Nome Personaggio			No	me G	ioca	tore							Mo	ovim	ento	0	ОВ	1		eda 2.0
Razza	Sess	so Et	a' A	ltezza		Pes	0		(	Occ	chi		(	Саре	elli		S	ègni	particola	ıri
Punti Esperienza:			Liv	ello:																
Forza	(20-	Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max		Punti Ferita Attuali / Massimi					Tiri Salvezz					Totale Punti TS Assegnati						Altro
Destrezza	,			1					Tempra (Cos Riflessi (Des				-							
Costituzione			Мо	rte -(10	+COS	5*2) P	F		Vol	lon	tà (S	Sag	)							
Intelligenza	Difes		otale	Base	De	estrezz	а	Arn	natura	a	Scuc	lo	Alt	ro		Penal		CN	Comp.	Mov
Saggezza	Sorpre			10													_		Comp	. Armi
	Tocc	0		10												Scu	ob			
Carisma																				
Tratti				,	Valo	re			Δ	va	nza	mer	nti			Patro	ono		Note	
Professione:	_		Valo		Punti								Al	oilita	,			Tiri	Salvezza	Grado
Competenze	Caratteri	stica	Cara	++  AS	ssegn ati	Tota	le													
Consapevolezza	Sagge	zza		1	/3lv															
Competenza Magica (CM)															<b>S</b>	vantaç	inn			
Competenza Armi (CA)																ναπαί	<u> </u>			
Lista Armi:																				
Lista Armi:															\	/antag	gi			
Lista Armi:							_													
Lista Armi:	n Desti	£772																		
Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza  Bonus					_l us al Colpire				Bonus al Danno						Dar	าทด		_		
Arma	Tot.			/lagia			CA	A Cara		atteristica Magi						Tot.	Arr		Gittata	EDX
					1															

		Equipaggiament	0	
	CdC	Pozioni e Perg		Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme
Patrono:  Competenza Magica (CM): Caratteristica:  Int  Liste di Magia	Punteggio:  Adepto Lista Ca Magia # Favorita teris	Devention Devent	Salvezza: 10 +	A+(FOR/DES) Livello Inc. + mod. caratteristica + 2 x Adepto Magia In quella lista  1d6*CM/4  Attuali  Costo Inc. 1lv=2, 2lv=3 3lv=5, 4lv=6 5lv=7, 6lv=9 7lv=10, 8lv=11 9lv=13
Incantesimi	Lista Appreso		Incantesimi	Lista Appreso Salvezza F
Lingue	Capacita' legate	Varie e ai Tratti	Patrono. Può usare l'energia p Un Devoto aggiunge +1d6 alle Patrono e ignora un 1 o 2 ti	Prove di Magia nelle scuole preferita dal preferita del Patrono nei tuoi incantesimi. Prova di Magia nelle scuole preferite dal rato nella Prova di Magia. Deve usare el Patrono nei tuoi incantesimi.