Nome Personaggio			Nome Giocatore								Movimento				Sche				
Razza		Sesso	Eta'	Altez	za	Р	eso			Oc	chi		Capell	i				rticolari	
																•	,		
Punti Esperienza:				Livello):							•							
Forza		Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / M			Punti Fe ıali / Ma		ni				Salvez		Totale TS		Punti segnati		alore aratt.	Bonus Magici	Altro
Destrezza		1		1				Tempra (Cos) Riflessi (Des)											
Costituzione				Morte -	(10+CC)S*2	!) PF		V	olor	ntà (S	ag)							
Intelligenza		Difesa Base	Tota		ase D	estr	ezza	Ar	matu	ıra	Scudo		Altro		Penali Armat		СМ	Des	Mov
Coggozzo		Sorpresi			10										7111100	u.u		Comp	. Armi
Saggezza		Tocco		1	LO										Scud	lo			
Carisma																			
Tratti					Valo	ore		T	Γ	Ava	anzan	nent	i		Patro	no		Note	
					Punti			1											
Professione: Competenze		Caratteristica		/alore Caratt.	Asseg		otale						Abilita				Tiri Sa	alvezza	Grado
		 Saggezza			ati 1/3lv	,													
		- a.gga.																	
								-											
Competenza Magica (CM)													S	vantag	ıgi			
Competenza Armi (CA	A)																		
Lista Armi:																			
Lista Armi:									Vantaggi										
Lista Armi:																			
Lista Armi:																			
Λrma	Bonus al Colpire										Bor	ius a	al Danr	10		Dar	nno	ittata	EDV

Arma		Bonus	s al Colp	ire		В	onus al D	Danno	Gittata	EDX		
	Tot.	Caratteristica	Magia	Altro	CA	Caratteristica	Magia	Altro	Tot.	Arma	Gillala	

			Equip	aga	jiamento					
					i e Perga	mene:	1	Monete Plat Monete Oro Monete Arge Monete Ran Gemme	ento	
Patrono: Competenza Magica (CM): Caratteristica: Int Liste di Magia	Adepto della Magia #	Listo			Manife Eleme Tiro po Tiro S Prova Punti	olo: o – Seguace: estazione: ento favorito: er Colpire: alvezza: di Magia: Magia: Punti Magia	3d6+CA+ 10 + L 2 >	r(FOR/DES) ivello Inc. + mc k Adepto Magia Ld6*CM/4 Attuali	a In quell	eristica + a lista Costo = iv Inc. +1
Incantesimi	Lista	Appreso	Tiro Salvezza	F		Incantesim	ni	Lista	Appreso	Tiro Salvezza F
				Var	rie					
Lingue	Capacita	' legate	e ai Tra			preferit Un Devoto nelle scuole tirato nella	erita dal Pa a del Patro o aggiunge preferite da Prova di M	atrono. Può no nei tuoi i +1d6 alle P	usare l ncante Prova d e ignora usare l	l'energia simi. i Magia a un 1 o 2 'energia