

SCHEDA COMPLETA DEL PERSONAGGIO



NOME DEL PERSONAGGIO:

NOME DEL GIOCATORE:

ARALDICA:



MOTTO:



LANCIA SU QUESTE TABELLE PER CREARE IL TUO STEMMA ARALDICO NOBILIARE

SFONDO DELLO SCUDO

RISULTATO SFONDO

- 01 - 20 PIATTO
- 21 - 40 BORDO IN PELLE
- 41 - 50 BORDO A STRISCE
- 51 - 60 BORDO A SCACCHI
- 61 - 70 DIMEZZATO
- 71 - 80 STRISCE VERTICALI
- 81 - 90 BORDO DORATO
- 91 - 95 FASCIO DI FULMINI
- 96 - 97 DIVISO IN QUARTI
- 98 - 00 QUADRETTATO

SIGNIFICATO COMUNE

- UMINI ORIGINI, EMARGINATO, INCOGNITO
- ARTIGIANO O EMERGENTE DI CLASSE MEDIA
- NOZZE TRA NORD E SUD
- NOZZE TRA EST E OVEST
- UNIONE DI DUE CASATE POTENTI
- LUNGA TRADIZIONE MARZIALE
- ASSOCIAZIONE MERCANTILE
- FAMIGLIA ONORATA SUL CAMPO DI BATTAGLIA
- DISCENDENZA DI LUNGA DATA
- ANTICA E VENERABILE FAMIGLIA



SIMBOLO SULLO SCUDO

RISULTATO SFONDO

- 01 - 04 CROCE GOTICA
- 05 - 09 CORONA D'ALLORO
- 10 - 14 CLESSIDRA
- 15 - 19 SPADA
- 20 - 21 LEONE RINGHIANTE
- 22 - 26 TESCHIO E OSSA INCROCIATE
- 27 - 29 PISTOLE INCROCIATE
- 30 - 34 SCHELETRO
- 35 - 39 CANNONE
- 40 - 44 4 TORRI
- 45 - 47 BARCA SUL FIUME
- 48 - 49 REGINA GUERRIERA
- 50 - 52 CORNO E ARCO
- 53 - 54 SOLE
- 55 - 56 TESTA DI TORO
- 57 - 58 GALLO
- 59 - 61 MARTELLO
- 62 - 66 COMETA CON LA DOPPIA CODA
- 67 - 72 TESTA DI LUPO
- 73 - 75 PUNTA DI LANCIA
- 76 - 79 DUE CANDELE
- 80 - 84 DUE SCCELLINI
- 85 - 91 BILANCIA
- 92 - 96 DADO
- 97 - 00 COLOMBA BIANCA

SIGNIFICATO COMUNE

- UNITÀ, ONORE, GIURAMENTI MANTENUTI
- LEADERSHIP, VITTORIA
- TUTTE LE COSE PASSANO
- ABILITÀ MARZIALI, DISCENDENZA NOBILIARE
- CORAGGIO, FORZA
- ANTENATO ONORATO
- CLASSE TIRATORE SCELTO
- ALTDORF
- NULN
- MIDDENHEIM
- TALABHEIM
- STIRLAND
- HOCHLAND
- WISSENLAND
- OSTLAND, SOLIDITÀ
- CONVIVIO, HALFLING
- SIGMAR, UNITÀ
- SIGMAR, VOLERE DEGLI DEI
- ULRIC
- MYRMIDIA
- CANCELLI PER IL GIARDINO DI MORR
- PRONTO ALLA MORTE
- VERENA, GIUSTIZIA
- RANALD, FORTUNA
- SHALLYA



PERSONAGGIO



PERSONAGGIO NUMERO:

CAMPAGNA:

MASTER:

ANNO CAMPAGNA:

RAZZA PG:

NAZIONALITÀ PG:

CARRIERA CORRENTE:



DETTAGLI PERSONALI

ETÀ:

SESSO:

COLORE DEGLI OCCHI:

PESO:

COLORE DEI CAPELLI:

ALTEZZA:

SEGNO ZODIACALE:

NUMERO DI FRATELLI:

