Nome Personaggio					Nome Giocatore							Movimento			OBS		Scheda V4.0					
Razza		Eta' Altezza			Peso					Occhi			Capelli			Taglia		Segni particol				
ΓαΖΖα		Lia		icz.	Zu		1 0	30				,CI II		Сир	CIII	10	agiia		Ocgi	ii partic	Jiai	
Punti Esperienz	za:						Live	ello														
Farms			i Fato -lv)/5				Pı	unti	Feri	ta		1	Tiui (2-1	-	Fotale	Punt	ti da	Valor	e Bon	ıs	A 14
Forza		Attuali / Max			Attuali / Massimi				i			Salvez		TS	Abi	lità	Carat		ici	Altro		
Destrezza		,			1							pra (C ssi (De	_						+			
Castitusiana			,			Мо	rte -((10+	CO	S*2)) PF	1		ntà (Sa	-						+	
Costituzione												_							<u> </u>			
Intelligenza		Difes	Difesa		Γotal	otale		Base De		estrezza Aı		rmatura Scudo		A	Altro		Penali		ova i gia Com tenz	pe a	Mov.	
		Altro:													•		A	rmati	ura			
		Aitio.	Auto.										Penalita' Tiro p				er (Colpire				
Carisma																		Scud	lo			
Trat	ti	Valore				Ava	anza	amo	enti					Patro	ono				No	ote		
												_										
Dest						Pu	nti					L			Λ la :1:				Tivi (2-1		2
Prof.: Comp	etenze	Ca	ratt.	Val Ca	lore ratt.	Ass	egn	Mo Va	od. ari	To	tale				Abili	ia			I Iri s	Salvezza		Caratt.
-	evolezza	S	ag			1/3	$\overline{}$															
		-										-									_	
												$\frac{1}{1}$									+	
												1										
												-									+	
												1									+	
												1										
												-									4	
												+									+	
	a Armi (CA)											1										
	Magica (CM)											-									\perp	
Lista Armi: Lista Armi:									1									+				
Lista Armi:											1											
	Armi:												Abilit	a' ai Lv	: 1, 1,	2, 3, 4,	5, 6,	7, 9,	10, 12,	13, 15, 10	5, 18	3, 20
Iniziativa: 3d6 +		o Dest	rezz		ייח		l C	oln	ire					Bon	us al	Dann	10		Danna		T	
Arma		Comp. Armi	Comp. Caratteristica		s al Colpi Magia					ot.	Caratteri		Magia			Γot.	Danno Arma	Gittata	1	EDX		
																					1	
			\vdash								_			-		-					+	
														-							+	

Equipaggiamento Ing. Equipaggiamento Ing. Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: Devoto / Seguace: Manifestazione: Energia favorite: Liste Privilegiate (P): Punti Magia: Totali Attuali Attuali	Equipaggiamento												
Patrono: Competenza Magica (CM): Punteggio: Tiro per Colpire! Tiro Salvezza: Tiro Salvezza: 1 1 - Knepto Magia + 1 x crit 1 - 1 dadio ang 2 Astepia Pela Magia 3 to 10 +27 Liv Incantesimo Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appresso Paures p Incantesimi (appresi = CM+Mod)	Equipaggia	amento	Ing.	-1- 1			nento	Ing.	Mone	ete Plati	no		
Patrono: Competenza Magica (CM): Competenza Magica (CM): Punteggio: Tiro Salvezza: Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. carateristica + 1 x 4depto Magia + 3 x Cnt + 1 x				•									
Patrono: Competenza Majica (CM): Mond di Catterita: Punteggio: Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. carateristica + 1 x Aort vando gera Augerio elella Magia: 10 + CM + mod. carateristica + 1 x Aort vando gera Augerio elella Magia x 10 x 2*T-V Incantesimo Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Paura p Incantesimi (appresi = CM+Mod)											nto		
Patrono: Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Funteggio: Jade*CM*Mod. Incantesimi*Abilità 1 x Adepto Magia + 1 x Crit 1 x Adepto Magia + 2 x Crit 2 dato agni 2 Xhepno della Magia: Incantesimi (appresi = CM+Mod) Aureso Sayas p Incantesimi (appresi = CM+Mod)													
Patrono: Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Tiro per Colpie: Tiro Salvezza: 10 - CM + mod caratteristica + 1 x Adepto Megia + 1 x Crit Simbolo: Devoto / Seguace: Manifestazione: Energia Tavorite: Liste Privilegiate (P): Punti Magia: Totali Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina Varie													
Patrono: Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Punteggio: Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. caratteristica + 1 × Adepto Magia + 1 × Cnt 1 dado ogni 2 Adepto della Magia: Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina P													
Patrono: Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Punteggio: Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. caratteristica + 1 × Adepto Magia + 1 × Cnt 1 dado ogni 2 Adepto della Magia: Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina P													
Patrono: Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Punteggio: Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. caratteristica + 1 × Adepto Magia + 1 × Cnt 1 dado ogni 2 Adepto della Magia: Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina P													
Patrono: Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Punteggio: Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. caratteristica + 1 × Adepto Magia + 1 × Cnt 1 dado ogni 2 Adepto della Magia: Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina P													
