Nome Personaggio			Nor	Nome Giocatore					Movimento			(OBSS)		Scheda	
											Ć	0.90		V3	5
Razza	Eta'	Altezz	za P	eso		Occhi		Capelli				gni part	icolar		.5
Nuzzu		7 11022	1			200111		Oupem			- 00	giii paii	.100141	•	
Punti Esperienza:	<b>'</b>		Live	llo:											
	T Duran	i Fato										•			
Forza	(20	-lv)/5	A ++	Punti Fer uali / Mas	ita		Tiri Sa	alvezza	Totale TS		Punti	Valore Carati	e Bo	nus	Altro
	Attua	li / Max	Au	udii / ividi	551111					AS	segnati	Carali	1716	agici	
Destrezza		,		1				a (Cos) si (Des)	_	-					
	1	'	Morte	-(10+CO	S*2) P	╛		à (Sag)							
Costituzione			Iviorte	(10.00	2)1	ا ك	VOIOIT	a (Sag)		<u> </u>			_		
		Т	otale E	Base D	estrezza	a Arı	matura	Scudo	Altro		Penali	ta' Ma	gia Co	mp.	Mov
Intelligenza	Difes	sa 💳		10						1	Armati	ura			
Saggezza	]		•				•	,				·	C	comp.	Armi
Juggezza	Altro:										Scud	О			
Carisma															
										_					
Tr	atti			Valo	ro		Λναι	nzamen	ıti .		Da	atrono		No	to
- 11	atti			Vaio			Αναι	izamen	Iti		1 6	ati Oi iO		INO	ie
													$\dashv$		
				15		_								_	
Professione:	— Caratt	eristica	Valore Caratt.	Punti Assegn	Total	e			Abilita'			Tiri Sal	vezza	G	rado
Concensyalozza	Cogg	20770	- Caratt.	ati 1/3lv										Н	
Consapevolezza	Sayı	gezza		1/310		-								Н	
						-								$\vdash$	
						- 1								1 1	
						$\dashv$								H	
									Var	ntag	gi / Sv	antagg			
									Var	ntag	gi / Sv	antagg	i		
Competenza Magica (CM									Var	ntag	gi / Sv	antagg	i		
Competenza Armi (CA)									Var	ntag	gi / Sv	antagg	i		
											gi / Sv		i		
Competenza Armi (CA)	za o Dest	Вс	onus al (						al Danı	no		Danno	Gitta	ta	EDX
Competenza Armi (CA) Iniziativa: 3d6 + Intelligen	za o Dest				Itro	CA	Caratterist		al Danı		gi / Sv			ta	EDX
Competenza Armi (CA) Iniziativa: 3d6 + Intelligen	za o Dest	Вс			Itro	CA	Caratterist		al Danı	no		Danno		ta	EDX
Competenza Armi (CA) Iniziativa: 3d6 + Intelligen	za o Dest	Вс			Itro	CA	Caratterist		al Danı	no		Danno		ta	EDX
Competenza Armi (CA) Iniziativa: 3d6 + Intelligen	za o Dest	Вс			Itro	CA	Caratterist		al Danı	no		Danno		ta	EDX

Competenza		Nome		Punteggio
Lista Armi:				
Lista Armi:	hilita' Liota A	rmi nor Tipologia Omaganaa		
A	DIIILA LISLAAI	rmi per Tipologia Omogenea		
	E	guinaggiamanta		
	E	quipaggiamento	Monete Platino	
			Monete Oro	
			Monete Argento	
			Monete Rame	
			Gemme	
		_		
Capacita' di Carico: 9 (piccola) 16(media) 25(gran Costituzione =	de) + Forza +			
Costituzione =				
	<u> </u>	Varie		
Lingue		Capacita' legate ai Trat	tı	
Vantaggi / Svantaggi		Descrizione		
Svantaggio di Ruolo:				

Patrono:				_	Simbolo:					
Competenza Magica (CM):	Devoto – Seguace:									
Caratteristica:	Elemento favorito:									
	Tiro per Colpire:	3d6+CA+Mod. Incantesimi								
Prova di Magia: 3d6 +	Tiro Salvezza:		M + mod. c							
-1 dado per		1 >	k Adepto Ma	ıgia +1x0	Crit					
Punti Magia: Totali A	ttuali		Inc.=		Un Seguace ottiene +1d6 alle	Prove di Magia	a nelle scuole	preferita (	dal Patror	no.
		Liv	elio		Può usare l'energia p Un Devoto aggiunge +1d6 alle	referita del Pai Prova di Magia	trono nei tuoi a nelle scuole	incantesin preferite d	าi. Ial Patror	10 е
					Un Seguace ottiene +1d6 alle Può usare l'energia p Un Devoto aggiunge +1d6 alle ignora un dado tirato nella Pi Patro	rova di Magia. ono nei tuoi inc	Deve usare l' cantesimi.	energia pr	eferita de	el
Incontraimi	Liete	A	Desir		Incentocimi		Liete	A	D	
Incantesimi	Lista	Appreso	Pag.	Α	Incantesimi		Lista	Appreso	Pag.	Α
L	l		·							