Nome Personaggio				Nome Giocatore									Movimento			No.		neda
	 ,							_						1.		0.99		3.5
Razza	Eta'	Altez	za	Р	eso			Oc	cni			apelli	16	aglia		Segn	i particol	arı
Punti Esperienza:	<u> </u>			Liv	ello	•												
Forza	Punti (20- Attual	Fato lv)/5 i / Max			Punti uali /					Tiri	i Salv	/ezza	Totale TS	Punti d Abilità		Valore Caratt		Altro
Destrezza		/			,	/						(Cos) (Des)						
Costituzione			N	/lorte	-(10+	-CO:	S*2)	PF		Vol	ontà	(Sag)						
Intelligenza	Difes	a T	otale	_	ase 10	De	estrez	za	Ar	matura	a Sc	udo	Altro	Pe	nalita	Pro a' di Ma(Comp.	Mov.
Saggezza	Altro:												Arm			ra		
Carisma																nalita'	Tiro x	Colpire
														S	cudo)		
Tratti		Valo	re			Ava	anz	ame	enti				Patroi	10			Note	
				T	Τ													
					-													
										+								
										+								
Prof.: Carat				alore Pur		ınti	ti gn Totale				Abilita' T				Tiri S	iri Salvezza Caratt.		
Competenze			Ca	ratt.	a	ıti	100	aic										
Consapevolezza	Sagg	ezza			1/3	3lv												
					1													
					-													
					+													
					+													
Competenza Armi (CA)					-													
Competenza Magica (CM) Lista Armi:					-													
Lista Armi:					1								Cap	acità r	azzi	ali:		
Lista Armi:													•					
Lista Armi:										Abili	ta' ai	Lv: 1,	1, 2, 3,	4, 5, 6	5, 7,	10, 11	13, 14,	16, 18
Iniziativa: 3d6 + Intelligenza	o Destr			. 1 -) - I						-		-1 -					
Arma	CA Caratteristica			s al Colpi Magia					nt.	Caratt			al Dann gia Alt			Danno Arma	Gittata	EDX
	CA	Jaraneri	Juda	ινιαί	Jiu	\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\		10	, t.	Juidil	51131160	Mag	JIG AII		, L.			
			_															

				Equip	oaggiamen	to							
Equipaggi	amento	Ir	ng.		Equipagg			Ing.	Mone	te Plati	no		
										ete Oro			
										ete Arge			
										ete Ram	ie		
									Gemr	me			
												CdC	<u> </u>
		•					<u>.</u>						
Patrono:					_	nbolo:							
Competenza Magica (oto - Segua	_						
Mod di Cratteristica: Punteggio:					,	nifestazione	-						
Tiro per Colpire:	3d6+CA+N	Mod. Incante	simi+Abi	ilità	Ele	mento favor	ito:						
Tiro Salvezza:	10 + CM + mod. caratteristica + 1 x Adepto Magia +1 x Crit				D	eti Magia		Tota	.II	Λ ++	- I:		
- "			j Pur	nti Magia:		Tota	ui	Attua	٦١١	Costo	Inc.		
Prova di Mayia.	Prova di Magia: 3d6 + 1d6 ogni 2 CM -1 dado ogni 2 Adepto della Magia										= Live	ello	
		,		-5	J								
Incantesimi													
Incantesin	ni	Lista	Appreso	Pagina	F	Incante	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesin	ni	Lista	Appreso	Pagina	F	Incanto	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesin	ıi	Lista	Appreso	Pagina	F	Incant	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesin	i	Lista	Appreso	Pagina	F	Incanto	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesin	ni	Lista	Appreso	Pagina	F	Incanto	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesin	ni	Lista	Appreso	Pagina	F	Incanto	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesim	ni	Lista	Appreso	Pagina	F	Incanto	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesin	ni	Lista	Appreso	Pagina	F	Incanto	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesim	ni	Lista	Appreso	Pagina	F	Incanto	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesim	ni	Lista	Appreso	Pagina	F	Incante	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesim	ni	Lista	Appreso	Pagina	F	Incanto	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesim	ni	Lista	Appreso	Pagina	F	Incante	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesin		Lista	Appreso	Pagina	F	Incanto	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesim	ni	Lista	Appreso	Pagina	F	Incante	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesim		Lista	Appreso	Pagina	F	Incanto	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesim		Lista	Appreso	Pagina	F	Incante	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesim		Lista	Appreso	Pagina	F	Incante	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesim		Lista	Appreso	Pagina		Incante	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Incantesim		Lista	Appreso	Pagina		Incante	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
					Varie	Incante	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
Lingue		Lista			Varie	Incante	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
					Varie	Incante	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
					Varie	Incante	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F
					Varie	Incante	esimi			Lista	Appreso	Pagina	F