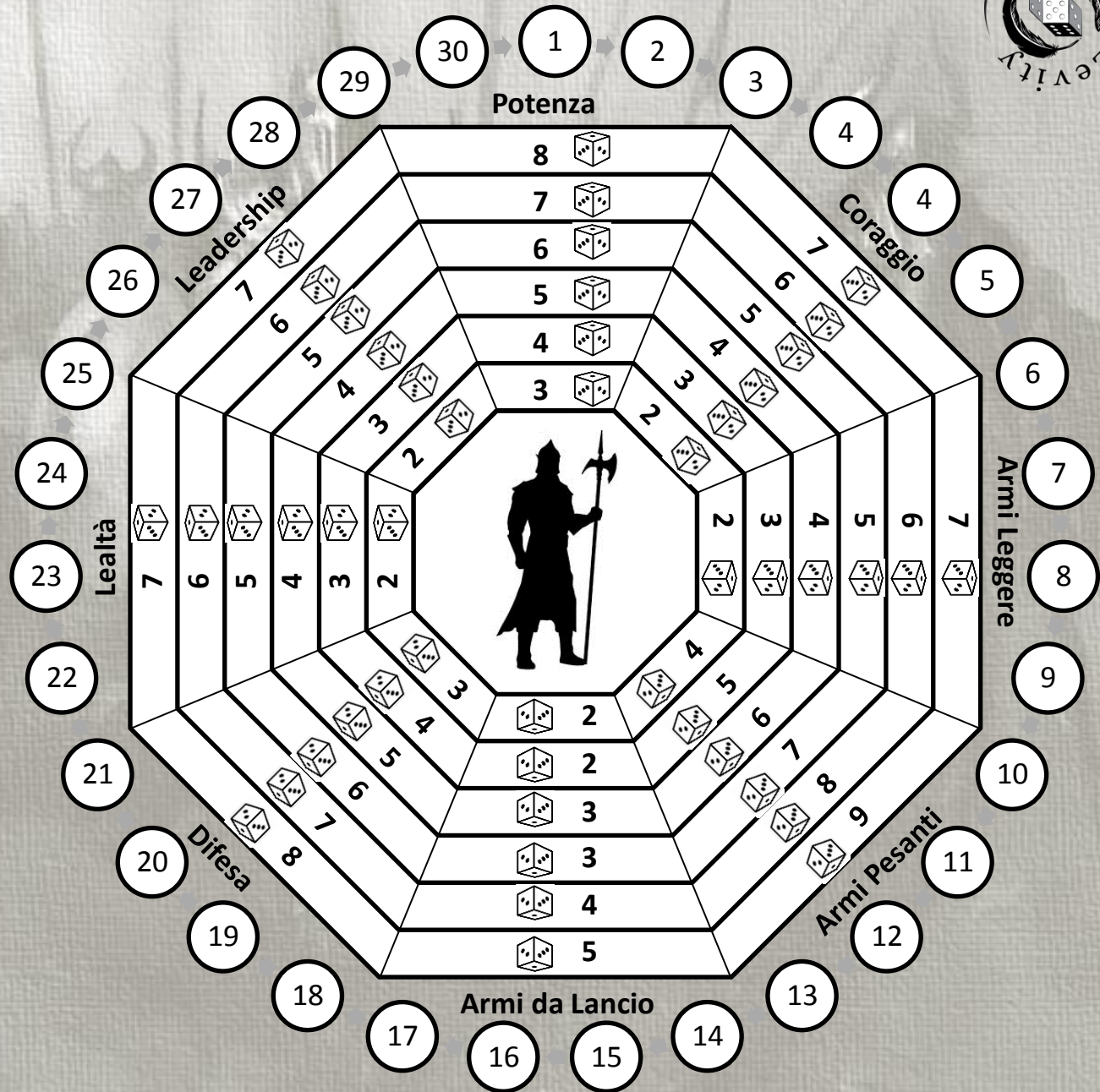


Magia e Acciaio

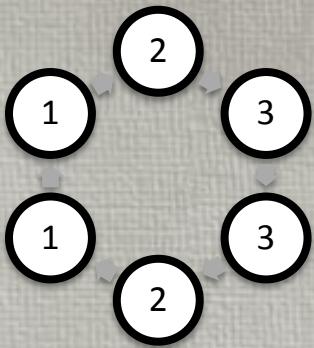
Guerriero



Alte caratteristiche di vari tipi di combattimento e gestione di armi.
Nessun accesso alla magia.



