Nome Personaggio			Nom	Nome Giocatore				Moviment		0 (OBSS So		cheda	
											0.99		V3.5	
Razza	Eta'	Altezza	a Pe	eso		cchi	C	apelli		Se		ticolari	V 3.3	
ΝαΣΖα	Lia	7 IIICZZC	1	,50		50111		арсш		30	giii pai	ticolari		
Punti Esperienza:		l	Livel	lo:	1									
7 S. 7 S. 2 S. P. S.						_								
Forza	(20-	Fato lv)/5		unti Feri			Tiri Salv			Punti segnati	Valor Carat		ıs ci Altro	
	Alluai	i / Max	7 100	idii / ivida		┨	Tompro		7.0	oognaa	Oura	iii iviag	0.	
Destrezza		,		1			Tempra (Riflessi (
		´	Morte -	(10+CO	S*2) PF		Volontà (
Costituzione			[(VOIOTREE	(Cug)						
Intelligenza	Difes	a To		ase De	estrezza	Arma	atura Scu	ido Altro)	Penali	ita' d	ova li Com ıgia	p. Mov.	
Saggezza	Altro:								<u> </u>	Armat		igia		
	Aitio.									Pé	l enalita'	Tiro	x Colpire	
Carisma									Scu			10	x colpiic	
Tratt	İ			Valore			Avanzamenti			Patrono			Note	
						_								
Professione:	Caratt	eristica	Valore	Punti Assegn	Totale			Abilita	,		Tiri S	Salvezza	Caratt.	
Competenze			Valore Caratt.	Assegn ati	Totale			Abilita			Tiri s	Salvezza	Caratt.	
		eristica gezza		Assegn	Totale			Abilita			Tiri s	Salvezza	Caratt.	
Competenze				Assegn ati	Totale			Abilita			Tiri S	Salvezza	Caratt.	
Competenze				Assegn ati	Totale			Abilita	,		Tiri s	Salvezza	Caratt.	
Competenze				Assegn ati	Totale			Abilita			Tiri S	Salvezza	Caratt.	
Competenze				Assegn ati	Totale			Abilita	,		Tiri S	Salvezza	Caratt.	
Competenze				Assegn ati	Totale			Abilita	,		Tiri S	Salvezza	Caratt.	
Competenze				Assegn ati	Totale			Abilita	,		Tiri S	Salvezza	Caratt.	
Competenze				Assegn ati	Totale			Abilita	,		Tiri S	Salvezza	Caratt.	
Competenze				Assegn ati	Totale			Abilita	,		Tiri S	Salvezza	Caratt.	
Competenze				Assegn ati	Totale			Abilita	,		Tiri S	Salvezza	Caratt.	
Competenze				Assegn ati	Totale			Abilita			Tiri S	Salvezza	Caratt.	
Competenze Consapevolezza Competenza Armi (CA)				Assegn ati	Totale			Abilita			Tiri S	Salvezza	Caratt.	
Competenze Consapevolezza Competenza Armi (CA) Competenza Magica (CM)				Assegn ati	Totale			Abilita			Tiri S	Salvezza	Caratt.	
Competenze Consapevolezza Competenza Armi (CA) Competenza Magica (CM) Lista Armi:				Assegn ati	Totale							Salvezza	Caratt.	
Competenze Consapevolezza Competenza Armi (CA) Competenza Magica (CM) Lista Armi: Lista Armi:				Assegn ati	Totale				Capac	ità razz		Salvezza	Caratt.	
