

Punti Sviluppo

Professione	M&M	Armi	Generale	Sotterfugio	Magiche	Res.Fisica	Lingue	Incantesimi	Secondarie
Animista	1	2	3	1	2	1	2	5	0
Barbaro	1	5	5	1	0	3	0	0	0
Bardo	0	2	2	2	3	1	3	2	0
Scassinatore	2	1	2	8	0	1	1	0	0
Spia	0	1	1	4	3	1	1	4	0
Cittadino	0	1	2	0	0	1	0	0	11
Esploratore	2	2	5	4	0	1	1	0	0
Mago	0	0	2	0	5	1	2	5	0
Monaco	0	1	2	2	1	1	1	2	0
Ranger	2	3	4	2	0	2	1	1	0
Ladro	2	4	3	3	1	2	0	0	0
Studioso	1	1	3	0	0	1	4	0	5
Scout	1	3	3	5	0	2	1	0	0
Mutaforma	1	1	1	1	0	3	1	0	0
Guerriero	3	5	2	2	0	3	0	0	0
Monaco Gu.	0	1	1	2	0	3	0	0	0
Stregone	0	0	2	0	5	1	2	5	0
Evocatore	0	1	1	4	3	1	1	4	0
Speciale									
Assassino	1	5	2	1	0	3	0	0	1
Alchimista	1	3	2	2	1	1	0	0	5
Arciere	2	4	3	2	0	2	0	0	0
Paladino	2	4	2	1	2	2	1	1	0
Cacciatore	2	3	5	3	0	2	0	0	0
Pedinatore	1	2	5	3	0	2	0	0	2
Cavaliere	2	5	3	1	0	3	1	0	0

Bonus di Professione

Professione	Bonus
Animista	(+1)-Lettrura Rune, Uso Oggetti magici, Abilità Generiche, Percezione; (+2)-Incantesimi Diretti, Incantesimi Base
Barbaro	(+2)-Abilità con le Armi, Resistenza Fisica; (+3)-Abilità Generiche
Bardo	(+1)-Abilità con le Armi, Abilità Generiche, Abilità di Sotterfugio, Abilità Magice, Incantesimi Base, Percezione
Scassinatore	(+1)-Abilità Generiche; (+3)-Abilità di Sotterfugio, Percezione
Spia	(+1)-Abilità Magiche, Abilità di Sotterfugio, Incantesimi Base, Percezione
Cittadino	(+2)-Abilità Relative all'Occupazione (+4)-Abilità d'Occupazione
Esploratore	(+1)-Abilità con le Armi; (+2)-Abilità di Sotterfugio, Percezione; (+3)-Abilità Generiche
Mago	(+2)-Lettura Rune, Uso Oggetti Magici, Incantesimi Base; (+3)-Incantesimi Diretti
Monaco	(+1)-Abilità Generiche, Abilità di Sotterfugio, Abilità Magiche, Percezione; (+2)-Abilità di Arti Marziali
Ranger	(+2)-Abilità con le Armi, Percezione, Muov.Sil./Nasc.; (+3)-Abilità Generiche
Ladro	(+2)-Abilità con le Armi, Abilità Generiche, Abilità di Sotterfugio
Studioso	(+4)-Abilità Secondarie di Conoscenza; (+1)-Tutte le Altre Abilità Secondarie; (+2)-Percezione
Scout	(+1)-Abilità con le Armi, Abilità Generiche; (+2)-Abilità di Sotterfugio; (+3)-Percezione
Mutaforma	(+1)-Movimento e Manovra; (+2)-Abilità di Arti Marziali, Resistenza Fisica; (+5)-Abilità di Mutaforma
Guerriero	(+1)-Abilità Generiche; (+2)-Resistenza Fisica; (+3)-Abilità con le Armi
Monaco Gu.	(+1)-Abilità Generiche; (+2)-Resistenza Fisica; (+3)-Abilità di Arti Marziali
Stregone	(+2)-Abilità Magiche, Incantesimi Base
Evocatore	(+1)-Abilità Magiche, Abilità Generiche, Incantesimi Base, Percezione

Speciale	
Assassino	(+3)-Resistenza Fisica, Abilità con le Armi
Alchimista	(+1)-Abilità con le Armi; (+4)-Tutte le Abilità Secondarie di Artigianato
Arciere	(+1)-Abilità con le Armi; (+3)-Muov.Sil./Nasc., Percezione
Paladino	(+1)-Incantesimi Base, Uso Oggetti Magici, Incantesimi Diretti; (+2)-Abilità con le Armi, Percezione
Cacciatore	(+1)-Abilità con le Armi; (+2)-Abilità Generiche, Muov.Sil./Nasc., Percezione
Pediatore	(+1)-Abilità di Sotterfugio; (+3)-Abilità Generiche, Percezione
Cavaliere	(+2)-Abilità con le Armi, Resistenza Fisica, Cavalcare, Percezione