AIUTO DIVINO



BONUS

Magia e Acciaio

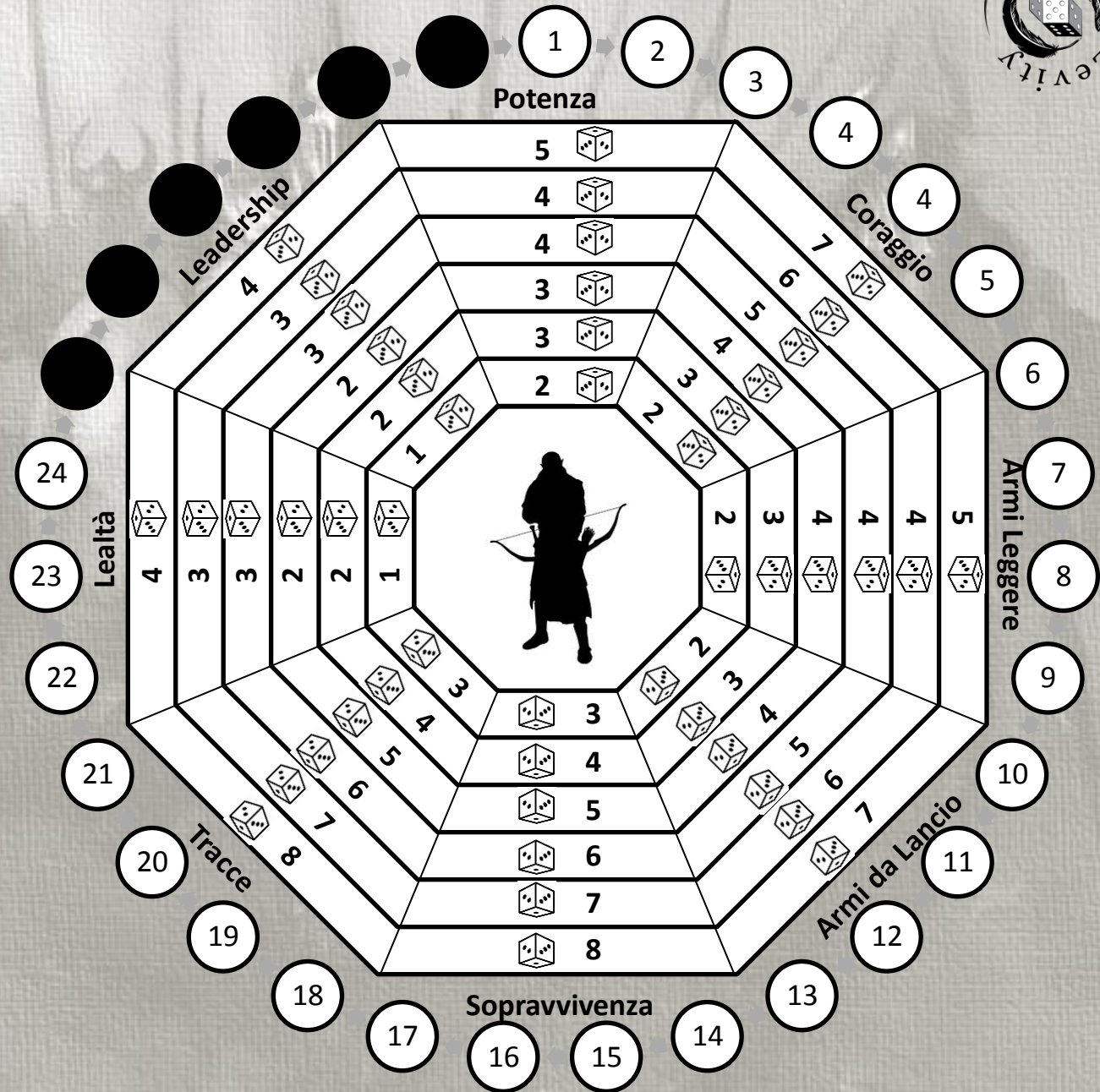
Ranger



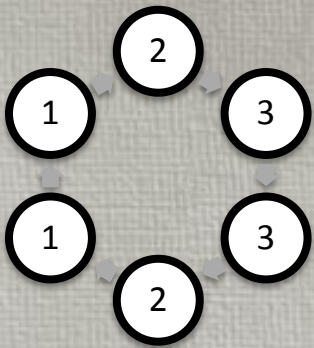
Alte capacità di adattamento in contesti non urbani e non civilizzati. Combatte discretamente bene ma non come il guerriero. Sa usare armi da lancio.

Nessun accesso alla magia.

