

PUNTI ABILITÀ			
CLASSE	PUNTI ABILITÀ INIZIALI	PUNTI ABILITÀ PER LIV.	PUNTI ABILITÀ TOTALI
A			
B			
C			
D			
E			

LINGUE		
LINGUA PARLATA	PUNTI ABILITÀ	ALFABETO

SCACCIARE I NON MORTI			
Prova = 1d20 + MODIF. CAR		RISULTATO	MAX DV
Dadi Vita Influenzati		Fino a 0	Liv. Chr. -4
Tentativi Giornalieri		1-3	Liv. Chr. -3
{NOTE}		4-6	Liv. Chr. -2
		7-9	Liv. Chr. -1
		10-12	Liv. Chierico
		13-15	Liv. Chr. +1
		16-18	Liv. Chr. +2
		19-21	Liv. Chr. +3
		22+	Liv. Chr. +4

DIVINITÀ E DOMINI	
DIVINITÀ	
DOMINIO	
POTERI	
DOMINIO	
POTERI	

LISTA ABILITÀ DEGLI PSIONICI				
Abilità	CARATT. CHIAVE	TOTALE	CARATT.	GRADO ALTRO
<input type="checkbox"/> Autohypnosis	SAG			
<input type="checkbox"/> Concentration* / [talento combat manifestation]	COS			
<input type="checkbox"/> Knowledge (Psionics) [autohypnosis]	INT			
<input type="checkbox"/> Psicraft [use psionic device]	INT			
<input type="checkbox"/> Remote View ○ [scrutare –scry]	INT			
<input type="checkbox"/> Stabilize Self ○	COS			
<input type="checkbox"/> Use Psionic Device / ○ [psycraft]	CAR			

* È stata riportata per chi usa la variante “Psionics are different” pag. 39 Psionics Handbook. Le abilità sono in inglese in quanto non esiste una traduzione “ufficiale”. Per la **legenda** si veda quella della *abilità* qui a fianco.

LISTA DELLE ABILITÀ				
Abilità	CARATT. CHIAVE	TOTALE	CARATT.	GRADO ALTRO
<input type="checkbox"/> Acrobazia / ♣ ○ [saltare]	DES			
<input type="checkbox"/> Addestrare animali ○ [empatia animale]	CAR			
<input type="checkbox"/> Alchimia ○	INT			
<input type="checkbox"/> Artigianato ()	INT			
<input type="checkbox"/> Artigianato ()	INT			
<input type="checkbox"/> Artigianato ()	INT			
<input type="checkbox"/> Artigianato ()	INT			
○ Artista della Fuga / ♣ ○ [utilizzare corde]	DES			
○ Ascoltare / ○ [talento sensi acuti]	SAG			
○ Camuffare ○ [raggirare]	CAR			
○ Cavalcare / [addestrare animali]	DES			
○ Cercare	INT			
<input type="checkbox"/> Comunicazione Segreta ○ [raggirare, percepire inganni]	SAG			
○ Concentrazione / [talento incantesimi in combattimento]	COS			
○ Conoscenza delle Terre Selvagge [orientamento]	SAG			
<input type="checkbox"/> Conoscenze (arcane)	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze (geografia)	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze (natura)	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze (piani)	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze (religioni)	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze (storia)	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze ()	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze ()	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze ()	INT			
<input type="checkbox"/> Conoscenze ()	INT			
<input type="checkbox"/> Decifrare Scritture	INT			
○ Diplomazia [raggirare, percepire inganni]	CAR			
<input type="checkbox"/> Disattivare Congegni / ○	INT			
<input type="checkbox"/> Empatia Animale	CAR			
○ Equilibrio / ♣ [acrobazia]	DES			
○ Falsificare (○ per altro lettore)	INT			
○ Guarire / [professione: erborista]	SAG			
○ Intimidire [raggirare]	CAR			
○ Intrattenere ○	CAR			
<input type="checkbox"/> Leggere Labbra (○ una volta per minuto)	INT			
○ Muoversi silenziosamente / ♣	DES			
○ Nascondersi / ♣	DES			
○ Nuotare (-1 ogni 2,25 kg di peso portato)	FOR			
<input type="checkbox"/> Orientamento (una volta al giorno)	SAG			
○ Osservare / (○ per altra opportunità) [talento sensi acuti]	SAG			
○ Percepire Inganni (○ per diversa persona)	SAG			
<input type="checkbox"/> Professione ()	SAG			
<input type="checkbox"/> Professione ()	SAG			
<input type="checkbox"/> Professione ()	SAG			
<input type="checkbox"/> Professione ()	SAG			
○ Raccogliere informazioni ○	CAR			
○ Raggiare / (○ in combattimento)	CAR			
○ Saltare / ♣ [acrobazia, talento correre]	FOR			
<input type="checkbox"/> Sapienza Magica / [utilizzare oggetti magici]	INT			
○ Scalare / ♣ [utilizzare corde]	FOR			
<input type="checkbox"/> Scassinare Serrature	DES			
○ Scrutare	INT			
<input type="checkbox"/> Svuotare Tasche ♣ ○ [raggirare]	DES			
○ Utilizzare Corde [artista della fuga]	DES			
<input type="checkbox"/> Utilizzare Oggetti Magici / ○ [sapienza magica, decifrare scritture]	CAR			
○ Valutare	INT			
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
MASSIMO GRADO ABILITÀ: DELLA PROPRIA CLASSE, LIVELLO PG+3 • DI CLASSE INCROCIATA (LIV. PG+3)/2				
LEGENDA: ○ Possono essere usate anche senza addestramento; ○/□ Abilità di classe; ⊗/⊗ Abilità di classe incrociata; ●/■ Abilità proibite; ○ E' possibile usarle più volte consecutivamente; ♣ Si applica la penalità per armatura e/o ingombro; / Può essere utile anche in combattimento; [abilità/talento] 5 gradi o più nell'abilità o il talento danno normalmente un bonus di +2 (sinergia) –leggi descrizione.				