Nome Personaggio					Nome Giocatore						Mo			Movimento			No.			Scheda V3.4	
Dozzo	Eta' Altezza			Peso C				00	ahi	hi Can			alli.	JIII Taglia			7. \				
Razza	Ela Allezza		<u>za</u>	Peso			Occh			Cape		ZIII	lli Taglia			Segni particol			.11		
Punti Esperienza:				Li	/ello	:										1					
									_												
Forza	Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max			Punti Fe Attuali / M						Ti	iri Sa	lvez	ezza Totale		Punti da Abilità		Valore Carati		Bonus Magici	Altro	
Destrezza	/					1			Ri	ifless	pra (Cos) essi (Des)										
Costituzione			M	Morte -(10+COS*				5*2) PF		V	olonta	à (Sa	ag)	g)							
Intelligenza	Difesa Tota		otale	le Base D			estrezza Arm			matu	atura Scudo A			Altro		enali	ta' Pro Ma	i  c	Comp.	Mov.	
Saggezza	Altro:											matı	ura								
Carisma											Pe	'enalita' Tiro x C			Colpire						
Cansilla															5	Scud	О				
T		\				Δ			4:					Datas					1-4-		
Tratti	Valore		e	Avanzan					enti				Patror		no		Note		Note		
				+	-																
				+																	
			$\perp$								Ш										
- Caralleristica i				Valore Punti Assegn Totale						Abilita'							Tiri Salvezza Caratt.				
Competenze Saggezza		10770	Cai	au.	$\overline{}$	<sub>iti</sub> 31v			ł												
Consapevolezza	Sagg	jezza			1/	3IV			-												
					+				1												
									1												
									-												
					+				-												
					+																
									1												
Competenza Armi (CA)					+				1												
Competenza Magica (CM)									1												
Lista Armi:													-								
Lista Armi:														Cap	acità	razz	ziali:				
Lista Armi:																					
Lista Armi:	Doct.	.0775								Ab	ılıta' a	ai Lv	: 1, 1	1, 2, 3,	4, 5,	ь, 7	, 10, 11	L, 13	, 14, 2	16, 18	
Iniziativa: 3d6 + Intelligenza	Destr		nue	ا اد	^oln	iro						Ron	lle a	l Dann	0		Б.				
Arma	CA	Caratteris	-	us al Co Magia		1		ro <b>Tot</b> .		Cara					tro <b>Tot.</b>		Danno Arma	Gitt	ata	EDX	
	5/1	2 3.7 0.10 7 16		iviu	gia	731	0		<i>J</i> (1	2016		1	agii	A //II		Ju					
												$\top$									

				Equip	oagc	giamento							
									Mo Mo	nete Plat nete Oro nete Arg nete Ran mme	ento	CdO	C
Patrono: Competenza Magica (CN Mod di Cratteristica: Tiro per Colpire: Tiro Salvezza: Prova di Magia:	Pun 3d6+CA+Md 10 + CM + 1 x Adep	mod. cara pto Magia - - 1d6 ogni 2	tteristica +1 x Crit 2 CM	+	-	Manife	o - Seguac estazione: nto favorito		Totali Attuali Costo = Liv				
Incantesimi Lista Appreso Pagina				F		Incantes	simi		Lista	Appreso	Pagina	F	
					Va	rie							
Lingue	-	Capacita	a' legate	ai Tra									