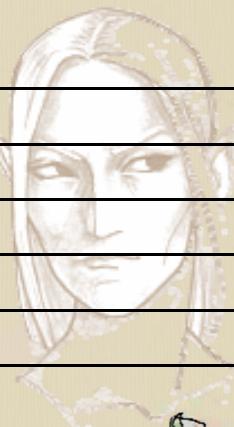
LUOGO DI NASCITA:

DIVINITÀ VENERATA:

SEgni particolari:

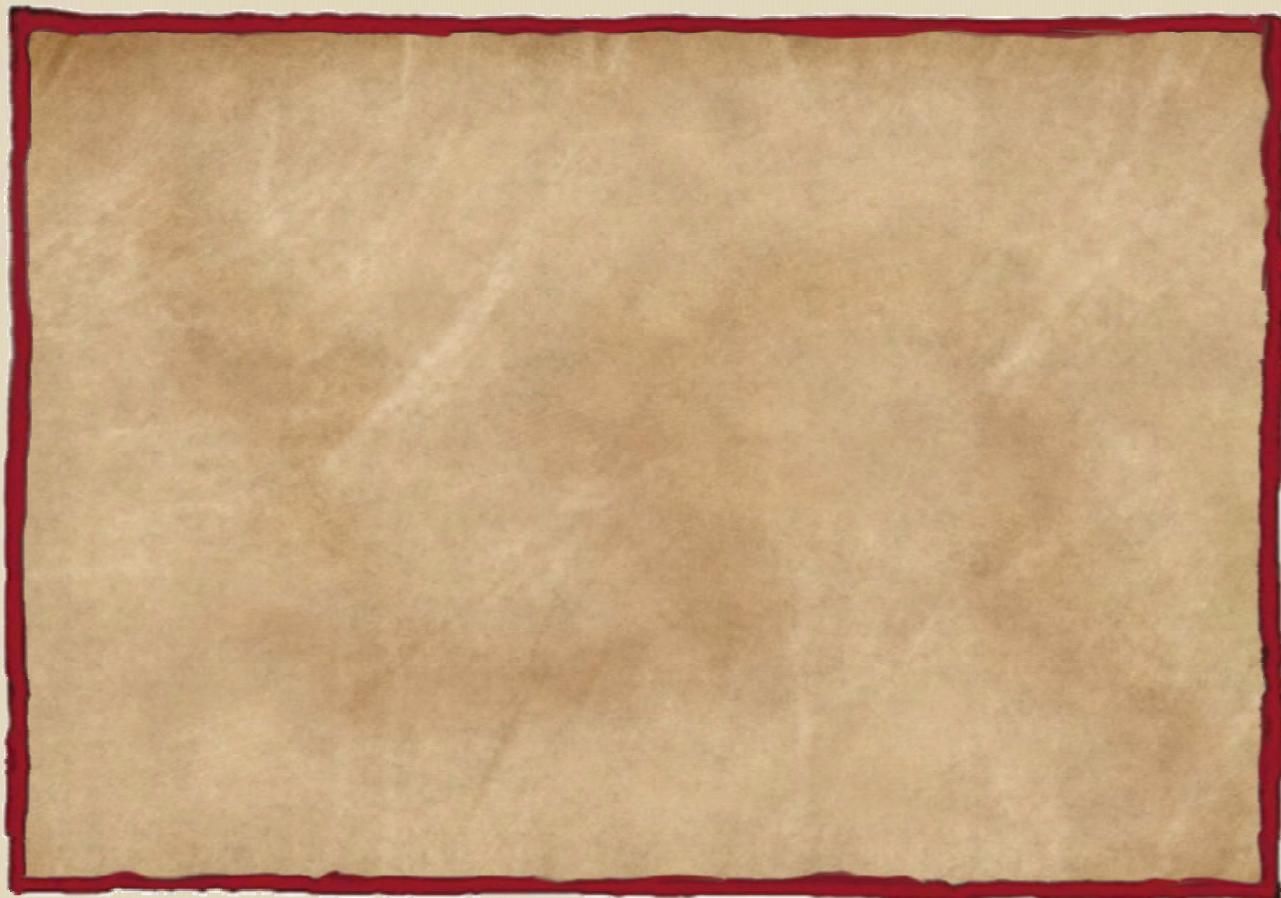
SEgni particolari:

