

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

Patrono:			
Competenza Magica (CM):			
Caratteristica:	<input type="text"/>		Punteggio: <input type="text"/>

Prova di Magia: $3d6 + 1d6$ ogni 2 CM
-1 dado per Adepto della Magia

Punti Magia:	Totali	Attuali	Costo Inc. = Livello

Simbolo:	
Devoto – Seguace:	
Elemento favorito:	
Tiro per Colpire:	3d6+CA+Mod. Incantesimi
Tiro Salvezza:	10 + CM + mod. caratteristica + 1 x Adepto Magia +1xCrit

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 Prove di Magia nelle scuole preferite dal Patrono e ignora un dado tirato nella Prova di Magia. Deve usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.

[illegible]