Nome Personaggio				me G							Movimento			0	0BSS 0.58		9			
Razza	Sesso Eta'		a' A	tezza l		Pes	0		(Occhi			Capelli			Segni particola		ıri		
Punti Esperienza: Livello:																				
Forza	Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max			Punti Ferita Attuali / Massimi				Tiri Salvezz			ezza	a -	15 Assegnar			Valore Caratt.			Altro	
Destrezza	1			1					Tempra (Cos) Riflessi (Des)											
Costituzione	Morte				-(10+COS*2) PF				Volontà (Sa				3)							
Intelligenza	Difesa Tota Base		otale	le Base		strezza		Arm	Armatura		Scu	cudo Altro		ltro		Penalita Armatu		CN	Comp.	Mov
Saggezza	Sorpresi			10															Comp	. Armi
	Tocc	0		10												Scu	ob			
Carisma																				
Tratti				Valore				Avanzam			me	enti			Patrono		Note			
Professione: Valore						_			Г				Д	bilita	,			Tiri	Salvezza	Grado
			Cara	tt AS	segn ati	Tota	le													
Consapevolezza Saggezza				1	/3lv															
									-											
									ŀ											
									-											
									F											
Competenza Magica (CM)															2	vanta	inn			
Competenza Armi (CA)									ı							varita	<u> </u>			
Lista Armi:																				
Lista Armi:					Vantaggi															
Lista Armi:							_		-											
Lista Armi: Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza																				
	nus a	al Colr			Bonus al Danno					10		Dar	nno							
Arma	Tot.			/agia	_			A Cara					agia			Tot.		rma	Gittata	EDX
					1			1									-			

Equipaggiamento													
						ni e Perga	mene:		Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme				
Patrono: Competenza Magica (CM): Caratteristica:		- -	Manife	olo: o – Seguace: estazione: ento favorito:									
Liste di Magia	Lista Favorita	Ca teris	rat M tica L	lax iv.	Tiro po	er Colpire: alvezza:	10 + L	A+(FOR/DES) Livello Inc. + mod. caratteristica + 2 x Adepto Magia In quella lista					
							di Magia: Magia:	3d6 +	1d6*CM/4 Attuali	_	Costo = iv Inc. +		
						Metà I	Punti Magia						
Incantesimi	Lista	App	reso	Tiro Salvezza	F		Incantesim	ni <u> </u>	Lista	Appreso) Tiro Salvezza	F	
												_	
Lingue	Capa	cita' le	gate	e ai Tr	Va atti	rie	preferit Un Devoto nelle scuole tirato nella	erita dal P a del Patro o aggiunge preferite d Prova di N	atrono. Può ono nei tuoi i e +1d6 alle F	usare ncante Prova d e ignora usare	l'energia esimi. li Magia a un 1 o l'energia	a 0 2	