Nome Personage	gio				Nome	Gioc	ator	е				Movir	nent	0	ОВ	11	Sch	
D		C	_ _	4-1	۸ ۱۲	_	Day			l- :		0	II:		0.7			
Razza		Sess	0 E	ta' A	Altezz	a	Pes	50	00	cchi		Cap	oelli		Se	egni į	oarticola	ırı
Punti Esperienza:				ı	Livello):												
Forza		Punti (20- Attual	v)/5			nti Feri li / Mas			Tiri :	Salv	ezza	Total TS	e As	Punti ssegnati		alore aratt.	Bonus Magici	Altro
Destrezza			1			/			Rifle	ssi ((Cos) (Des)							
Costituzione				М	orte -(1	0+COS	S*2) F	PF	Volo	ntà ((Sag)							
Intelligenza		Difes Base		Γotale	Bas		estrezz	za A	rmatura	Scu	ıdo	Altro		Penal Armat		СМ	Comp.	Mov
Saggezza		Tocc			10									Scuo			Comp	. Armi
Carisma		Altro:												Scut	10			
	Tratti					Valo	re		Av	anza	ament	ti		Pa	atron	10	No	ote
								\perp										
																	-	
Professione:				Val		Punti						Abilit	a'			Tiri S	Salvezza	Grado
Competenz		Caratte		Car	att.	Assegn ati	Tota	ale				7 1101111						
Consapevol	ezza	Sagg	ezza			1/3lv												
Competenza Mag																		
Competenza Ar																		
Iniziativa: 3d6 + In	telligenza c	Destr			, .													
Arma		Tot.	Bo Caratteri		al Co Magia		tro	CA	Caratter		onus Mag		nno Altro	Tot.	Dan Arm		Sittata	EDX
																+		
									1									

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 nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole preferita del Patrono nel prova di Magia nelle scuole
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. Può usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi. 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
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