

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					
☐ 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 ADDESTRAMENTO.
LE ABILITA' SEGNATE CON *DEVE ESSERE APPLICATA LA PENALTA DELL'ARMATURA

[illegible][illegible]

