

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

[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:	Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame
	Pergamene:	Gemme

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

[illegible]

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

[illegible]

Varie		
Lingue	Capacita' legate ai Trattati	
		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.