



Competenza	Nome		Punteggio
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Abilita' Lista Armi per Tipologia Omogenea			
Equipaggiamento			
	Oggetti magici:	Monete Platino	
		Monete Oro	
		Monete Argento	
		Monete Rame	
		Gemme	
Capacita' di Carico: 9 (piccola) 16(media) 25(grande) + Forza + Costituzione =			
Varie			
Lingue	Capacita' legate ai Tratti		
Vantaggi / Svantaggi	Descrizione		
Svantaggio di Ruolo:			

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

Simbolo:

Devoto – Seguace:

Manifestazione:

Elemento favorito:

Tiro per Colpire:	3d6+CA+Mod. Incantesimi
-------------------	-------------------------

Tiro Salvezza: 10 + CM + mod. caratteristica +  
2 x Adepto Magia In quella lista +1xCrit

Prova di Magia: 3d6 + 1d6 ogni 2 Lista Conosciuta

Punti Magia:	Totali	Attuali	Costo Inc.= Livello

Metà Punti Magia	
------------------	--

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.

[illegible][illegible]