Nome Personaggio					Nome Giocatore												Ma			cheda		
																0.90			V3.1			
Razza	Eta'	Eta' Altezza			Peso			Occhi			Capelli					Segni		ni particolari				
Description of the second					1 :1																	
Punti Esperienz	za:				Livel	10:																
			Fato	1 [						Г					T	.   .			Valore	1.		
Forza		(20-lv)/5 Attuali / Max			Attuali / I			Ferita Massimi			Tiri		ri Salvezza		Tota TS		'unti da Abilità			Bonu Magi		
				1	,						Tempra (Cos)											
Destrezza		/								ı	Riflessi (D			-								
Coctituziono				Morte -	(10+	COS	S*2)	PF		Vo	lon	tà (	(Sag)									
Costituzione										_												
Intelligenza		Difesa -		Totale				Destrezza		Armatu		ıra Scudo		ido	Altro		Per	nalita'	Prov di	a Com	o. Mov.	
The ingeriza		200				10												Toridita		ia		
Saggezza		Altro:															Armatura					
											Don					T:						
Carisma																Penal Scudo		IIta'	Tiro	x Colpire		
														Scado								
Tratti Val					ore Avanzar										Patrono						Note	
																	-				_	
																			_			
Professione:		Caratte				alore Punti Asseg		n Totale			-				Abilita'				Tiri Salvezza		Grado	
Competenze		0		Ca	uau.	a	ti				-										+	
Consapevolezza		Sagg	ezza			1/3	SIV		$\dashv$		-											
											-											
									$\dashv$		ŀ											
									$\neg$		ı											
											Ī											
		-							_		-											
									$\dashv$		-											
Competenza	Aanica (CM)					$\vdash$			$\dashv$		-											
Competenza Magica (CM) Competenza Magica (CM)									$\dashv$		+											
Lista Armi:									$\dashv$		+											
Lista Armi:															V	anta	ggi / S	Svant	taggi			
Lista Armi:											Ī											
Lista A																						
Iniziativa: 3d6 +	Intelligenza	o Destr							_													
Arma		1			s al Colpir										us al Dann				nno G	Gittata	EDX	
		Tot.	Caratter	ristica	Mag	ia	Alt	ro	C	A	Cara	tteris	tica	Ма	gia	Altro	Tot	t. A	rma	2		
				$\perp$						-			$\dashv$						$\perp$			
				+						-			$\dashv$						+			
				+						-			$\dashv$						+			
										-			$\dashv$									
		<u> </u>															1					

				Equir	oago	giamento						
								Mo Mo Mo	nete Plat nete Oro nete Arge nete Ran mme	ento	Cd0	C
Patrono:  Competenza Magica (CM):  Caratteristica:  Tiro per Colpire:  Tiro Salvezza:  10 + CM + mod. caratteristica + 1 x Adepto Magia +1 x Crit						Manife Eleme	olo: o - Seguace: estazione: ento favorito: Magia:	Totali	Attu	ali	Costo	
Prova di Magia:	-1 dado pe	+ 1d6 ogni : er 2 Adepto (	della Ma								= Live	
Incantesim	Lista	Appreso	Pagina	F		Incantesimi		Lista	Appreso	Pagina	F	
												$\vdash$
												╁
												L
												$\vdash$
												F
												$\vdash$
												$\vdash$
					Va	rie						
Lingue		Capacita	a' legati	e ai Tra			Lin Compact and	11d6 elle D:	o di Masia s	llo court	profesite	dal
							Un Seguace ottiene Patrono. Può usare Un Devoto aggiung Patrono e ignora l'energia	l'energia preferi e +1d6 alle Prov	ita del Patron a di Magia ne nella Prova di	o nei tuoi i elle scuole Magia. De	incantesii preferite eve usare	mi. dal