

NOME DEL PERSONAGGIO

ALTRE CLASSI

Tieni traccia delle altre classi qui sotto. Ricorda, puoi avere al massimo **tre classi non padroneggiate** allo stesso tempo.

CLASSE / LIVELLO	BENEFICI GRATUITI
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ	

CLASSE / LIVELLO	BENEFICI GRATUITI
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ	

CLASSE / LIVELLO	BENEFICI GRATUITI
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ	

CLASSE / LIVELLO	BENEFICI GRATUITI
INFORMAZIONI SULLE ABILITÀ	

ABILITÀ EROICHE

ARCANA E INCANTESIMI

Tieni traccia degli **incantesimi** che hai imparato e degli **Arcana** che hai vincolato qui sotto.

NOME	PM	BERSAGLI	DURATA

RITUALI

Discipline: ☐ Arcanismo ☐ Chimerismo ☐ Elementalismo ☐ Entropismo ☐ Ritualismo ☐ Spiritismo



NOME DEL PERSONAGGIO

ARCANA E INCANTESIMI

Tieni traccia degli **Incantesimi** che hai imparato e degli **Arcana** che hai vincolato qui sotto.

NOME	PM	BERSAGLI	DURATA

NOME	PM	BERSAGLI	DURATA



RITUALI

Discipline: ☐ Arcanismo ☐ Chimerismo ☐ Elementalismo ☐ Entropismo ☐ Ritualismo ☐ Spiritismo

SCHEDA DEL GRUPPO

INVENTARIO

OGGETTO	PI	EFFETTO
 Elisir	3	Una creatura recupera 50 Punti Mente.
 Rimedio	3	Una creatura recupera 50 Punti Vita.
 Scheggia Elementale	2	Una creatura subisce 10 danni da (scegliere tra: aria, fulmine, fuoco, ghiaccio, terra).
 Tenda Magica	4	Permette al gruppo di riposare nelle terre selvagge.
 Tonico	2	Una creatura guarisce da uno status.

APPUNTI DI GRUPPO E OROLOGI



DIARIO

[illegible]

SCHEDA DEL MONDO

INFORMAZIONI SUL MONDO

NOME E FORMA DEL MONDO

MAGIA E TECNOLOGIA

EVENTI STORICI

ENIGMI E MISTERI

MINACCE

NAZIONI, PAESI E REAMI CONOSCIUTI



MONDO:

MAPPA N.

REGIONE:

UN GIORNO DI VIAGGIO



MONDO:

MAPPA N.

REGIONE:

UN GIORNO DI VIAGGIO



MONDO:

MAPPA N.

REGIONE:

UN GIORNO DI VIAGGIO

