Nome Personaggio				N	om	e G	ioc	ato	re				1	Movime	ento	166	BSS	Sch	neda
																66	52))	
Razza	Eta'	Alte	778		Pe	·SO			Oc	chi		Cai	pelli	Т	aglia).997 Sean	i particol	3.8 ari
TAZZA	Lia	7 (10)	LLU							0111		Ou	pem	•	agna		ocgii	n partioon	
Punti Esperienza:					Live	ello:													
	Punti				D	unti	Eori	to]				Totalo	Punti d	lo.	Valore	e Bonus	
Forza	(20-l Attuali				Attu				i		Tiri S	Salve	zza	Totale TS	Abilita		Carat		Altro
Destrezza							,				Temp								
	-	/		Mo	rte -	(10±	·CO'	C*2\	DE		Rifle: Volor								
Costituzione				IVIO	116 -	(101	CO.	3 2)	г	J	VOIOI	πα (ς	oay)						
Intelligenza	Difes	Difesa Total				De	Destrezza		Aı	matura	Scud	Scudo Altro				Pro	i Compe	Mov.	
micingenza					1	0											Ma		
Saggezza	Altro:														Arr	natura	a		
Cariama																Pena	alita'	Tiro per	r Colpire
Carisma												Scudo							
Tratti	Valore			۸۷	anza	am/	anti	1				Date	rono				No	ato.	
Hatti	Valore	Т	Т		2112	ann	51111					rau	10110				INU	n c	
		_	+-																
			+																
Prof.:		0.		Val	lore	Pu	nti	T-1	hala				Abi	lita'			Tiri S	Salvezza	Caratt.
Competenze			aratt.		ratt.		egn ti	Tot	laie										
Consapevole	zza		Sag			1/3	3lv												
		+																	
		+																	
		+																	
		\perp																	
Competenza Armi (CA																			
Competenza Magica (CI	M)																		
Lista Armi:																			
Lista Armi: Lista Armi:																			
Lista Armi:											Δhilit	a'ai I	v: 1 1	231	5 6 7	9 10	12 1	13, 15, 16,	 18 20
Iniziativa: 3d6 + Intellige	nza o Destr	ezza								l	Abilit	u u L	v. <u>1</u> , <u>1</u>	, 2, 0, 4	, 0, 0, 1,	5, 10,	, 12, 1	13, 13, 10,	10, 20
			onu	s a	ıl C	olp	ire					Boi	nus a	ıl Danı	10	Di	anno		
Arma	Comp. Armi	p. Carattariation I		_				ltro T c		ot.	Caratteri		Mag		_	_	rma	Gittata	EDX
												-							

			Equip	paggiamento							
Equipaggiamento In				Equipaggia	mento	Ing.	Mone	te Platin	10		
							Mone				
								te Arger			
								te Rame	9		
							Gemn	ne			
									1	CdC	2
											_
	•										
Patrono:				Simbo	olo:						
Competenza Magica (CM):				o / Seguace:						
Mod di Catteristica:	Punteggio:			Manif	estazione:						
Tiro per Colpire:	3d6+CA+Mod. Incant	esimi+Abi	ilità		ia favorite:						
Tiro Salvezza:		Privilegiate (P):									
	+1 x Crit		Punti	Magia:	Tota	ali	Attua	li	Costo	Inc	
Prova di Magia: 3d6 + 1d6 ogni 2 CM -1 dado ogni 2 Adepto della			ngia							= Live	
	-1 dado ogni 2 Adepti	uella ivia	iyia ———								
Incantesimi											
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	Р	Incantes	simi		/	Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi		,	Appreso	Pagina	Р
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi		,	Appreso	Pagina	Р
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi		,	Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi		,	Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
Incan	tesimi	Appreso	Pagina	P	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
				Varie	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
Lingue		Appreso		Varie	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
				Varie	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
				Varie	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
				Varie	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P
				Varie	Incantes	simi			Appreso	Pagina	P