DESCRIZIONE:



PERSONALITA'

RITRATTO



COSA TI PIACE:

COSA ODI:

STORIA DEL PERSONAGGIO

FAMIGLIA E AMICI:



BACKGROUND

STORIA:



ALTRI INCONTRI IMPORTANTI

STORIA:



ALTRI GIOCATORI DEL GRUPPO

NOME:	RAZZA/CARRIERA:
ABILITÀ EVIDENTI:	DESCRIZIONE:
COME NE PARLI IN PUBBLICO:	COSA PENSI VERAMENTE:
NOME:	RAZZA/CARRIERA:
ABILITÀ EVIDENTI:	DESCRIZIONE:
COME NE PARLI IN PUBBLICO:	COSA PENSI VERAMENTE:
NOME:	RAZZA/CARRIERA:
ABILITÀ EVIDENTI:	DESCRIZIONE:
COME NE PARLI IN PUBBLICO:	COSA PENSI VERAMENTE:
NOME:	RAZZA/CARRIERA:
ABILITÀ EVIDENTI:	DESCRIZIONE:
COME NE PARLI IN PUBBLICO:	COSA PENSI VERAMENTE:

ALTRI GIOCATORI DEL GRUPPO

NOME:	RAZZA/CARRIERA:
ABILITÀ EVIDENTI:	DESCRIZIONE:
COME NE PARLI IN PUBBLICO:	COSA PENSI VERAMENTE:
NOME:	RAZZA/CARRIERA:
ABILITÀ EVIDENTI:	DESCRIZIONE:
COME NE PARLI IN PUBBLICO:	COSA PENSI VERAMENTE:
NOME:	RAZZA/CARRIERA:
ABILITÀ EVIDENTI:	DESCRIZIONE:
COME NE PARLI IN PUBBLICO:	COSA PENSI VERAMENTE:
NOME:	RAZZA/CARRIERA:
ABILITÀ EVIDENTI:	DESCRIZIONE:
COME NE PARLI IN PUBBLICO:	COSA PENSI VERAMENTE:



NOTE SUI GIOCATORI

AB·MAIORE·
SIGMAR
GEOREAM

• THE • EPICURIAN

SHIPPER-FIRE-EX
SHIPPER-FIRE-EX

SPIDER-WEAVING

MALEUS

REFLECTION

BEEROTT

THE PERNER

EST + ATTEM + EERES

REFRESCO HAMBURGUESAS

REVERE EST LIBER

卷之三

TEMPERATURE

F. D. E. J.

DEFENSOR

— 48 —

Publ. Part.

PERIOD

THE BOSTONIAN

BRASS TUBING REGULAR

ÜBERBLICK ÜBER DAS

卷之三

A small, stylized skull icon with a decorative, slightly irregular shape, positioned above the main title.

卷之三

卷之三

CAVALCATURE, FAMIGLI & SCAGNOZZI

NOME:

RAZZA:

NOME:

RAZZA:

DESCRIZIONE:

DESCRIZIONE:

PROFILO PRINCIPALE:

AC	AB	F	R	AG	INT	VOL	SIM

PROFILO PRINCIPALE:

AC	AB	F	R	AG	INT	VOL	SIM

PROFILO SECONDARIO:

A	FE	BF	BR	M	MAG	FOL	PF

PROFILO SECONDARIO:

A	FE	BF	BR	M	MAG	FOL	PF

ABILITÀ:

ABILITÀ:

TALENTI:

TALENTI:

EQUIPAGGIAMENTO:

EQUIPAGGIAMENTO:

NOME:

RAZZA:

NOME:

RAZZA:

DESCRIZIONE:

DESCRIZIONE:

PROFILO PRINCIPALE:

AC	AB	F	R	AG	INT	VOL	SIM

PROFILO PRINCIPALE:

AC	AB	F	R	AG	INT	VOL	SIM

PROFILO SECONDARIO:

A	FE	BF	BR	M	MAG	FOL	PF

PROFILO SECONDARIO:

A	FE	BF	BR	M	MAG	FOL	PF

ABILITÀ:

ABILITÀ:

TALENTI:

TALENTI:

EQUIPAGGIAMENTO:

EQUIPAGGIAMENTO:

NOTE SULLA CARRIERA ATTUALE

CARRIERE COMPLETATE

USCITE DI CARRIERA

CARRIERA:

AVANZAMENTI:	ABILITÀ APPRESE:	EQUIPAGGIAMENTO RICHIESTO:

CARRIERA:

AVANZAMENTI:	ABILITÀ APPRESE:	EQUIPAGGIAMENTO RICHIESTO:

CARRIERA:

AVANZAMENTI:	ABILITÀ APPRESE:	EQUIPAGGIAMENTO RICHIESTO:
--------------	------------------	----------------------------

CARRIERA:

AVANZAMENTI:	ABILITÀ APPRESE:	EQUIPAGGIAMENTO RICHIESTO:
--------------	------------------	----------------------------

CARRIERA:

AVANZAMENTI:	ABILITÀ APPRESE:	EQUIPAGGIAMENTO RICHIESTO:
--------------	------------------	----------------------------

CARRIERA:

AVANZAMENTI:	ABILITÀ APPRESE:	EQUIPAGGIAMENTO RICHIESTO:
--------------	------------------	----------------------------

FOLLIE & MALATTIE

PUNTI FOLLIA ATTUALI

PASTIGGI CHIRURGICI

OPERAZIONI RIUSCITE

NOME FOLLIA / MALATTIA:

CONTRATTA TRAMITE:

EFFETTI SUL PERSONAGGIO:

TRATTAMENTI ADOTTATI:

NOME FOLLIA / MALATTIA:

CONTRATTA TRAMITE:

EFFETTI SUL PERSONAGGIO:

TRATTAMENTI ADOTTATI:

NOME FOLLIA / MALATTIA:

CONTRATTA TRAMITE:

EFFETTI SUL PERSONAGGIO:

TRATTAMENTI ADOTTATI:



NOME FOLLIA / MALATTIA:

CONTRATTA TRAMITE:

EFFETTI SUL PERSONAGGIO:

TRATTAMENTI ADOTTATI:

NOME FOLLIA / MALATTIA:

CONTRATTA TRAMITE:

EFFETTI SUL PERSONAGGIO:

TRATTAMENTI ADOTTATI:

NOME FOLLIA / MALATTIA:

CONTRATTA TRAMITE:

EFFETTI SUL PERSONAGGIO:

TRATTAMENTI ADOTTATI:

NOME FOLLIA / MALATTIA:

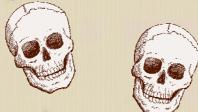
CONTRATTA TRAMITE:

EFFETTI SUL PERSONAGGIO:

TRATTAMENTI ADOTTATI:



CICATRICI IN BATTAGLIA



POSIZIONE CICATRICE:

DESCRIZIONE CICATRICE:

TOTALE APPENDICI
SOSTITUITE

RICEVUTA DA:

EFFETTI SUL PERSONAGGIO:

TOTALE COLPI
CRITICI

POSIZIONE CICATRICE:

DESCRIZIONE CICATRICE:

TOTALE GARE
VINTE

RICEVUTA DA:

EFFETTI SUL PERSONAGGIO:

POSIZIONE CICATRICE:

DESCRIZIONE CICATRICE:

RICEVUTA DA:

EFFETTI SUL PERSONAGGIO:

POSIZIONE CICATRICE:

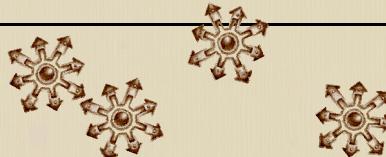
DESCRIZIONE CICATRICE:

RICEVUTA DA:

EFFETTI SUL PERSONAGGIO:



MUTAZIONI



NAME:

LOCATION:

NAME:

LOCATION:

RICEVUTA DA:

