

NECEROS.COM
1.1.2



		ABILITA'				PENALITA' ARMATURA	
CLASSE		TOTALE	GRADI	CARATT	VARI		
☐ ACROBAZIA' ♦	DES						
☐ ADDESTRARE ANIMALI	CAR						
☐ ARTIGIANATO:	INT						
☐ ARTISTA DELLA FUGA ♦	DES						
☐ CAMUFFARE	CAR						
☐ CAVALCARE ♦	DES						
☐ CONOSCENZE:	INT						
☐ CONOSCENZE:	INT						
☐ CONOSCENZE:	INT						
☐ CONOSCENZE:	INT						
☐ CONOSCENZE:	INT						
☐ CONOSCENZE:	INT						
☐ CONOSCENZE:	INT						
☐ CONOSCENZE:	INT						
☐ CONOSCENZE:	INT						
☐ CONOSCENZE:	INT						
☐ CONOSCENZE:	INT						
☐ DIPLOMAZIA	CAR						
☐ DISATTIVARE CONGEGNI ♦	DES						
☐ FURTIVITA' ♦	DES						
☐ GUARIRE	SAG						
☐ INTIMIDIRE	CAR						
☐ INTUIZIONE	SAG						
☐ INTRATTENERE	CAR						
☐ LINGUISTICA	INT						
☐ NUOTARE ♦	FOR						
☐ PERCEZIONE	SAG						
☐ PROFESSIONE	SAG						
☐ RAGGIRARE	CAR						
☐ RAPIDITA' DI MANO ♦	DES						
☐ SAPIENZA MAGICA	INT						
☐ SCALARE ♦	FOR						
☐ SOPRAVVIVENZA	SAG						
☐ UTILIZ. CONGEGNI MAGICI	CAR						
☐ VALUTARE	INT						
☐ VOLARE ♦	DES						

SEGNA ☐ UNA CAPACITA' DI CLASSE. UNA ABILITA' DI CLASSE CON ALMENO UN GRADO, GUADAGNA UN BONUS DI +3 DI ADESTRAMENTO.
LE ABILITA' SEGNATE CON *DEVE ESSERE APPLICATA LA PENALITA' DELL'ARMATURA.

[illegible][illegible]

