



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

[illegible]

Danno Arma	Gittata	EDX

[illegible]

Prova di Magia:	3d6 + 1d6*Adepto		
Punti Magia:	Totali	Attuali	Costo Inc.= Livello
Metà Punti Magia			

[illegible]

Varie		
Lingue	Capacita' legate ai Tratt	
		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 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.