PUNTI VITA



AIUTO DIVINO



BONUS

Magia e Acciaio

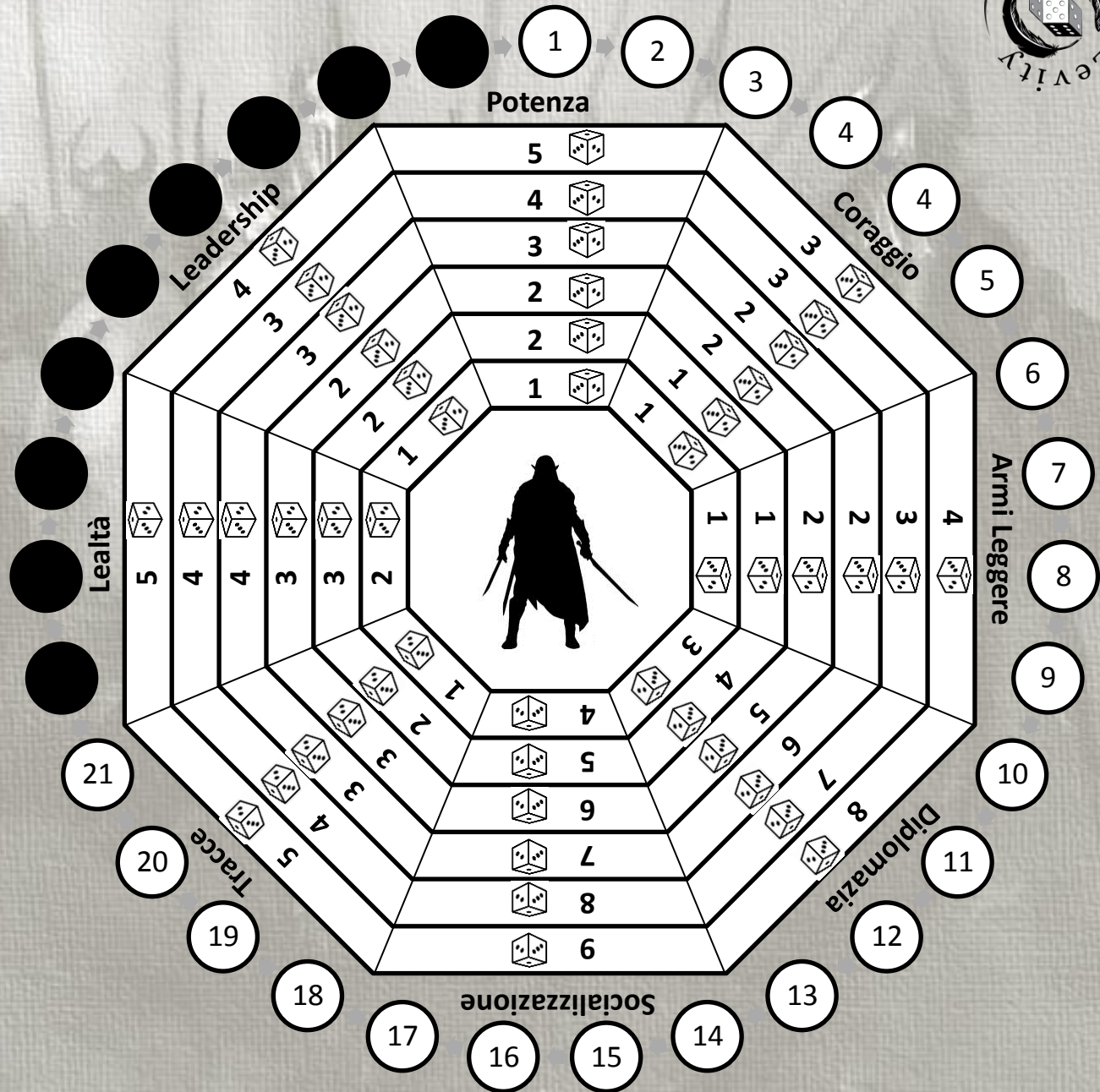
Avventuriero



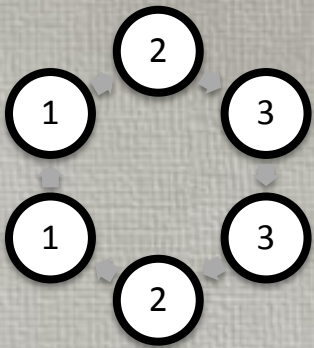
Alte skill sociali e di capacità di adattamento in contesti urbani e civilizzati. Può essere utile in combattimento.

Nessun accesso alla magia.

