	L	Du	IGE	ONS	N/	Garrush					Cino)	
	建	DR	AG(SNS	> 1.		Stregone			E	Dragonide		11
Gı	uardiano	dei Drag	jhi			E			Ви	Buono		LI	
Inizi	ativa	6		Velocità	6	P.E	26000	su	32000		Visione	Nori	nale
19	For	4	9	CA	24	1	Intuizione	Passiva	16		Punti Ferito	1	86
14	Cos	2	7	Tem	21	P	Percezione	Passiva	16		Sanguinante	2	43
13	Des	1	6	Rif	19		Pi	ivilegi			Impulsi		8
11	Int	0	5	Vol	24		Anim	a di Drago	0		Valore Impul	lsi	24
12	Sag	1	6		uaggi		Potere	Draconic	0		Acrobazia	6	0
21	Car	5	10		nune conico		Resilien	za Dracon	nica		Arcano	10	
Ca	rico Normale rico Massimo lo Trascinare)	95 190 475				Scagl	ie di Drag	0		Atletica	16	0
	Trasport		9,16				Azione del	Soffio del .	Drago		Bassifondi	10	
		Te	alenti				Resistenzo	ı del Guar	diano		Diplomazia	10	
Comp	. Armature										Dungeon	6	
_	np. Scudi Le										Furtività	6	0
Perizia	Strumenti ((Pugnale)									Guarire	6	
	Robustezz	a									Intimidire	17	
Canali	zzare Lama	Stregata						icolarità			Intuizione	6	
Anima	di Drago M	Iigliorata						Dragonid io Draconi			Manolesta	6	0
Furia l	Incantata D	raconica)						manther			Natura	6	
											Percezione	6	
											Raggirare	10	
											Religione	5	
											Storia	7	
R	esistenze										Tenacia	15	0
Tuc	oco ono mine	15 15 5	[Cand co in i	alizzare Lama S Mischia. La Gio Incontro prendo	tregata: Quai tata del Potei e un +2 a CA	ndo il Pg re è pari c fino alla	usa un attac alla Portata fine dell'Inco	co a Dista in Mischia ontro [Fu	re un atta nza da Str del Pg [uria Drago	egone Scagli mide:	Prop.Ravv, fa un Critic con il Pugnale, può us ie di Drago: La prima v +1 ai Txc se il Pg è San da Stregone, ottiene PI	are il Potere volta che è So nguinante []	come attac- inguinante Furia Incan-
Car	VS	Q	Puge	ale +2, Incante	simo						1.	d20 +12 /-	+14) +11
For	vs	Q Rif		del Drago	,O				Pri	on R	avv 3 1d20 +13 (-	•	•
For	vs	CA		ale +2, Basilare	e in Mischia				170	ор та	•	•	5) 1d4 +6
Car	vs	Rif		zo Ardente			Pi	rop Ravı	y 3 1d2	0 +1	3 (+14) 1d8 +11	•	
	vs	1	1	-				•			o che mi attacca su		•
Car	vs	Tem	Passo	di Tempesta			\mathcal{D}				3 (+14) 1d8 +11		
	VS										Il Pg Scatta 1 pr		-
	VS										1	1	

vs

Importante: Riempire solo le Caselle Bordate di Nero, le Caselle non Bordate contengono Funzioni necessarie

Nome Personaggio				Garr								Mod Liv				
Non	ne Giocato	ore		Cino	1		Classe			Stregone			Livell	0	11	5
	Razza		Е	Pragon	ide		Cammino	Leggen	dario		Gua	ırdiano	dei Dr	aghi		
Iniz	iativa	6	Aggiunte d	all'Iniziat	iva			no Epico								
Vel	ocità	6						no Epico leamento				Bu	000			
P.E	26000		J		T 7				-	unti Fe	rita al	рrimo l		12		
For	19		Lingu				Norm	ale			-	l ogni li				
Cos	14		Lingue			Pr	ivilegi		7	Aggiunte ai punti ferita 10						
			Dracoi	nico		Anima di Drago				Numero Impulsi 6 Impulsi Aggiunti						
Des	13					Potere Draconico			A	_		lore Im	pulsi	3		
Int	11					Resilienz	a Draconi	ca					Carico No Carico Ma		95 190 475	
Sag	12					Scagli	e di Drago			Carico Massimo 190 Solo Trascinare 475 Peso Trasportato 19,16						
Car	21					Azione del S		Drago		Diamanti Astrali Residuum Monete Platino 1						
	Particole Furia Drag					Resistenza	del Guard	iano					Monete (Monete Ar	Oro gento	20	
	Retaggio Dr											Tal	Monete R enti	ame		
	Tymanti	her							Con	np. Arma	ture di C					
										Comp. Sci						
										ia Strum						
										Robu		,,				
									Can			o a a ta				
Difesa		Car	1 Tal	Cls	Raz	Pot	Var V	ar Var		alizzare I						
	24 = 10	+ 9		+	+	+ 2 +		4 +	Anim	na di Dra	go Migli	orata				
Tempra	21 = 10	+ 9	+	+	+	+ 2 +	+	+	Furi	a Incanto	ita Drac	onica				
-	19 = 10	+ 7		+	+	+ 2 +	+	+								
Volontà		+ 10	+	+ 2	⁺ L Peso	+ 2 +	+	+								
Сиојо	della Res	ggetti sist. Al	Fulmine	+2	7,5											
	Leggero d		uardia		7,0											
		Q	Drace	опіса	3											
	Pugnale				1	Abi	lità	totale	penalità	Addestr	Razza	Talento	Vari	Vari		
	Amuleto d Cintura del				0,25 1	Acrobazia		6	0							
	Lanterna				1				Ü							
	2 Pozion				0,2	Arcano		10		5						
	Attrezza				5	Atletica		16	0	5			2			
						Bassifondi		10								
						Diplomazi	а	10								
						Dungeon		6								
						Furtività		6	0							
						Guarire		6								
						Intimidire		17		5	2				1	
						Intuizione		6							1	
Agaium	te Intuizione P	assiva				 Manolesta	!	6	0						1	
Aggiunt	e Percezione F					Natura		6							1	
	Resistenze	15	1			Percezione	2	6							1	

