Nome Personaggio		Nome	Nome Giocatore				Movimento Emble			ema	OBSS 0.5			Scheda V0.6	
Razza	Sesso	Eta'	Altezza	a Pe	S0		Occl	ni	Ca	apelli		Segni			
Punti Esperienza:			Livello												
Forza	Punti Fa (20-lv), Attuali /	5		ınti Fer uali / M			Tiri	Salv	ezza	Totale TS		Punti segnati	Valor Carat		
Destrezza				1					(Cos)						
	/						Riflessi (De								
Costituzione			Morte -(10+0			-COS^2) PF		Volontà (Sa		9)					
Lata III a care	Difesa	Tota	ıle Bas	se De	estrezza	a Ai	rmatura	Scu	ıdo	Altro		Penalit	ta' C	M Des	Mov
Intelligenza	Base		10)								Armatu	ıra		
C0000770	Sorpresi		10)										Com	p. Armi
Saggezza	Tocco		10)								Scud	О		
Carisma															
Tratti				Valo	re		A	vanza	ament	ti		Patroi	no	Note	
						Т			Т		T				
Professione:			Valoro	Punti						Abilita	n'		Tir	ri Salvezza	Grado
Competenze	Caratteristi		Valore Caratt.	Assegn ati	Total	е				7 tollice	•			· Jairozza	- Craac
·	Saggezz	a		1/3lv											
,															
						_									
						_									
Competenza Magica (CM)					1						S	vantag	gi		
Competenza Armi (CA)															
Lista Armi Nome:															
Lista Armi Nome:						4					V	/antagg	gi		
Lista Armi Nome:															
Lista Armi Nome:															
Iniziativa (3d6+Destrezza o Ir	ntelligen	za):													
					al Colpire				Bonus al Dani				Danno		
Arma	Tot. Ca					CA	Caratte				ltro	Tot.	Arma	Gittata	EDX

Equipaggiamento												
		Perg	oni: namene:			Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme						
Patrono: Competenza Magica (CM) Caratteristica: Int Liste di Magia		Manife Eleme Liste M Tiro pe Tiro Sa Prova Punti I	lo: D – Seguace: estazione: nto favorito: lagica favorita: er Colpire: alvezza: di Magia: Magia: Punti Magia	3d6+CA 10 + I	3d6+CA+(FOR/DES) 10 + Livello Inc. + mod. caratteristica + 2 x Adepto Magia In quella lista 3d6 + 1d6*CM/6 Otali Attuali Costo = Liv Inc. +1							
Incantesimi	Lista	Appreso Sal	Tiro Ivezza F	_	Incantesim	.;	Lista	Appreso	Tiro Salvezza F			
				/arie					Salvezza			
Lingue	Capacita	' legate a										
Lingue	Capacita	iegale a	u 17ati	u								