PUNTI VITA



AIUTO DIVINO



BONUS

Magia e Acciaio

Chierico

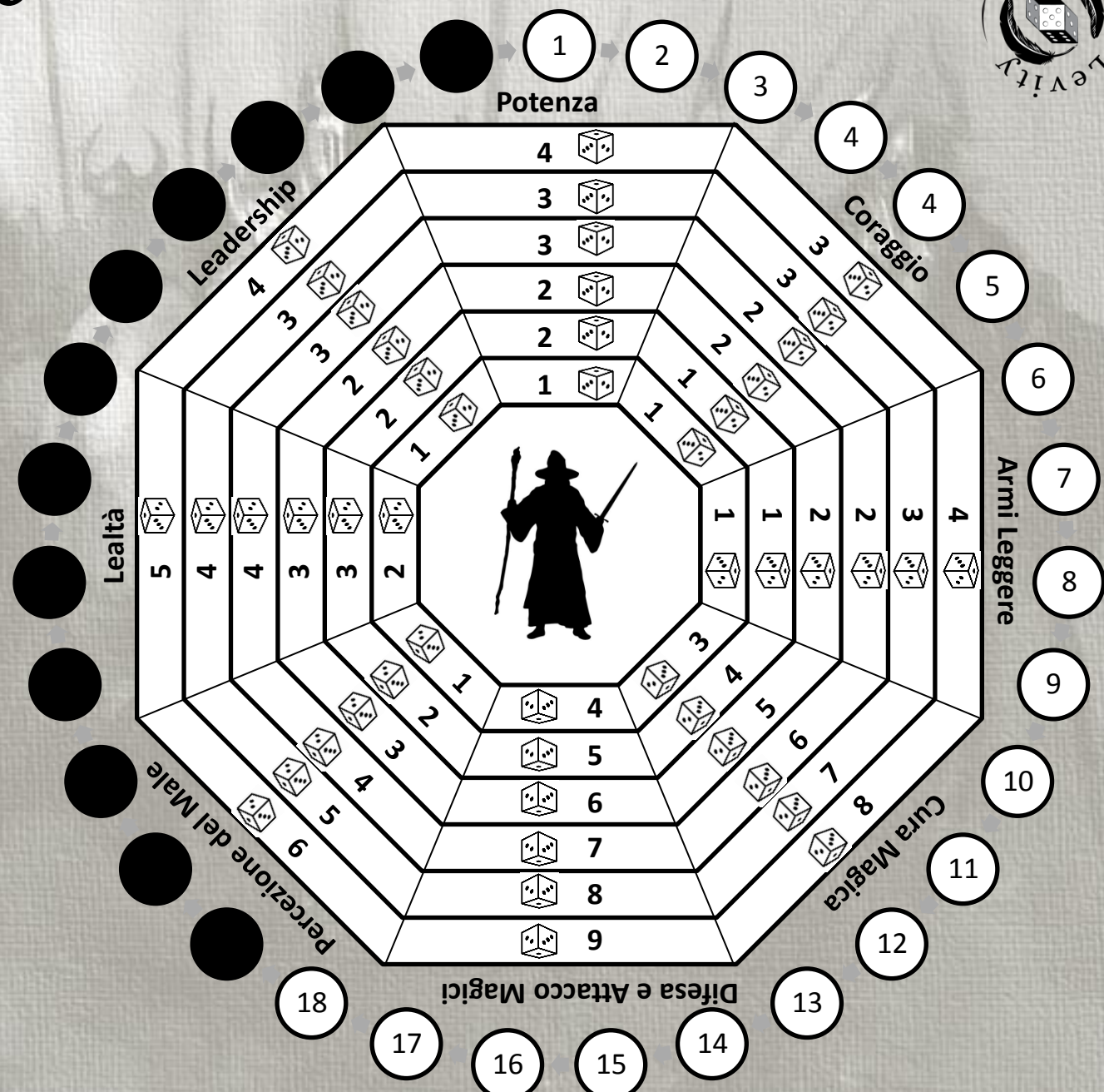


Accede a magie di difesa e attacco su/con esseri umani.

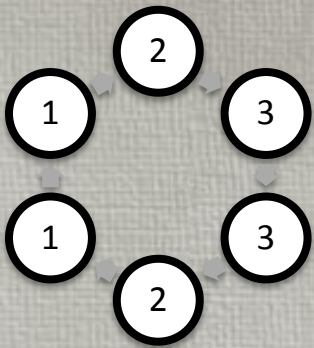
La magia sul mondo naturale e sul mondo soprannaturale non ha effetto.