RICEVUTA DA:

EFFETTI:

P.TI PAURA

EFFETTI:

P.TI PAURA

NAME:

LOCATION:

NAME:

LOCATION:

RICEVUTA DA:

RICEVUTA DA:

EFFETTI:

P.TI PAURA

EFFETTI:

P.TI PAURA

NAME:

LOCATION:

NAME:

LOCATION:

RICEVUTA DA:

RICEVUTA DA:

EFFETTI:

P.TI PAURA

EFFETTI:

P.TI PAURA

COMBATTIMENTO

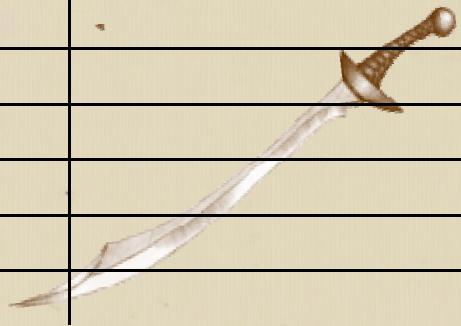
PROFILO DEL PERSONAGGIO:

PRINCIPALE	AC	AB	F	R	Ag	INT	VOL	SIM
INIZIALE:								
AVANZAMENTI:								
ATTUALE:								

SECONDARIO	A	FE	BF	BR	M	MAG	FOL	PF
INIZIALE:								
AVANZAMENTI:								
ATTUALE:								

ARMI:

NAME	ING	GRUPPO	DANNO	GITTATA	RICARICA	QUALITÀ



PUNTI ARMATURA:

TESTA	BRACC DX	BRACC SX	CORPO	GAMBA DX	GAMBA SX
01-15	16-35	36-55	56-80	81-90	91-00

PUNTI ESPERIENZA

RIMASTI:	TOTALI:

MOVIMENTO IN COMBATTIMENTO

MOVIMENTO/DISIMPEGNO: ATTACCO IN CARICA:

PUNTI FORTUNA PUNTI FERITA ATTUALI

CORSA:

COMBATTIMENTO

SOMMARIO AZIONI

AZIONI BASE	T	AZIONI AVANZATE	T
ATTACCO FULMINEO: USA TUTTI GLI ATTACCHI	I	ATTACCO GUARDINGO: -10 AC, +10 PARARE E SCHIVARE	I
ATTACCO IN CARICA: +10 AC, 1 SINGOLO ATTACCO	I	ATTACCO PODEROSE: +20 AC, NO PARARE NE SCHIVARE	I
ATTACCO STANDARD: SINGOLO ATTACCO	I/2	ATTENDERE: PERDI MEZZA AZIONE PER RITARDARE	I/2
DISIMPEGNARSI: ABBANDONI IL COMBAT. SENZA MALUS	I	CORRERE: VEDI VALORE CORSA IN COMBATTIMENTO	I
ESTRARRE: ESTRAI O RIPONI UN OGGETTO O ARMA	I/2	FINTARE: TEST AC / AC -> NE PARARE NE SCHIVARE	I/2
LANCIARE INCANTESIMI: VEDI INCANTESIMO	?	INCALZARE: TEST AC / AC -> SPINGI INDIETRO DI 2MT.	I/2
MIRARE: +10 AC/AB SOLO PER ATTACCO STANDARD	I/2	POSTURA DIFENSIVA: -20 AC A TUTTI GLI ATTACCHI RICEVUTI	I
MUOVERE: VEDI VALORE MOVIMENTO IN COMBATTIMENTO	I/2	PREPARARSI A PARARE: CERCHI DI PARARE UN COLPO	I/2
RIALZARSI/MONTARE A CAVALLO:	I/2	SALTARE A TERRA/IN LUNGO: SALTA	I
RICARICARE: VEDI TEMPO RICARICA DELL'ARMA	?		
USARE UN'ABILITA': VEDI TEMPO ABILITA'	?		

