



Difesa	Totale	Base	Destrezza	Armatura	Scudo	Altro
Base		10				
Sorpresi		10				
Tocco		10				

Penalita'	CM	Comp.	Mov
<b>Armatura</b>			
		Comp. Armi	
<b>Scudo</b>			

[illegible]

Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza

Equipaggiamento		
	Pozioni e Pergamene:	Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme
	CdC	

[illegible]

Costo Inc.  
1lv=2, 2lv=3  
3lv=5, 4lv=6  
5lv=7, 6lv=9  
7lv=10, 8lv=11  
9lv=13

[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 n 1 o 2 tirato nella Prova di Magia. Deve usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.