Sa combattere ma non è potente come il guerriero

PUNTI VITA



AIUTO DIVINO



BONUS

Magia e Acciaio

Arcanista

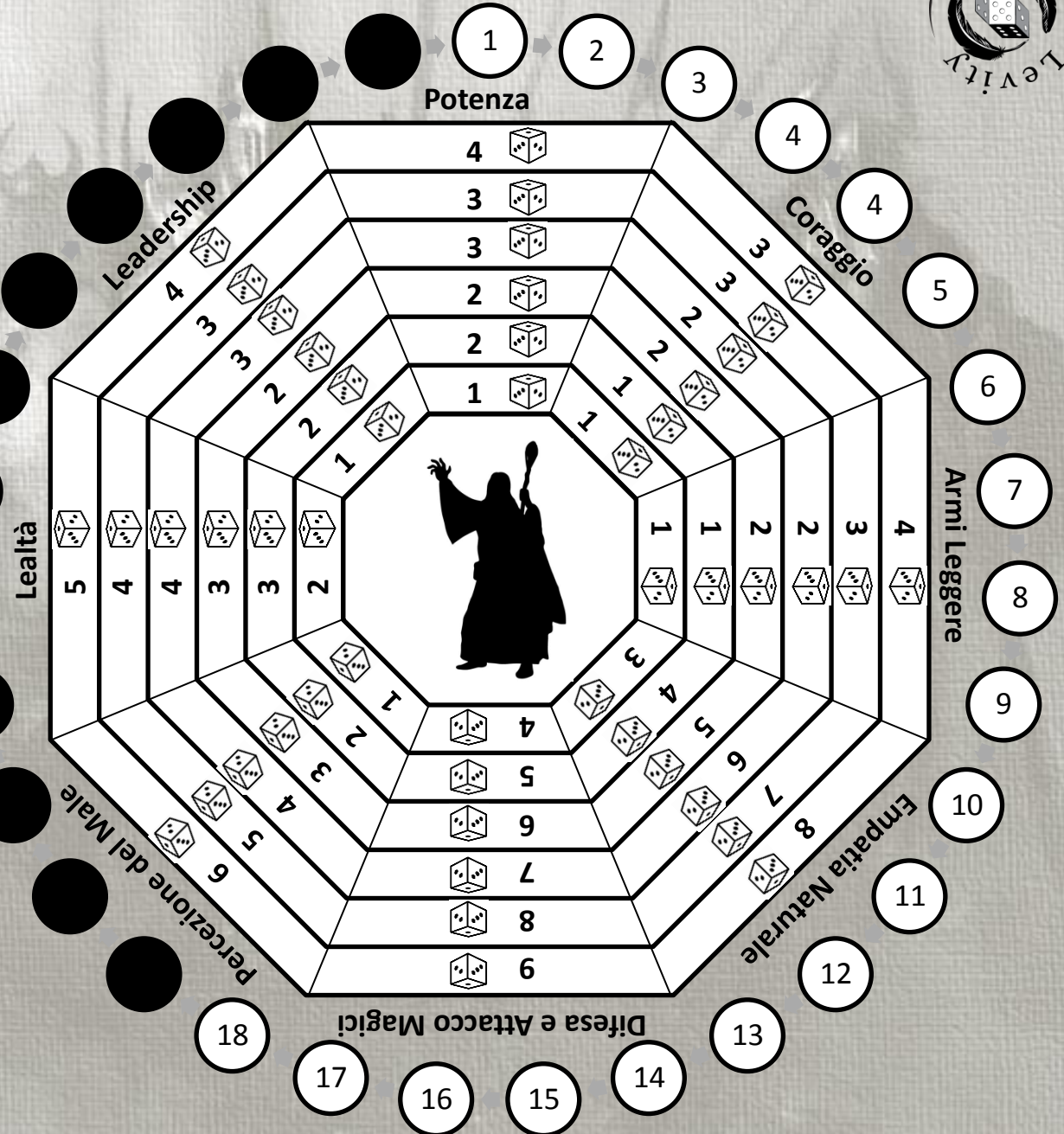


Accede a magie di difesa e attacco sul mondo naturale (esclusi gli uomini).
 La magia sul mondo umano e sul mondo soprannaturale non ha effetto.
 Sa combattere ma non è potente come il guerriero.