ARMATURA

ARMATURA BASE

TIPO DI ARMATURA: **PUNTI ARMATURA:**

ARMATURA AVANZATA

ARMATURA DANNEGGIATA

ABILITA' BASE

ABILITA' BASE *	PG	NOR	+10%	+20%	TALENTI COLLEGATI
Affascinare (Sim)					Abile Oratore, Conoscenza della Strada, Cospiratore, Galateo, Parl. in Pubblico
Affascinare Animali (Sim)					Nessuno
Allevare Animali (Int)					Nessuno
Arrampicarsi (F)					Nessuno
Bere Alcolici (R)					Nessuno
Cavalcare (Ag)					Acrobazia a cavallo
Cercare (Int)					Nessuno
Comandare (Sim)					Nessuno
Giocare d'Azzardo (Int)					Genio Matematico
Guidare (F)					Nessuno
Intimidire (F)					Minaccioso
Mercanteggiare (Sim)					Affarista
Muoversi Silenziosamente (Ag)					Gatto Randagio, Selvaggio, Topo di Fogna
Nascondersi (Ag)					Gatto Randagio, Selvaggio, Topo di Fogna
Nuotare (F)					Nessuno
Percepire (Int)					Genio Matematico, Trovatrapole, Udito Acuto, Vista Eccellente
Pettegolezzo (Sim)					Conoscenza della Strada, Galateo
Remare (F)					Nessuno
Sopravvivenza (Int)					Nessuno
Travestirsi (Sim)					Imitatore
Valutare (Sim)					Affarista, Inclinazione Artistica

ABILITA' AVANZATE

ABILITA' AVANZATE *	PG	NOR	+10%	+20%	TALENTI COLLEGATI
Addestrare Animali (Sim)					Nessuno
Borseggiare (Ag)					Nessuno
Ciarlare (Sim)					Nessuno
Con. Accad. () (Int)					Nessuno
Con. Accad. () (Int)					Nessuno
Con. Accad. () (Int)					Nessuno
Con. Comuni () (Int)					Viaggiatore Esperto
Con. Comuni () (Int)					Viaggiatore Esperto
Con. Comuni () (Int)					Viaggiatore Esperto
Ehibirsi (Sim)					Contorsionista, Imitatore
Guarire (Int)					Chirurgia
Incanalare (Vol)					Armonia Aethyrica
Ipnottizzare (Vol)					Nessuno

ABILITA' AVANZATE

ABILITA' BASE *	PG	NOR	+10%	+20%	TALENTI COLLEGATI
-----------------	----	-----	------	------	-------------------

Leggere e scrivere (Int)					Attitudine alle Lingue
Lettura Labiale (Int)					Vista Eccellente
Ling. Segr. () (Int)					Nessuno
Ling. Segr. () (Int)					Nessuno
Ling. Segr. () (Int)					Nessuno
Mestiere () ()					Inclinazione Artistica, Perizia Nanica
Mestiere () ()					Inclinazione Artistica, Perizia Nanica
Mestiere () ()					Inclinazione Artistica, Perizia Nanica
Orientarsi (Int)					Genio Matematico, Senso dell'Orientamento
Parl. Ling. () Int)					Attitudine alle Lingue, Imitatore, Viaggiatore Esperto
Parl. Ling. () (Int)					Attitudine alle Lingue, Imitatore, Viaggiatore Esperto
Parl. Ling. () (Int)					Attitudine alle Lingue, Imitatore, Viaggiatore Esperto
Parlare Lingua Arcana (Int)					Nessuno
Pedinare (Ag)					Nessuno
Piazzare Trappole (Ag)					Nessuno
Preparare Veleni (Int)					Nessuno
Scassinare (Ag)					Nessuno
Schivare (Ag)					Nessuno
Segni Segr. () (Int)					Nessuno
Segni Segr. () (Int)					Nessuno
Segni Segr. () (Int)					Nessuno
Seguire Tracce (Int)					Nessuno
Senso Magico (Vol)					Armonia Aethyrica
Torturare (Sim)					Minaccioso
Veleggiare (Ag)					Nessuno
Ventriloquo (Sim)					Nessuno

* Se l'abilità o il Talento sono stati presi durante la creazione del PG inserire una croce sotto PG e sotto PRESA altrimenti segnare nelle varie colonne i punti esperienza se PRESA, +10 o +20.

