



Difesa	Totale	Base	Destrezza	Armatura	Scudo	Altro
Base		10				
Sorpresi		10				
Tocco		10				

[illegible][illegible]

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

Patrono: _____
Competenza Magica (CM): _____
Caratteristica: _____ Punteggio: _____

Simbolo: _____
Devoto – Seguace: _____
Manifestazione: _____
Elemento favorito: _____
Tiro per Colpire: 3d6+CA+(FOR/DES)
Tiro Salvezza: 10 + Livello Inc. + mod. caratteristica + 2 x Adepto Magia In quella lista

Liste di Magia	Adepto Magia #	Lista Favorita	Carat. teristica	Max Liv.

Prova di Magia: 3d6 + 1d6*CM/4
Punti Magia:

Totali	Attuali

Metà Punti Magia

--

Costo = Liv Inc. +1

Incantesimi	Lista	Appreso	Tiro Salvezza	F	Incantesimi	Lista	Appreso	Tiro Salvezza	F

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.