza:		CM + mod. c							
-1 dado per		1 2	x Adepto Ma	ıgia +1xC	Crit					
Punti Magia: Totali A	ttuali	Costo Live			Un Seguace ottiene +1d6 alle	Prove di Magia	a nelle scuole	preferita d	dal Patror	no.
	Un Seguace ottiene +1d6 alle Prove di Magia nelle scuole preferita dal Patrono. Può usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi. Un Devoto aggiunge +1d6 alle Prova di Magia nelle scuole preferite dal Patrono e ignora un dado tirato nella Prova di Magia. Deve usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.									
					ignora un dado tirato nella Pi Patro	rova di Magia. ono nei tuoi ind	Deve usare l' cantesimi.	energia pr	eferita de	el
Incantesimi	Lista	Appreso	Pag.		Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	
Incantesiiii	Lisia	Appreso	ray.	Α	Incantesiiii		Lisia	Appreso	ray.	Α
				$\Box$						