Nome Personaggio			Nome	Gioca	tore						Movim	ente	C	ОВ	-11	Sch V1	
Razza	20202	Eto'	Altez	70	Peso	`		00	chi		Cape	\IIi			.\	articola	
Razza	Sesso Eta /		Ailez	za	FESI)		Occhi			Cape	511I		3	egili p	aiticuia	.11
Punti Esperienza:			Livello	:													
	Dunti Foto																
Forza	(20-lv)/5			unti Fer ali / Mas					Γiri Salvezza		Totale TS		Punti segnati		alore aratt.	Bonus Magici	Altro
Destrezza		Attuali / Max / Difesa Tota Base Sorpresi Tocco Caratteristica		1			_	Tempra (Cos) Riflessi (Des)									
Costituzione	,		Morte -(10+CO	S*2) PF	=	_		ntà (Sa								
												1					
Intelligenza					Destrezza		Armatura		Scudo		Altro		Penal		СМ	Comp.	Mov
			1										Armatura				
Saggezza			1										Scuo	١		Comp	. Armı
	10000		1	U									Scut	10			
Carisma																	
Tratti				Valo	re			Ava	anzam	ent	i		Patro	no		Note	
								T									
							-					•					
Professione:	Caratteristica		alore/	Punti Assegn							Abilita	,			Tiri Sa	llvezza	Grado
Competenze	Caratteriotic	^ C	aratt.	ati	Total												
Consapevolezza	Saggezza	l		1/3lv													
Competenza Magica (CM)											S	vantaç	ggi				
Competenza Armi (CA)																	
Lista Armi:																	
Lista Armi:												\	/antag	gi			
Lista Armi:																	
Lista Armi:																	

Arma		Bonu	s al Colp	ire		B	onus al D	Danno	Gittata	EDX		
	Tot.	Caratteristica	Magia	Altro	CA	Caratteristica	Magia	Altro	Tot.	Arma	Gillala	LDX

			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