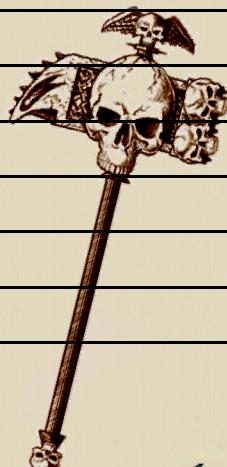
	Punti Esperienza Usati
Abilità	
Abilità Avanzate	
Talenti	



TALENTI

TALENTO

PG | PRESO | DESCRIZIONE





OGGETTI



OGGETTI



DENARO

CORONE D'ORO (co):

SCELLINI D'ARGENTO (s):

PENNY DI BRONZO (p):

1 Corona d'oro (co) = 20 Scellini d'argento (s) = 240 Penny di bronzo (p)

1 Scellino d'argento = 12 Penny di bronzo



INGOMBRO

INGOMBRO MASSIMO:

INGOMBRO ATTUALE:

AFFARI & POSSEDIEMENTI



AFFARI & POSSEDIAMENTI



TABELLA DEI GLORIOSI RECORD, DELLE CREATURE UCCISE E DEL MERITATO ONORE

NOME CREATURA:	NUMERO UCCISIONI:
-------------------	----------------------

NOTE:

TABELLA DEI GLORIOSI RECORD, DELLE CREATURE UCCISE E DEL MERITATO ONORE

NOME CREATURA:	NUMERO UCCISIONI:
-------------------	----------------------

NOTE:

FURIE DI ULRIC TIRATE

FALLIMENTI CRITICI



MARCHI ARCANI & AFFARI DI MAGIA

MALEDIZIONE DI TZEENTCH

MANIFESTAZIONI MINORI	MANIFESTAZIONI MAGGIORI	MANIFESTAZIONI CATASTROFICHE
MALIA	SGUARDO DELLA STREGA	MAGIA SELVAGGIA
MALDESTRO	ZITTITO	L'OCCHIO AVVIZZENTE
ROTTURA DEI CAPILLARI	GLABRO	INFRANTO
UNGHIA MARCIA	UNGHIE NERE	ISTUPIDITO
BREZZA DEL CAOS	SQUASSATO	LA FRUSTA DI TZEENTCH
PELLE D'OCA	CANALI ESPLOSI	ASSALTO AETHYRICO
CERUME DELLE ORECCHIE	SOVRACCARICO	SCATTO D'IRA
LUCE SPETTRALE	BAMBOLA VOLANTE	ALBINO
SUDORI FREDDI	FUOCO!	VISIONE AETHYRICA
NERVO ADDORMENTATO	CALAMITATO	MENTALMENTE DIVORATO
AURA CONTRO NATURA	PARESI	SANGUE BOLLENTE
OCCI LATTEI	LINGUA RITORTA	COMPAGNIA INDESIDERATA
ROVINA DELLA FLORA	VENTO DEL CAOS	SERVITORI CAOTICI
INFESTATO	VILE FAMIGLIO	PATTO DEMONIACO
MANO MORTA	PRESENTIMENTO DEL CAOS	BLOCCO RESPIRATORIO
STORDIMENTO AETHYRICO	APERTO	LIGNAGGIO CONCLUSO
RADUNO STRISCIANTE	RIGURGITO	OCCHI FUSI
BLOCCO MENTALE	ATTACCO AETHYRICO	PAROSSISMO SPASMODICO
CANALI BRUCIATI	DEBILITAZIONE	ARTO MORTO
INTESTINI RIBELLI	OBNUBILAMENTO	VENTO DELLA MUTAZIONE
OFFESA GRAVE	POSSESSO DEMONIACA	RICHIAMATO NEL NULLA
TRASFORMAZIONE DEI FLUIDI	FAMILIARE DANNEGGIATO	FAMIGLIARE DANNEGGIATO
FAMILIARE DANNEGGIATO	TEMPESTA DEL CAOS	VORTICE DEL CAOS
ACCUMULO DEL CAOS	RISERVA DEL CAOS	COACERVO DEL CAOS
FATO CAPRICIOSO	PERVERSO DILETTO	ISPIRAZIONE OSCURA
SFORTUNATO!	SCHERZO DEL DESTINO	

