Nome Personaggio					Nome Giocatore						Мо			Movimento			No.			Scheda V3.4	
Dozzo	Eta' Altezza			Peso Occ					ahi	Cons			alli.	III Tanlia			7. \				
Razza	Eta' Altezza		<u>za</u>	Peso			Occh			Cape		ZIII	lli Taglia			Segni particol			.11		
Punti Esperienza:				Li	/ello	:										1					
									_												
Forza	Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max			Punti Feri Attuali / Mas						Ti	iri Sa	alvezza Totale		Totale TS	e Punti da Abilità		Valore Carati		Bonus Magici	Altro	
Destrezza	/					/				Ri	ifless	npra (Cos) essi (Des)									
Costituzione			M	Morte -(10+COS*				3*2) PF		V	olonta	à (Sa	ag)	g)							
Intelligenza	Difesa Total		otale	le Base D			estrezza Ar			rmatura Scudo		,	Altro		enali	Prova nalita' di Magia		Comp.	Mov.		
Saggezza	Altro:												matı	ura							
Carisma										Pe	Penalita' Tiro x Colpire										
Cansilla															5	Scud	О				
T 11.		\				Δ			4:					Datas					1-4-		
Tratti	Valore		e	+			Avanzame							Patror			i N		Note		
				+	-																
				+																	
			\perp								Ш										
- Caralleristica i				Valore Punti Assegn Totale						Abilita'							Tiri Salvezza Caratt.				
Competenze		Saggezza		Carall.		ati 1/3lv															
Consapevolezza	Sagg	jezza			1/	3IV			-												
					+				1												
									1												
									-												
					+				-												
					+				1												
									1												
Competenza Armi (CA)					+				1												
Competenza Magica (CM)									1												
Lista Armi:													-								
Lista Armi:														Cap	acità	razz	ziali:				
Lista Armi:																					
Lista Armi:	Doct.	.0775								Ab	ılıta' a	ai Lv	: 1, 1	1, 2, 3,	4, 5,	ь, 7	, 10, 11	L, 13	, 14, 2	16, 18	
Iniziativa: 3d6 + Intelligenza	Destr		nue	ا اد	^oln	iro						Ron	lle a	l Dann	0		D.				
Arma	CA	Caratteris		us al Co a Magia				ro Tot.		Cara					tro Tot.		Danno Arma G		ata	EDX	
	5/1	2 3.7 0.10 7 16		iviu	gia	/ 11	0		<i>J</i> (1			1	agii	A AII		Ju					
												\top									

				Equir	oagc	giamento							
									Mo Mo	nete Plat nete Oro nete Arg nete Ran mme	ento	Cd0	C
Patrono: Competenza Magica (C Mod di Cratteristica: Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: Prova di Magia:	3d6+CA+M 10 + CM - 1 x Ad	unteggio: Mod. Incante + mod. cara epto Magia - + 1d6 ogni 2 gni 2 Adepto	atteristica +1 x Crit 2 CM	+	-	Manife	o - Seguadestazione: ento favorit		Totali Attuali Costo = Live				
Incantesimi Lista Appreso Pagina				F		Incantes	simi		Lista	Appreso	Pagina	F	
					Va	rie							
Lingue		Capacita	a' legate	e ai Tra									