Nome Personaggio				1	Nome Giocatore								M	Movimento		D	0,68		4		
Razza		Sesso Eta'		a' A	Altezza		a Peso			Occhi			Capelli			Segni particol					
										0.0011						o og m pomosom			-		
Punti Esperienza:				L	Livello:											'					
		Dunti	Foto																		
Forza		Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max				nti Ferita li / Massimi				Till Salvezza T		Totale TS	Punti Assegnati			Valore Bor Caratt. Ma		Altro			
Destrezza		_			/ Morte -(10+COS*2) P				Tempra (
										Riflessi (Des) Volontà (Sag)											
Costituzione						Norte -(10+COS*2) PF				voionia (Say)		<i>3)</i>									
		Difes	а Т	otale	Bas	se D	estrez	za	Arm	atura	Scu	ıdo	Α	ltro		Penali	ta'	СМ	Comp.	Mov	
Intelligenza		Base				10										Armat	ura				
Saggezza		Тоссо			10													Co		mp. Armi	
Sayyezza														Scudo							
Carisma Altro:																					
Tratti						Valo	Valore			Avanzame						Patrono		Note			
									Т												
Drofossiona						Punti							^	hilita	1		-	rivi C	obyozzo	Crada	
Professione:				Valo Cara		Assegn To		ale						\bilita'	,			Tiri Salvezza		Grado	
Competenze Consapevolezza		Sagge	772			ati 1/3lv															
Corisapevolezza		ougge	ZZU			1/010															
Compotonza Magica (C	214)														C,	vantan	ai				
Competenza Magica (CM) Competenza Armi (CA)														<u> </u>	vantag	yı					
Lista Armi:	,																				
Lista Armi:														V	/antag	ai					
Lista Armi:																					
Lista Armi:																					
Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza																					
Arma					al Colpire									Dann			Dann		Sittata	EDX	
		Tot.	Tot. Caratteristica		Magi	a A	Altro		\ C	Caratteristica M			agia	gia Altro		Tot.	Arma		Omaia	.= / \	
									\perp									-			
									-									+			

		Fai	uinaggi	iamento						
				e Perga	mene:		Monete Plati Monete Oro Monete Arge Monete Ram Gemme	ento		
Patrono: Competenza Magica (CM): Caratteristica: Liste di Magia	Punteg Adepto List Magia #		Max Liv.	Manife Eleme Tiro pe Tiro S Prova Punti I	olo: o – Seguace: estazione: ento favorito: er Colpire: alvezza: di Magia: Magia: Punti Magia	10 - 2 x Ad	3d6+CA+(FOR/DES) 10 + CM/2 + mod. caratteristica 2 x Adepto Magia In quella lista +2 3d6 + 1d6*CM/4 Totali Attuali Costo			
Incantesimi		Appreso Tirr Salve	Vari	ie	Incantesim	i	Lista	Appreso	Tiro Salvezza	F
Lingue	Capacita'	legate ai	Tratti		Un Seguace ottie Patrono. Può usa Un Devoto aggiur Patrono e igno l'enero	re l'energia pr nge +1d6 alle l ora un 1 o 2 tira	eferita del Patrono	o nei tuoi i Ile scuole Magia. De	ncantesim preferite d eve usare	ni.