

Forza		Punti Fato (20-IV)/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	Des	Mov
Saggezza		Base		10					Armatura			
		Sorpresi		10					Comp. Armi			
Carisma		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 preferite dal Patrono. Può usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.
		Un Devoto aggiunge +1d6 alla 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.