MARCHI ARCANI

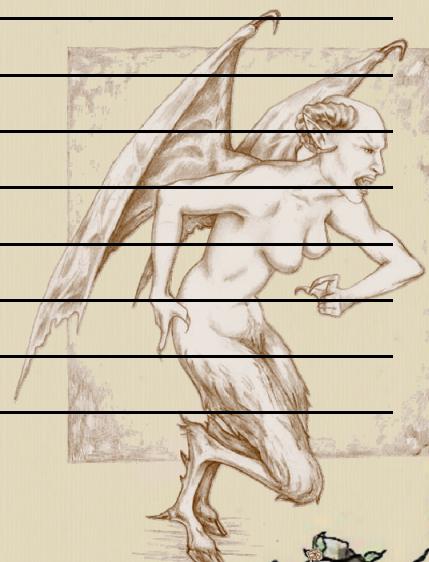


TOTALE DI MANIFESTAZIONI MINORI
DEL CAOS A CUI SEI SOPRAVVISSUTO

TOTALE DI MANIFESTAZIONI MAGGIORI
DEL CAOS A CUI SEI SOPRAVVISSUTO

TOTALE DI MANIFESTAZIONI CATASTROFICHE
DEL CAOS A CUI SEI SOPRAVVISSUTO

RITUALI CONOSCIUTI



GRIMORIO DEGLI INCANTESIMI

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

GRIMORIO DEGLI INCANTESIMI

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

NOME INCANTESIMO:

DIFFICOLTÀ DI LANCIO:

TEMPO DI LANCIO:

INGREDIENTE:

DESCRIZIONE:

MORR GIUNGE PER TUTTI



Destino di una fine infelice:

PUNTI FATO TOTALI:

COME È STATO SPESO IL 1- PUNTO FATO:

COME È STATO SPESO IL 2- PUNTO FATO:

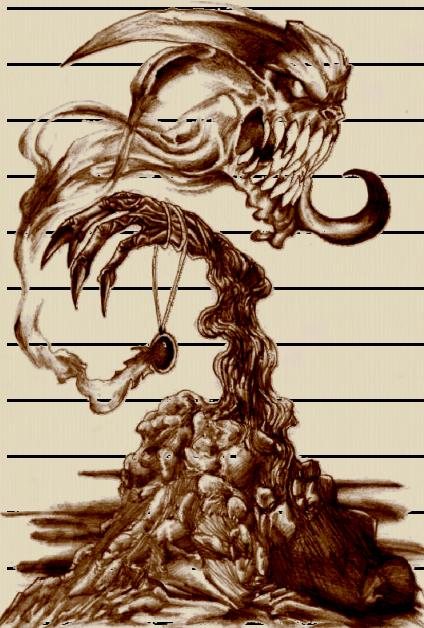
COME È STATO SPESO IL 3- PUNTO FATO:

COME È STATO SPESO IL 4- PUNTO FATO:

Morte:

Verrai ricordato per:

GESTI MEMORABILI IN GIOCO



EVENTI DEGNI DI NOTA



NOTE



NOTE

Copyright © Konami per **La Locanda delle due Lune**
Impaginazione di Konami

Impaginazione di Konami
Revisione di dottwatson (Daniele Castagnino)

Revisione di dott. Watson (Daniele Castagnino),
fondo sono di Luna d'Ecate per **La Locanda**

L'immagine di sfondo sono di **Luna d'Ecate** per **La Locanda delle due Lune**
<http://www.wfrp.it> - Forum: <http://www.wfrp.it/forum> - Prima Pubblicazione: Agosto 2003

Sito: <http://www.wfrp.it> - **Forum:** <http://www.wfrp.it/forum> - **Prima Pubblicazione:** Aprile 2009.

Questa è una espansione per WFRP non ufficiale e non è supportata in alcun modo dalla Games Workshop Ltd.