Nome Personaggio				N	Nome Giocatore						Movime			ento	OBSS			Scheda			
																			1,0.0		4.0
Razza		Eta'	a' Altezza		Peso			Occh		chi	Cape		apelli		Se		egni particolari				
Punti Esperienz	za:					Li	vell	0:													
Forza		Punt (20- Attua	i Fato -lv)/5 li / M				Pı Attua	unti I ali / I					Tiri S	Salve	ezza	Totale TS		unti egnati	Valor Carat		Altro
Destrezza						,						Temp									
	Destrezza		/			Ma	rte -(10.		2*2\				Riflessi (Des) /olontà (Sag)							
Costituzione					1	INIO	ne -((10+	COS	5"2)	PF		VOIOI	na (Say)						
Intelligenza		Difes	sa	Т	Total	е	Ba:		De	strez	za	Ar	matura	Scu	do	Altro		Penali	ta' Pro	i Compe	Mov.
Saggezza														!	!		1	Armatı		gia	
		Altro:																D ₄	enalita'	Tiro ne	r Colpire
Carisma																		Scud		Tilo pe	Colpile
Trati	ti	Valore				Ava	anza	ame	enti					Pa	trono				No	ote	
		L_																			
Prof.: Competenze		— Ca	ratt.	t. Valore Caratt.		Assegn		Mod. Vari		Totale					Abi	lita'			Tiri S	Salvezza	Caratt.
Consape		S	ag	Juli		1 <i>/</i>	ti 3Iv	-													
Оопоцро	zvoiczzu		ag			1,	J1 V														
		-																			
		-									_										
							_														
																					+
				L																	
Competenza													A 1- ***	_,	4 .	0.0.	- ·	7.0	10.10	10 15 10	10.00
Competenza Magica (CM) Abilita' ai Lv: 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 18, 2 Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza										18, 20											
Bonus				s al Colpire							nus a	l Danı	no Danno C			0:::					
Arma		Comp. Caratterist						Altro		To	ot.	Caratteri		Magi			Tot.	Arma	Gittata	EDX	
1			1			l								Т							
								-+		_						_					

Competenza		Punteggio							
Lista Armi:									
Lista Armi:									
Lista Armi:									
Lista Armi:									
Lista Armi:									
Lista Armi:									
A	bilita' L	ista Armi per Tipologia Omogenea							
	Γ.	Equipaggiamento							
Equipaggiamento	Ing.	Equipaggiamento		Monete Platin Monete Oro	10				
				Monete Arger	nto				
				Monete Rame					
				Gemme					
Canacita' di Carico: 6 (niccola) 12 (madia) 24	1								
Capacita' di Carico: 6 (piccola) 12 (media) 24 (grande) + Forza + Costituzione =									
		Varie							
Lingue	Capacita' legate ai Tratti								

Patrono:					Simbolo:					
Competenza Magica (CM):	_	Devoto / Seguace:							
Mod di Catteristica:	Punteggio:		Manifestazione:							
Tiro per Colpire:	3d6+CM+Mod. Incante	simi+Abi	lità		Energia favorite:					
Tiro Salvezza:	10 + CM + mod. cara 1 x Adepto Magia +		+		Liste Privilegiate (P): Punti Magia:	Totali	Attuali			
Prova di Magia:	3d6 + 1d6 ogni 3 CM 1 ritiro dado ogni 2 Adept > 10 + 2*Liv Incan	+ Mod In	ic. ⁄Iagia		. and magain	- r stall	7 10000		Costo I = Live	
Patrono:	> 10 + 2"LIV IIICAII	tesimo		ı	Simbolo:					
Competenza Magica (CW).				Devoto / Seguace:					
Competenza magica (•	Devoto / Seguace.					
Incantesimi (annresi	= CM/2+Mod+Adepto)	Р	Incantesimi (appresi = C	M/2+Mod+Ade	ento) A	ppreso	Pagina	Р		
modificanti (appresi	OM/2 · Mod · / tdopto)	Appreso	Pagina		mountesim (appresi	141/2 - 14104 - 7 (4)	spro) H			-
				\vdash						
				\vdash						
				\vdash						
				_						
				_						
				\vdash						-
				_						
				_						
				\vdash						
				\vdash						
<u> </u>		1	l	i	İ					1