



Penalita'	Prova di Magia	Comp.	Mov.
Armatura			
Penalita'		Tiro x Colpire	
Scudo			

Capacità razziali:
Abilita' ai Lv: 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 16, 18

Danno Arma	Gittata	EDX

