Nome Persona	ggio			Nom	e Gio	cator	e					Movimo	ento		0BSS	9	Sch	
Razza		Sesso	Eta'	Altez	za	Pe	S0		Oc	chi		Саре	elli		Segr	ni pa	rticola	ri
Punti Esperienz	a:			Livel	lo:													
Forza		Punti Fa (20-lv)/ Attuali /	5		Punti Fei iali / Ma				Tiri S			Totale TS		Punti segnati	Valor Carat	re I tt. I	Bonus Magici	Altro
Destrezza		1			1				Rifle	ssi (	Cos) Des)							
Costituzione				Morte -	(10+CO	S*2) I	PF	\	Volor	ntà (	Sag)							
Intelligenza		Difesa Base	Tot		ase D	estrez	za	Arma	atura	Scu	do	Altro		Penali <b>Armat</b>		:M (	Comp.	Mov
Saggezza		Tocco			.0												Comp.	Armi
Carisma		Altro:												Scud	0			
													<u> </u>					
	Tratti				Valo	ore			Ava	anza	ament	i		Pa	atrono		No	te
								+								_		
Professione:		Caratteri		Valore	Punti Assegi		ale					Abilita	1		Tiı	ri Salv	/ezza	Grado
Compete				Caratt.	ati		aic											
Consapevo	Diezza	Saggez	zza		1/3lv													
Competenza Ma	agica (CM)						$\dashv$											
Competenza A																		
Iniziativa: 3d6 + I	Intelligenza	o Destre																
Arma	l	Tot. Ca		us al C a Mag		ltro	CA	Ca	aratteri		onus a Mag	al Danr jia Al	no tro	Tot.	Danno Arma	Git	tata	EDX
								+										
								+										

Competenza			Nome			Punteggio
Lista Armi:						
Lista Armi:						
Lista Armi:						
Lista Armi:						
Lista Armi:						
Lista Armi:	۸۲	nilita' Lieta Ar	mi per Tipologia Omoge	anea		
	Air	JIIILA LISIA AI	illi per Tipologia Offloge	Ellea		
		Ed	quipaggiamento			
		CdC	Oggetti magici:		Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme	
			Varie Varie			
Lingue				a' legate ai Trat	ti	
Vantaggi / Svan	ntaggi		D	escrizione		
Svantaggio di Ruolo:						

Patrono:  Competenza Magica (CM):  Caratteristica:  Punteggio:  Liste di Magia  Adepto Magia Favorita teristica  Liste di Magia  Adepto Magia Favorita teristica  Devoto – Seguace:  Manifestazione:  Elemento favorito:  Tiro per Colpire:  Tiro Salvezza:  10 + CM/2 + mod. caratteristica +  2 × Adepto Magia In quella lista +2 × Crit  Prova di Magia:  3d6 + 1d6*CM/4  Punti Magia:  Totali  Metà Punti Magia  Un Devoto aggiunge +1d6 alle Prove di Magia nelle scuole preferita dal Patrono e ignora un 1 o 2 triato nella Prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono o e ignora un 1 o 2 triato nella Prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono o e ignora un 1 o 2 triato nella Prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono o e ignora un 1 o 2 triato nella Prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono o e ignora un 1 o 2 triato nella Prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono o e ignora un 1 o 2 triato nella Prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono o e ignora un 1 o 2 triato nella Prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono o e ignora un 1 o 2 triato nella Prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono o e ignora un 1 o 2 triato nella Prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono o e ignora un 1 o 2 triato nella Prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole
Caratteristica:  Punteggio:  Liste di Magia  Adepto Magia # Favorita teristica  Liste di Magia  Adepto Magia # Favorita teristica   Lista Carat Favorita teristica   Liv.   Liv.
Caratteristica:  Punteggio:  Manifestazione: Elemento favorito:  Tiro per Colpire: Tiro Salvezza:  10 + CM/2 + mod. caratteristica + 2 x Adepto Magia In quella lista + 2 x Crit  Prova di Magia: Totali  Attuali  Costo Inc.= Livello  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 aoguinque +1d6 alle Prove di Magia nelle scuole preferita dal Patrono e
Liste di Magia  Adepto Magia Favorita teristica Liv.  Prova di Magia:  Prova di Magia:  Prova di Magia:  Prova di Magia:  Dunti Magia:  Totali  Metà Punti Magia:  Un Seguace ottiene +1d6 alle Prova di Magia nelle scuole preferita dal Patrono e Un Devoto aggiunne +1d6 alle Prova di Magia nelle scuole preferite dal Patrono e  Un Devoto aggiunne +1d6 alle Prova di Magia nelle scuole preferite dal Patrono e
Liste di Magia  Adepto Magia # Favorita teristica Liv.  Tiro per Colpire: Tiro Salvezza:  10 + CM/2 + mod. caratteristica + 2 x Adepto Magia In quella lista +2 x Crit  Prova di Magia: 3d6+CA+(FOR/DES)  10 + CM/2 + mod. caratteristica + 2 x Adepto Magia In quella lista +2 x Crit  Prova di Magia: Totali  Attuali  Costo Inc.= Livello  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
Liste di Magia  # Favorita teristica Liv.  Tiro Salvezza:  10 + CM/2 + mod. caratteristica + 2 × Adepto Magia In quella lista +2 × Crit  Prova di Magia:  3d6 + 1d6*CM/4  Punti Magia:  Totali  Metà Punti Magia  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
2 x Adepto Magia In quella lista +2 x Crit  Prova di Magia: 3d6 + 1d6*CM/4  Punti Magia: Totali  Metà Punti Magia  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
Punti Magia: Totali Attuali Costo Inc.= Livello  Metà Punti Magia  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
Punti Magia: Totali Attuali Costo Inc.= Livello  Metà Punti Magia  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
Metà Punti Magia  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
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
Può usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi. Un Devoto aggiunge +1d6 alle Prova di Magia nelle scuole preferite dal Patrono e
trono nei tuoi incantesimi.
Incantesimi Lista Appreso Pag. A Incantesimi Lista Appreso Pag. A