Patrono: Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Punteggio: Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. caratteristica + 1 × Adepto Magia + 1 × Cnt 1 dado ogni 2 Adepto della Magia: Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina P													
Patrono: Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Punteggio: Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. caratteristica + 1 × Adepto Magia + 1 × Cnt 1 dado ogni 2 Adepto della Magia: Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina P													
Patrono: Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Punteggio: Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. caratteristica + 1 × Adepto Magia + 1 × Cnt 1 dado ogni 2 Adepto della Magia: Prova di Magia: Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagna P Varie													
Patrono: Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Punteggio: Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. caratteristica + 1 × Adepto Magia + 1 × Cnt 1 dado ogni 2 Adepto della Magia: Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina P													
Patrono: Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Punteggio: Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. caratteristica + 1 × Adepto Magia + 1 × Cnt 1 dado ogni 2 Adepto della Magia: Prova di Magia: Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagna P Varie													
Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Punteggio: 3d6+CM+Mod. Incantesimi+Abilità 10+CM+ mod. caratteristica + 1 x Adepto Magia +1 x Cnt 1 x Adepto Magia +1 x Cnt 3d6 + 166 opni 2 CM -1 dado opni 2 Adepto della Magia > 10 + 2*Liv incantesimo Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina Incantesimi (appresi = CM+Mod)												Cd	С
Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Punteggio: 3d6+CM+Mod. Incantesimi+Abilità 10+CM+ mod. caratteristica + 1 x Adepto Magia +1 x Cnt 1 x Adepto Magia +1 x Cnt 3d6+166 opni 2 CM -1 dado opni 2 Adepto della Magia > 10 +2*Liv Incantesimo Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina P Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso P Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso P Incantesimi (appresi = CM+Mod)													
Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Punteggio: 3d6+CM+Mod. Incantesimi+Abilità 10+CM+ mod. caratteristica + 1 x Adepto Magia +1 x Cnt 1 x Adepto Magia +1 x Cnt 3d6+166 opni 2 CM -1 dado opni 2 Adepto della Magia > 10 +2*Liv Incantesimo Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina P Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso P Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso P Incantesimi (appresi = CM+Mod)													
Competenza Magica (CM): Mod di Catteristica: Punteggio: 3d6+CM+Mod. Incantesimi+Abilità 10+CM+ mod. caratteristica + 1 x Adepto Magia +1 x Cnt 1 x Adepto Magia +1 x Cnt 3d6 + 166 opni 2 CM -1 dado opni 2 Adepto della Magia > 10 + 2*Liv incantesimo Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina Incantesimi (appresi = CM+Mod)		<u>'</u>						ļ.	-1				
Mod di Catteristica:	Patrono:					Simbo	lo:						
Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: Prova di Magia: 10 + CM + mod. caratteristica + 1 x Adepto Magia + 1 x Crit 236 + Lida ogni 2 Adepto della Magia > 10 + 2**Liv Incantesimo Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina P Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso P Incantesimi (ap	Competenza Magica (CM):	-	Devoto	o / Seguace	e :							
Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. caratteristica + 1 x Adepto Magia + 1 x Crit 2 Adepto Magia + 1 x Crit 3d6 + 1d6 ogni 2 CM - 1 dado ogni 2 Adepto della Magia > 10 + 2*Liv Incantesimo Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina P Incante	Mod di Catteristica:	Punteggio	_	Manife	stazione:								
1 x Adepto Magia +1 x Crit 3d6 + 1d6 Ogni 2 CM -1 dato Ogni 2 Adepto della Magia > 10 +2*Liv Incantesimo	Tiro per Colpire:												
1 x Adepto Magia + 1 x Crit 3d6 + 1d6 ogni 2 CM -1 dado ogni 2 Adepto della Magia x 10 + 2º Liv Incantesimo x 10 + 2º Liv Incantesim	Tiro Salvezza:	1	Liste F	rivilegiate ((P):								
Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina Incantesimi (appresi = CM+Mod) Incantesimi (app		1 x Adepto Magi	a +1 x Cr	it		Punti N	Лagia:	To	tali	Attua	ali		
Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso Pagina P Incantesimi (appresi = CM+Mod) Appreso P Incantesimi (app	Prova di Magia:	Prova di Magia: 3d6 + 1d6 ogni 2 CM											
Varie													
Varie													
	Incantesimi (app	resi = CM+Mod)	Appres	SO Pagina	Р	Inca	antesimi (a _l	opresi = C	M+Mod	d)	Appreso	Pagina	Р
					Ш								
					Ш								
													-
			_		\vdash								
					\vdash								+
					\vdash								+
					\vdash								
			-										
					\vdash								
					\vdash								+
			+		\vdash								
					\/ar	rio.							
Linguo Capaolia logato di Hatti													
	Lingue	Capac	ita iego	ac ai II	atti								
		 											
		 											