Nome Personaggio	Nome Giocatore					Mo	Movimento Embler				ma	ma			Scheda V1.0.21		
Razza	Sesso	Eta' A	ltezza	Pe	S0		Oc	chi		Ca	pelli		Segni	partico	olari		
Punti Esperienza:		Li	vello:														
Forza				Punti Ferita ttuali / Max				Till Salvezza T			Totale TS			Valor Carat		Bonus Magici	Altro
Destrezza	/			1				Tempra (Cos) Riflessi (Des)									
Costituzione		M	Morte -(10+COS*2) PF			PF	Volontà (Sa			ag)	g)						
	Difesa Totale Ba		Base	ase Destrezza		a	Armatura		a Scudo Altro			Penalit		ta' C	М	Des	Mov
Intelligenza	Base		10	.0									Armatu	ıra			
Saggezza	Sorpresi		10												Comp. Arm		Armi
	Tocco		10	LO									Scudo				
Carisma																	
Tratti	Tratti			Valore				Avanzamen					Patrono		Note		
												<u> </u>					
Professione:	ca Valore		Punti Asseg Totale		le		Abilita						Tir	Tiri Salvezza		Grado	
Competenze		Carall.		nati													
Consapevolezza	Saggezza	a		./3lv		_											
Competenza Magica (CM)						-						S	vantag	ai			
Competenza Armi (CA)														9.			
Lista Armi Nome:																	
Lista Armi Nome:												٧	'antago	gi			
Lista Armi Nome:																	
Lista Armi Nome:																	
Iniziativa (3d6+Destrezza o Intelligenza):																	
	Bonus al Colpire							Bonus al Danno Da						Danno	<u></u>		
Arma	CA Car		Magia		tro	Tot	Cara	atteri		Mag		tro	Tot.	Arma	Gitt	ata	EDX

Equipaggiamento												
		zioni: rgame	ene:			Monete F Monete C Monete F Monete F Gemme	Oro Argento					
Patrono: Competenza Magica (CM Caratteristica: Int Incantesimi al giorno (CM			Manife Elemen Scuola Tiro pe	Seguace: stazione: nto favorito: Magica favor r Colpire: 3	d6+CM+(F							
Incantesimi nel Tomo (C Incantesimi lanciati:	stica		Distrati	esimi appresi:	CM 1 CM 2+	2 + (C	Caratteristi M	ca/2)				
Incantesimi	Appreso	Difficolta'	pag	F		Incantesimi		Appreso	Difficolta'	pag	F	
Lingue	Capa	acita' legat		Varie atti								