

# Seltin

NOME DEL PERSONAGGIO

Ranger - 4°

CLASSE E LIVELLO

M 32 M 1.76 m

TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA

GIOCATORE

Umano N

RAZZA

ALLINEAMENTO

DIVINITÀ

75 Neri Neri Olivastra

PESO OCCHI CAPELLI PELLE



NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
<b>FOR</b> FORZA	14	+2		
<b>DES</b> DESTREZZA	16	+3		
<b>COS</b> COSTITUZIONE	14	+2		
<b>INT</b> INTELLIGENZA	8	-1		
<b>SAG</b> SAGGEZZA	13	+1		
<b>CAR</b> CARISMA	8	-1		

<b>PF</b> PUNTI FERITA	TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI
	28	
<b>CA</b> CLASSE ARMATURA	TOTALE	DANNI NON LETALI
	21 = 10 + 5 + 2 + 3 + 0 + 0 + 0 + 1	9 metri
		RIDUZIONE DEL DANNO
<b>CONTATTO</b> CLASSE ARMATURA	13	<b>COLTO ALLA SPROVVISTA</b> CLASSE ARMATURA
		18
<b>INIZIATIVA</b> MODIFICATORE	TOTALE	
	3 = 3 + 0	

<b>TIRI SALVEZZA</b>	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
<b>TEMPRA</b> (COSTITUZIONE)	6	4	2				
<b>RIFLESSI</b> (DESTREZZA)	7	4	3				
<b>VOLONTÀ</b> (SAGGEZZA)	2	1	1				

<b>BONUS DI ATTACCO BASE</b>	4	<b>RESISTENZA AGLI INCANTESIMI</b>	
<b>LOTTA</b> MODIFICATORE	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD FOR
	6 = 4 + 2		

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Arco Lungo Composito Perfetto Potente (+2)	8	1d8+2	x3
GITTATA	TIPO	NOTE	
33 m	P	+1 danni e attacco entro 9m	

MUNIZIONI 40 frecce

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Tridente	6	1d8+2	x2
GITTATA	TIPO	NOTE	
3 m	P		

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE	

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE	

MUNIZIONI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE	

MUNIZIONI

ABILITÀ DI CLASSE	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI	GRADO MASSIMO
							(CLASSE/CLASSE INCROCIATA)
<input type="checkbox"/>	ACROBAZIA	DES*					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	ADDESTRARE ANIMALI	CAR					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	ARTIGIANATO (_____)	INT					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	ARTIGIANATO (_____)	INT					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	ARTIGIANATO (_____)	INT					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	ARTISTA DELLA FUGA	DES*					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	ASCOLTARE	SAG	6	1	5		_____ / _____
<input type="checkbox"/>	CAMUFFARE	CAR					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	CAVALCARE	DES					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	CERCARE	INT					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	CONCENTRAZIONE	COS					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE (Natura)	INT	8	-1	7	2	_____ / _____
<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					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	DIPLOMAZIA	CAR					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	DISATTIVARE CONGEGNI	INT					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	EQUILIBRIO	DES*					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	FALSIFICARE	INT					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	GUARIRE	SAG	3	1	2		_____ / _____
<input type="checkbox"/>	INTIMIDIRE	CAR					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	INTRATTENERE (_____)	CAR					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	INTRATTENERE (_____)	CAR					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	INTRATTENERE (_____)	CAR					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	MUOVERSI SILENZIOSAMENTE	DES*					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	NASCONDERSI	DES*	7	1	7	-1	_____ / _____
<input type="checkbox"/>	NUOTARE	FOR*					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	OSSERVARE	SAG	6	1	5		_____ / _____
<input type="checkbox"/>	PERCEPIRE INTENZIONI	SAG					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	PROFESSIONE (_____)	SAG					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	PROFESSIONE (_____)	SAG					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	RACCOLGERE INFORMAZIONI	CAR					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	RAGGIRARE	CAR					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	RAPIDITÀ DI MANO	DES*					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	SALTARE	FOR*					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	SAPIENZA MAGICA	INT					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	SCALARE	FOR*					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	SCASSINARE SERRATURE	DES					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	SOPRAVVIVENZA	SAG	10	1	7	2	_____ / _____
<input type="checkbox"/>	UTILIZZARE CORDE	DES	5	3	2		_____ / _____
<input type="checkbox"/>	UTILIZZARE OGGETTI MAGICI	CAR					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	VALUTARE	INT					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	_____	_____					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	_____	_____					_____ / _____
<input type="checkbox"/>	_____	_____					_____ / _____

Denota un'abilità che può essere utilizzata senza addestramento.  
 Segnare questo riquadro con una X se l'abilità è un'abilità di classe per il personaggio.  
 \* La penalità di armatura alla prova, se presente, si applica. (Doppia penalità per Nuotare)

# La Spada Azzurra

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

## EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO		TIPO	BONUS CA	DES MAX
Giaco di Maglia +1		Leggero	4	4
PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI
1	20 %	9 m	12.5 Kg	

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO		BONUS CA	PESO	PENALITÀ ALLA PROVA
Scudo Pesante		2	5 Kg	2
FALLIMENTO INCANTESIMI	PROPRIETÀ SPECIALI			
15 %				

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

## ALTRI OGGETTI

OGGETTO	PAG.	PESO	OGGETTO	PAG.	PESO
5 Pugnali					
2 Antitossine					
			<b>PESO TOTALE TRASPORTATO</b>		

  
 CARICO LEGGERO

  
 CARICO MEDIO

  
 CARICO PESANTE

  
 SOLLEVARE SOPRA LA TESTA EQUIVALENTE AL CARICO MASSIMO

  
 SOLLEVARE DAL TERRENO 2 X CARICO MASSIMO

  
 SPINGERE O TRASCINARE 5 X CARICO MASSIMO

## DENARO

MR—  
MA—  
MO— **5**  
MP—

## TALENTI

PAG.

- Schivare
- Tiro Preciso
- Tiro Ravvicinato
- Tiro Rapido

## CAPACITÀ SPECIALI

PAG.

- Stile (Arco)
- Nemico Prescelto (Parassita)
- Seguire Tracce
- Resistenza Fisica
- Empatia Selvatica
- Compagno Animale Opossum crudele (vedi topo crudele)

## LINGUAGGI

Linguaggi iniziali = Comune + linguaggi razziali + uno per punto di bonus Int

Comune

## INCANTESIMI

DOMINI / SCUOLE DI SPECIALIZZAZIONE

0: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

1°: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

2°: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

3°: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

4°: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

5°: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

6°: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

7°: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

8°: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

9°: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

<b>SALVEZZA INCANTESIMI</b>	<input type="text"/>	MOD CD
-----------------------------	----------------------	--------

<b>FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI</b>	<input type="text"/>	%
--------------------------------------	----------------------	---

MODIFICATORI DI CONDIZIONE				
----------------------------	--	--	--	--

INCANTESIMI CONOSCIUTI	CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/> 0	<input type="text"/> 0
<input type="text"/>	<input type="text"/>	1°	<input type="text"/> 0	<input type="text"/> 1
<input type="text"/>	<input type="text"/>	2°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	3°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	5°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	6°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	7°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	8°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	9°	<input type="text"/>	<input type="text"/>