Competenze Consapevolezza Competenza Armi (CA) Competenza Magica (CM) Lista Armi: Lista Armi: Lista Armi:				Assegn ati	Totale				Capac		ziali:			
Competenze Consapevolezza Competenza Armi (CA) Competenza Magica (CM) Lista Armi: Lista Armi: Lista Armi: Lista Armi: Lista Armi:	Sagg	jezza		Assegn ati	Totale		Abilita' ai		Capac		ziali:			
Competenze Consapevolezza Competenza Armi (CA) Competenza Magica (CM) Lista Armi: Lista Armi: Lista Armi:	Sagg	gezza	Caratt.	Assegn ati 1/3lv	Totale			Lv: 1, 1, 2	Capac 2, 3, 4,		ziali:			
Competenze Consapevolezza Competenza Armi (CA) Competenza Magica (CM) Lista Armi: Lista Armi: Lista Armi: Lista Armi: Lista Armi:	Sagg o Desti	gezza gezza gezza gezza Bor	Caratt.	Assegn ati 1/3lv 1/3lv olpire			В	Lv: 1, 1, 2	Capac 2, 3, 4,	5, 6, 7	ziali:		4, 16, 18	
Competenze Consapevolezza Competenza Armi (CA) Competenza Magica (CM) Lista Armi:	Sagg o Desti	gezza	Caratt.	Assegn ati 1/3lv 1/3lv olpire				Lv: 1, 1, 2	Capac 2, 3, 4,		ziali:	1, 13, 14	4, 16, 18	
Competenze Consapevolezza Competenza Armi (CA) Competenza Magica (CM) Lista Armi:	Sagg o Desti	gezza gezza gezza gezza Bor	Caratt.	Assegn ati 1/3lv 1/3lv olpire			В	Lv: 1, 1, 2	Capac 2, 3, 4,	5, 6, 7	ziali:	1, 13, 14	4, 16, 18	
Competenze Consapevolezza Competenza Armi (CA) Competenza Magica (CM) Lista Armi:	Sagg o Desti	gezza gezza gezza gezza Bor	Caratt.	Assegn ati 1/3lv 1/3lv olpire			В	Lv: 1, 1, 2	Capac 2, 3, 4,	5, 6, 7	ziali:	1, 13, 14	4, 16, 18	

Competenza		Nome		Punteggio					
Lista Armi:									
Lista Armi:									
Lista Armi:									
Lista Armi:									
Lista Armi:									
Lista Armi:	hilita' Liota A	rmi nor Tipologia Omaganaa							
A	DIIILA LISLAAI	rmi per Tipologia Omogenea							
	E	guinaggiamanta							
	E	quipaggiamento	Monete Platino						
			Monete Oro						
			Monete Argento						
			Monete Rame						
			Gemme						
		_							
Capacita' di Carico: 9 (piccola) 16(media) 25(gran Costituzione =	de) + Forza +								
Costituzione =									
	<u> </u>	Varie							
Lingue		Capacita' legate ai Trat	tı						
Vantaggi / Svantaggi		Descrizione							
Svantaggio di Ruolo:									

Patrono:				_	Simbolo:						
Competenza Magica (CM):	Devoto – Seguace:										
Caratteristica: Punteggio:					Elemento favorito:						
	Tiro per Colpire:	3d6+CA+Mod. Incantesimi									
Prova di Magia: 3d6 + 1d6 ogni 2 CM					Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. caratteristica + 1 x Adepto Magia +1xCrit						
-1 dado per Adepto della Magia						1 >	k Adepto Ma	ıgia +1x0	Crit		
Punti Magia: Totali A	ttuali		Inc.=		Un Seguace ottiene +1d6 alle	Prove di Magia	a nelle scuole	preferita (dal Patror	no.	
		Liv	elio		Può usare l'energia p Un Devoto aggiunge +1d6 alle	Un Seguace ottiene +1d6 alle Prove di Magia nelle scuole preferita dal Patrono. Può usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi. Un Devoto aggiunge +1d6 alle Prova di Magia nelle scuole preferite dal Patrono e ignora un dado tirato nella Prova di Magia. Deve usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.					
	ignora un dado tirato nella Pi Patro	rova di Magia. ono nei tuoi inc	Deve usare l' cantesimi.	energia pr	eferita de	el					
Incontraimi	Liete	A	Desir		Incontocimi		Liete	A	D		
Incantesimi	Lista	Appreso	Pag.	Α	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	Α	
L	l		·								