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 Armat		: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:						
·	Ab	oilita' Lista Ar	mi per Tipologia Omog	enea		
		Ec	quipaggiamento		Monete Platino	
			Pozioni e Pergamene:			
					Monete Oro	
					Monete Argento	
					Monete Rame	
					Gemme	
		CdC				
		'	Varie			
Lingue			Capacit	ta' legate ai Trat	ti	
Vantaggi / Svanta	aggi			Descrizione		
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 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 nella scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nella scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nella scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nella scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nella scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nella scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nella scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nella scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nella scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nella scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nella scu
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 × Adepto Magia In quella lista +2 × 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 aogiunge +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 del 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