ГИОСО	13
Tuono	15
Fulmine	5

	_
Raggirare	10
Religione	5
Storia	7
Tenacia	15

0

	2		
5		3	

Mettere una X maiusc dossa un'armo

Note

[Azione del Soffio del Guardiano: Quando usa un P.Azione per fare un attacco a Prop.Ravv, fa un Critico con risultato 16/20 [Canalizzare Lama Stregata: Quando il Pg usa un attacco a Distanza da Stregone con il Pugnale, può usare il Potere come attacco in Mischia. La Gittata del Potere è pari alla Portata in Mischia del Pg [Scaglie di Drago: La prima volta che è Sanguinante in un Incontro prende un +2 a CA fino alla fine dell'Incontro [Furia Dragonide: +1 ai Txc se il Pg è Sanguinante [Furia Incantata Draconica: Ogni volta che il Pg colpisce un Nemico con un Potere a Volontà da Stregone, ottiene PF temporanei pari a For

Armatura Pesante?
Bonus Armatura 2
Bonus Scudo 1
Penal. alla Prova
Penalità Velocità

Le penalità vanno scritte in

Caratteristica		Difesa	Arma o Potere	Bonus al Txc e ai Danni
Car	vs	Q	Pugnale +2, Incantesimo	1d20 +13 (+14) +11
For	vs	Rif	Soffio del Drago	Prop Ravv 3 1d20 +13 (+14) 2d6 +2 Fuoco
For	vs	CA	Pugnale +2, Basilare in Mischia	1d20 +14 (+15) 1d4 +6
Car	vs	Rif	Spruzzo Ardente	Prop Ravv 3 1d20 +13 (+14) 1d8 +11 Fuoco +4 PF temp
	vs			Il Primo Nemico che mi attacca subisce 4 danni Fuoco
Car	vs	Tem	Passo di Tempesta	Distanza 10 1d20 +13 (+14) 1d8 +11 Tuono +4 PF temp
	vs			Il Pg Scatta 1 prima o dopo l'attacco
	vs			
	vs			

Passo di Tempesta	
Spruzzo Ardente	
^	
Soffio del Drago	
Ruggito Tonante	
Spirale di Fiamme	
Fauci del Dragone Tonante	
Soffio del Guardiano	
Tempesta Ululante	
Balzo Fragoroso	
Eco Adamantina	
Viaggio Spaziale	
Scaglie Subitanee	
Forma Nebbiosa	

Importante: Riempire solo le Caselle Bordate di Nero, le Caselle non Bordate contengono Funzioni necessarie. Indicare le categorie con lettere maiuscole ad ogni parola (Es: Imp Dei Libri)

Scheda del Famiglio o Compagno Animale --->

Quando stampate ricordatevi di stampare solo la pagina 1, se avete anche un compagno animale o un famiglio allora stampate la numero 1 e la numero 8

cola qui sotto se si inatura pesante.

valori negativi

				(Compagn	o Animal	e				
Categori	а			Nome							
		Ago	jiunti Puntego	ji di Caratteristica			Addestr		Aggiunte		
0	For				Acrob	azia		□CA	Pf		
0	Cos				- Atletic	ra		Tempra	Impulsi		
0	Des				- Furtiv	ità		Riflessi	Valore I	тр	
6	Int				Percez			Volontà	Danni		
0	Sag				Tenac			Txc			
6	Car				Note						
					-						
						iglio					
Categori	а			No	me						
CA	24	+	0	Indicare il nu	mero di To	alenti del Fo	amiglio selez	ionati	1		
Tempra	21	+	0			Note					
Riflessi	19	+	0								
Volontà	24	+	0								

Compagno Animale Livello 11 Taglia Media 0 0 5 For CA 0 Velocità 0 0 0 5 Cos Tempra 0 Punti Ferita 0 0 0 5 Des Riflessi 0 0 6 -2 3 Sanguinante Int 2 Acrobazia 5 0 0 5 Impulsi Sag Volontà 0 0 6 Car -2 3 Valore Atletica 5 Furtività 5 Qualità Speciali Attacco Txc1 d 0 5 0 Danni 0 Percezione 5 Tenacia Note Visione Crepuscolare Famiglio CA 24 Velocità 0 Tempra 21 Benefici Costanti Riflessi 19 Volontà 24 Benefici Attivi Note