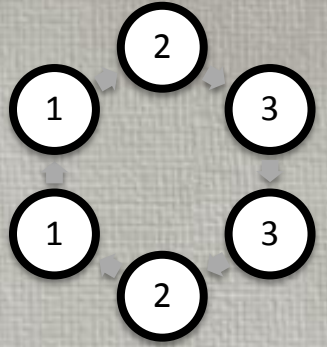
PUNTI VITA



Potenza



AIUTO DIVINO



BONUS

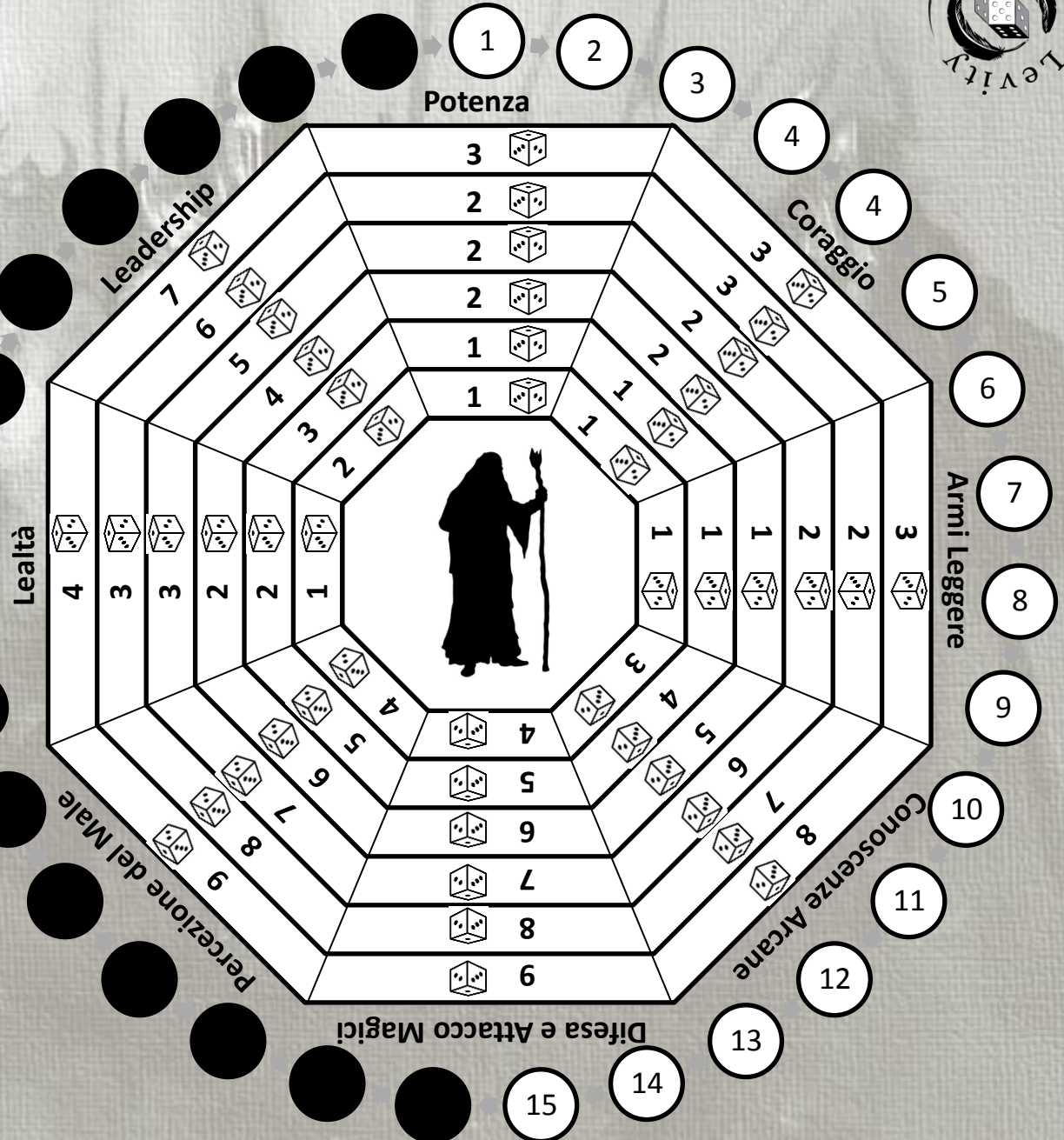
Magia e Acciaio

Mago

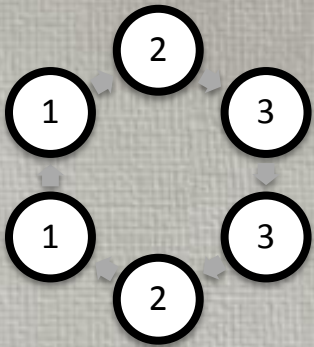


Accede a magie di attacco / difesa sugli uomini, sul mondo naturale e soprannaturale.
Non sa combattere bene.

