



CLASSE		ABILITA'				PENALITA' ARMATURA	
		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 ADESTRAMENTO.
LE ABILITA' SEGNATE CON *DEVE ESSERE APPLICATA LA PENALITA' DELL'ARMATURA.

[illegible][illegible]

