Nome Persona	N	Nome Giocatore					Movime				mor	ento								
Nome Personaggio			1	Nome Glocatore					WOVIII			IIICI	OF OF			Sch		eda		
																-	0.62	3	V2	2.1
Razza		Sess	Sesso Eta'		Altezza Pes		50		Occhi			Capelli			Segni particola			ıri		
Punti Esperienza:					vello:															
Forza	Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max				ti Ferita / Massimi				Tiri Salvezza			TS	Totale Punti TS Assegnat			Valore Caratt.		Bonus Magici	Altro	
Destrezza /			I					Tempra (Cos) Riflessi (Des)												
Costituzione					te -(10	+COS	5*2) F	PF	\	Volontà (Sag)										
Intelligenza Saggezza		Difesa Totale Base Tocco		otale	Base			za	Arma	Armatura		do	Altro	Altro		Penalita'		СМ	Comp.	Mov
					10 10											Armatı	ura		Caman	Λ ν:==:
					10											Scud	0		Comp	. AIIIII
		Altro:											\neg							
Carisma																				
T					Valore					Avanzamenti						Dotro	no	Note		
Tratti					`	vaioi	ie	Т	T	Ava	anza	inen	u			Patro	110		note	
Duefeeden													A I- 11	4 - 1				Tiul O		0
Professione:		(arameristica		Valor Cara	As	Punti Assegn Tota ati		ale		Abilita			ta				Tiri Salvezza Gra		Grado	
Competenze Consapevolezza		Saggezza				1/3lv														
Corisapevoiezza		Caggo	ZZU			7011														
Competenza Magica (CM)															Svantaggi					
Competenza Armi (CA)																	<u> </u>			
Lista Armi:																				
Lista Armi:														٧	antag	gi				
Lista Armi:																				
Lista Arm																				
Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza Bonus al Colpire Bonus al Danno Danno Cittata FDV																				
Arma								C 4		Bonus aratteristica Ma							Dann Arma		Gittata	EDX
		rot.	Tot. Caratteristica		1agia	All	110	CA	\ Ca	ualleri	unchibilda [V]		yıa All		U	101.				
						+	+		+				\rightarrow		+			+		
						+			+				-		+			-		

		Fau	inaggia	amento							
				e Perga	mene:		Monete Plati Monete Oro Monete Arge Monete Ram Gemme	ento			
Patrono: Competenza Magica (CM): Caratteristica: Liste di Magia	Punteg		Max Liv.	Manife Eleme Tiro pe Tiro Si Prova Punti I	o – Seguace: estazione: nto favorito: er Colpire: alvezza: di Magia:	10 2	A+(FOR/DES) L0 + CM + mod. caratteristica + 2 x Adepto Magia In quella lista - 1d6*CM/4 Attuali Costo Inc.= Livello				
Incantesimi		Appreso Salvezz	Varie	•	Incantesim	i	Lista	Appreso	Tiro Salvezza	F	
Lingue	Capacita'	legate ai T			Un Seguace ottie Patrono. Può usa Un Devoto aggiur Patrono e igno l'energi	re l'energia pro	eferita del Patrono	nei tuoi i	ncantesin	ni.	