



Penalita'	CM	Comp.	Mov
Armatura			
		Comp. Armi	
Scudo			

Professione:	Caratteristica	Valore Caratt.	Punti Assegnati	Totale
Competenze				
Consapevolezza	Saggezza		1/3lv	
Competenza Magica (CM)				
Competenza Armi (CA)				
Lista Armi:				
Lista Armi:				
Lista Armi:				
Lista Armi:				

Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza

[illegible]

Equipaggiamento		
	Pozioni e Pergamene:	Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme
	CdC	

Prova di Magia:	3d6 + 1d6*CM/4		
Punti Magia:	Totali	Attuali	Costo Inc.= Livello
Metà Punti Magia			

[illegible]

Varie		
Lingue	Capacita' legate ai Tratt	
		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 ignora un 1 o 2 tirato nella Prova di Magia. Deve usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.