PUNTI VITA



AIUTO DIVINO



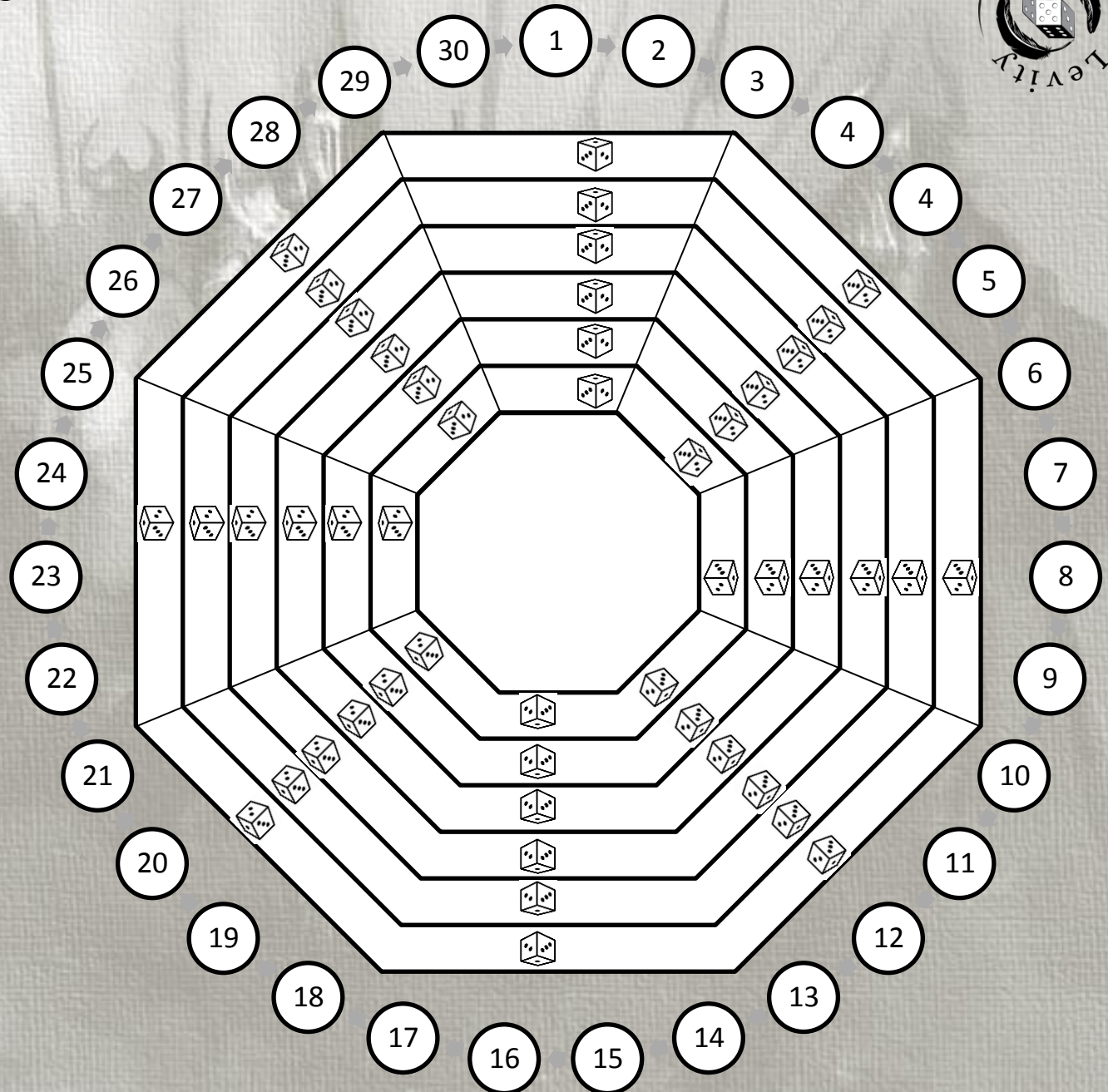
BONUS



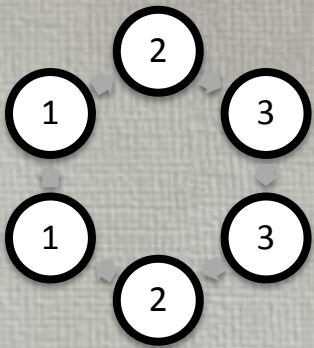
Magia e Acciaio



PUNTI VITA



AIUTO DIVINO



BONUS