Nome Personaggio					N	Nome Giocatore					Movim			nent	ento		١	Scheda				
																		- (1000			
Dozzo		L+o,	A1	to 7:	70		Do	00			00			Co	nolli				1.00		V.	4
Razza		Eta'	AI	tezz	za		Pe	S0_			OC	chi		Cá	apelli			Se	gni par	ticoi	arı	
Punti Esperienz	za:		1			Li	vell	0:														
												_										
Forza			ti Fato -lv)/5					unti l					Tiri S	Salve	2778	Total	e	Punti	Valor	re	Bonus	Altro
1 012α		Attua	li / M	lax		,	Attu	ali / I	Mas	simi						TS	As	segnati	Carat	tt.	Magici	7 1111 0
Destrezza		,			1					Temp												
			/			Moi	rte -(′1∩+		S*2)	DE	$\frac{1}{2}$	Rifles Volor						-			
Costituzione					l	IVIO	10 ((10.		<i>3 </i>	•	J	V 0101	πα (Jugy				<u> </u>			
lotallia a a a a		Diff		Т	otal	е	Ва	se	De	strez	zza	Ar	matura	Scu	do	Altro		D1		ova	Compe	
Intelligenza		Difesa				10								Penalita' d		ngia	tenza	Mov.				
Saggezza																	_	Armat	ura			
.55		Altro:																			Fine	0-1
Carisma																		Scuo	enalita'	I	iro per	Colpire
																		Scat				
Trat	tti	Valore				Ava	anza	ame	enti					Pa	trono				No	ote		
			-																			
																	-					
			-														-					
Prof.:				Val	ore	Pu	nti	Mo	od.						Ab	ilita'			Tiri !	Salve	zza	Caratt.
Comp	etenze	Ca	ıratt.	Car	att.	Ass a		Va		Tot	ale											
Consap	evolezza	s	ag			1/3	3lv												<u> </u>			
												-							<u> </u>			
												1										
												$\frac{1}{1}$										
												1										
												-										
												-							<u> </u>			
												-										
												1										
												1										
]										
-	a Armi (CA)											-						<u> </u>	10.15	46 .		0.55
	Magica (CM)		re z-	72]	Abilita	a' ai l	LV: 1, 1	1, 2, 3,	4, 5,	6, 7, 9,	10, 12, 3	13, 1	5, 16, 1	.8, 20
Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destre				Bonus al Colpire							Bonus al Dani					O Danno C:						
Arma		Comp.	Comp. Caratteristica				Magia					ot.	Caratteris		Mag		Altro	Tot.	Arma	Git	tata	EDX
		7,7711																				
														\Box								
			-											\dashv		+						
		1																				

Competenza		Punteggio			
Lista Armi:		Lista d'Armi			
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:					
Lista Armi:		· · · · · · ·			
A	bilita' L	ista Armi per Tipologia Omogenea			
		Equipaggiamento			
Equipaggiamento	Ing.	Equipaggiamento		Monete Platir	10
				Monete Oro	ato
				Monete Argei Monete Rami	
				Gemme	-
				Germine	
	-				
Capacita' di Carico: 9 (piccola) 16(media) 25(grande) + Forza + Costituzione =					
		Varie			
Lingue		Capacita' legate	ai Trat	ti	

Patrono:					Simbolo:					
Competenza Magica (CM):			-	Devoto / Seguace:					
Mod di Catteristica: Punteggio:					Manifestazione:					
Tiro per Colpire:	3d6+CM+Mod. Incantesimi+Abilità				Energia favorite:					
Tiro Salvezza:	10 + CM + mod. cara	atteristica	+		Liste Privilegiate (P):					
	1 x Adepto Magia	+1 x Crit			Punti Magia:	Totali	Attua	ali		
Prova di Magia:	ova di Magia: 3d6 + 1d6 ogni 2 CM -1 dado ogni 2 Adepto della Magia > 10 + 2 * Lv Incantesimo								= Live	
Patrono:				•	Simbolo:		L			
Competenza Magica (CM):			-	Devoto / Seguace:					
				-						
Incantesimi		Appreso	Pagina	Р	Incantes		Appreso	Pagina	Р	