



Competenza	Nome		Punteggio
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Lista Armi:			
Abilita' Lista Armi per Tipologia Omogenea			
Equipaggiamento			
	Pozioni e Pergamene:	Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme	
	CdC		
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+(FOR/DES)
Tiro Salvezza:	10 + CM/2 + mod. caratteristica + 2 x Adepto Magia In quella lista +2 x Crit

[illegible]

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

Un Seguace ottiene +1d6 alle Prove di Magia nelle scuole preferite 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 1 o 2 tirato nella Prova di Magia. Deve usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.

[illegible]