

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]

CD INCANTESIMI

CD	LIVELLO	INCANTESIMI MASSIMI PER GIORNO		TOTALE NOTI
TIRO SALV.		BONUS	BONUS	

	0				
	1st				
	2nd				
	3rd				
	4th				
	5th				
	6th				
	7th				
	8th				
	9th				

CORTO: 7,5 MT + 5 MT / 2 LVL

MEDIO: 30MT + 3MT / LVL

LUNGO: 120MT + 12MT / LVL

PUNTI POTERE					
------------------------	--	--	--	--	--

PUNTI POTERE					
------------------------	--	--	--	--	--

FAMIGLIO E COMPAGNO ANIMALE

NOME _____

RAZZA/ARCHETIPO

CLASSE	LIVELLO/DV	
--------	------------	--

CARATTERISTICA	TOTALE
----------------	--------

FOR
FORZA

DES
DESTREZZA

COST	CONSTITUZIONE
------	---------------

INT
INTELLIGENZA

SAG

SAGGEZZA	
CAR	

CARISMA	

CA
CLASSE ARMATURA

RIF
DESTREZZA

VELOCITA'

ATTACCO	
DMC	

BONUS ATTACCO	
2ND	3RD

PF	
PUNTI FERITA	

4TH DANNO E CRITICO

SORTILEGI E POTERI

[illegible]