Nome Personaggio				Nome Giocatore					Movimo		OBSS		Sch	Scheda							
																			1,0.0		4.0
Razza		Eta' Altezza		Peso			Occ		chi	Cape		apelli	lli lli		Segni partico		ticolari	lari			
Punti Esperienz	za:					Li	vell	0:													
Forza		Punt (20- Attua	i Fato -lv)/5 li / M				Pı Attua	unti I ali / I					Tiri S	Salve	ezza	Totale TS		unti egnati	Valor Carat		Altro
Destrezza								/	,				Temp								
			/			Ma	rte -(10.		2*2\			Rifles								+
Costituzione					1	INIO	ne -((10+	COS	5"2)	PF		Volor	na (Say)						
Intelligenza		Difesa Tota		le Base		Destrezza		Ar	rmatura Scudo Altro		Penalita' Prov Mag		i Compe	Mov.							
Saggezza														!	!		1	Armatı		gia	
		Altro:																D ₄	enalita'	Tiro ne	r Colpire
Carisma																		Scud		Tilo pe	Colpile
Trati	ti	Valore				Ava	anza	ame	enti					Pa	trono				No	ote	
		L_																			
Prof.:		— Ca	ratt.	Val Car	lore	JASS	egn	Mo Va		Tot	ale				Abi	lita'			Tiri S	Salvezza	Caratt.
Compe		S	ag	Juli		1 <i>/</i>	ti 3Iv	-													
Оопоцро	zvoiczzu	+	ag			1,	J1 V														
		-																			
		_									_										
							_														
																					+
				L																	
Competenza													A 1- ***	_,	4 .	0.0.	- ·	7.0	10.10	10 15 10	10.00
Competenza Iniziativa: 3d6 +		n Dest	re z z	72									Abilita	a ail	_v: 1, 1	, ∠, 3, 4	, 5, 6	, 7, 9,	10, 12, 1	13, 15, 16,	18, 20
			. 022		nu	s a	l Co	olpi	ire					Во	nus a	l Danı	10		Danno	0:::	
Arm	a	Comp. Armi	Cara				lagi		Alt	tro	To	ot.	Caratteri		Magi			Tot.	Arma	Gittata	EDX
1			1			l								Т							
								-+		_						_					

Competenza		Lista d'Armi			Punteggio				
Lista Armi:									
Lista Armi:									
Lista Armi:									
Lista Armi:									
Lista Armi:									
Lista Armi:									
A	ibilita' L	ista Armi per Tipologia Omogenea							
	Ι.	Equipaggiamento							
Equipaggiamento	Ing.	Equipaggiamento			10				
				Monete Oro Monete Arge	ato				
				Monete Rame					
				Gemme					
Canacita' di Carico: 6 (niccola) 12 (media) 24	1								
Capacita' di Carico: 6 (piccola) 12 (media) 24 (grande) + Forza + Costituzione =									
		Varie							
Lingue	Capacita' legate ai Tratti								

Patrono:					Simbolo:				
Competenza Magica (0	CM):			-	Devoto / Seguace:				
Mod di Catteristica:	Punteggio):		-	Manifestazione:				
Tiro per Colpire:	3d6+CM+Mod. Inca		lità	1	Energia favorite:				
Tiro Salvezza:	10 + CM + mod. ca	aratteristica	+	1	Liste Privilegiate (P):				
	1 x Adepto Mag			Punti Magia:	Totali A	ttuali			
Prova di Magia:	3d6 + 1d6 og -1 dado ogni 2 Ader > 10 + 2*Liv Ind	oto della Ma	gia					Costo = Live	
Patrono:				_	Simbolo:				
Competenza Magica (C	CM):			-	Devoto / Seguace:				
Incantesimi (app	resi = CM+Mod)	Appreso	Pagina	Р	Incantesimi (appres	si = CM+Mod)	Appreso	Pagina	Р
				Ш					L
				Ш					L
				Ш					▙
		_		\vdash					┈
		_		\vdash					╁
				\vdash					╁
				\vdash					\vdash
				$\vdash \vdash$					\vdash
				\Box					T
_				\coprod					
				\sqcup					_
			<u> </u>	\sqcup					igdash
				$\vdash \vdash$			\longrightarrow		├
				$\vdash \vdash$					\vdash
				$\vdash \vdash$					\vdash
<u> </u>				\vdash					\dagger
				$\vdash \vdash$					\dagger
				П					
									L
				\sqcup					
				\sqcup					igspace
			<u> </u>	\sqcup					\vdash
				$\vdash \vdash$					\vdash
				$\vdash \vdash$					\vdash
				\vdash					+
		_	 	╁					╁
		l i	1				l i		1
				\vdash					\vdash