Nome Personaggio			Nome	Gioca	atore				Mov	/iment	0	OBS	4	neda
_									_			0,75		3.1
Razza	Genere	Eta'	Altezz	a	Peso		Oc	chi	С	apelli		Seg	ni particol	arı
Punti Esperienza:			Livello	)·										
T dritt Esperienza.			Livelie	,		1								
Forza	Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / M		Pu Attua	nti Ferit li / Mas	a simi		Tiri S	alvez			Punti ssegnati	Valo Cara		Altro
Destrezza				1			Temp Rifles	ra (Co si (De						
Costituzione			Morte -(:	L0+COS	S*2) PF	] [	Volon	tà (Sa	ag)					
Intelligenza	Difesa Base	Total	e Bas		strezza	Arı	matura	Scudo	Altro	)	Penali Armat		CM Comp.	Mov
Saggezza	Tocco		10	)							Scud	lo	Com	p. Armi
Carisma	Altro:											·	•	
7	ratti			Valor	e		Ava	ınzam	enti		Pá	atrono	N	ote
													_	
Professione:		T v	alore	Punti		]			Abi	ilita'		Ti	ri Salvezza	Grado
Competenze	Caratteristi		aratt.	Assegn ati	I otale									
Consapevolezza	Saggezz	a		1/3lv										
						_								
			-											
						-								
						1								
						1								
						1								
						1								
							_							
			-			-								
Competenza Magica (C	M)					1								1
Competenza Armi (CA						1								
Iniziativa: 3d6 + Intellige		a				1								1
			s al Co	lpire				Boni	us al D	anno		Danno	C:ttst=	EDV
Arma	Tot. Cara	itteristica			ro C	:A	Caratteris	stica /	/lagia	Altro	Tot.	Arma	Gittata	EDX
					-			_						
					_						1			

Competenza		Nome			Punteggio
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:	hilita' Lista Ar	mi nor Tinologia Omas	uanaa		
A	DIIILA LISLA AI	mi per Tipologia Omog	lenea		
	E	inaggiamonto			
		quipaggiamento Oggetti magici:		Monete Platino	
		Oggetti magici.		Monete Oro	
				Monete Argento	
				Monete Rame	
				Gemme	
Capacita' di Carico: 9 (piccola) 16(media) 25(gran Costituzione =	de) + Forza +				
Costituzione =					
		Varie			
Lingue		Capaci	ta' legate ai Trat	ti	
Vantaggi / Svantaggi			Descrizione		
Svantaggio di Ruolo:					
	I				

Patrono: Competenza Magica (CM): Caratteristica:  Liste di Magia		eggio:  ista Carat vorita teristica	Max Liv.	Metà Punti Magia  Un Seguace ottiene +1d6 all Può usare l'energia Un Devoto aggiunge +1d6 all ignora un 1 o 2 tirato nella	preferita del Patrono nei tuo	caratteris quella lista  Co  e preferita c i incantesim e preferite d	a +1xCr osto Inc Livello dal Patron ni.	no.
Incantesimi	Lista	Appreso P	ag. A	Incantesimi	Lista	Appreso	Pag.	А

Incantesimi	Lista	Appreso	Pag.	Α	Incantesimi	Lista	Appreso	Pag.	Α
									$\Box$
									$\Box$
									$\Box$
									$\square$
									$\square$
									$\square$
									$\mid \mid \mid$
									$\vdash$
									$\mid \mid \mid$
									ш