

Forza		Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max	Punti Ferita Attuali / Massimi		Tiri Salvezza	Totale TS	Punti Assegnati	Valore Caratt.	Bonus Magici	Altro		
Destrezza		/	/		Tempra (Cos)							
Costituzione			Morte -(10+COS*2) PF		Riflessi (Des)							
					Volontà (Sag)							
Intelligenza		Difesa	Totale	Base	Destrezza	Armatura	Scudo	Altro	Penalita'	CM	Comp.	Mov
		Base		10					Armatura			
Saggezza		Sorpresi		10					Comp. Armi			
		Tocco		10					Scudo			
Carisma												

[illegible]

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:				

[illegible][illegible]

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

Simbolo:	
Devoto – Seguace:	
Manifestazione:	
Elemento favorito:	
Tiro per Colpire:	3d6+CA+(FOR/DES)
Tiro Salvezza:	10 + Livello Inc. + mod. caratteristica +

[illegible]

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.