

Seltin

NOME DEL PERSONAGGIO

Ranger - 6°

CLASSE E LIVELLO

M 32 M 1.76 m

TAGLIA ETÀ SESSO ALTEZZA

GIOCATORE

Umano N

RAZZA

75

ALLINEAMENTO

Neri

DIVINITÀ

Oliustra

PESO OCCHI CAPELLI PELLE



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

PF PUNTI FERITA	TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI
	45	
CA CLASSE ARMATURA	TOTALE	DANNI NON LETALI
	20 = 10+ 5 + 2 + 3 + [] + [] + [] + []	
		9 metri
CONTATTO CLASSE ARMATURA	13	COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA
		17
INIZIATIVA MODIFICATORE	TOTALE	
	3 = 3 + 0	

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (COSTITUZIONE)	7	5	2				
RIFLESSI (DESTREZZA)	8	5	3				
VOLONTÀ (SAGGEZZA)	3	2	1				

BONUS DI ATTACCO BASE	6	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI	
LOTTA MODIFICATORE	8/3	BONUS DI ATTACCO BASE	6/1
TOTALE		MOD FOR	2
		MOD TAGLIA	
		MOD VARI	

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
Arco Lungo Composito Perfetto Potente (+2)	10/5	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	8/3	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	2	-1	3		
<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	8	1	7		
<input type="checkbox"/>	CAMUFFARE	CAR					
<input type="checkbox"/>	CAVALCARE	DES					
<input type="checkbox"/>	CERCARE	INT					
<input type="checkbox"/>	CONCENTRAZIONE	COS	10	-1	9	2	
<input type="checkbox"/>	CONOSCENZE (Natura)	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					
<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*	8	1	8	-1	
<input type="checkbox"/>	NUOTARE	FOR*					
<input type="checkbox"/>	OSSERVARE	SAG	8	1	7		
<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	12	1	9	2	
<input type="checkbox"/>	UTILIZZARE CORDE	DES	6	3	3		
<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					
PESO TOTALE TRASPORTATO					

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CARICO LEGGERO	CARICO MEDIO	CARICO PESANTE	SOLLEVARE SOPRA LA TESTA	SOLLEVARE DAL TERRENO	SPINGERE O TRASCINARE
			EQUIVALENTE AL CARICO MASSIMO	2 X CARICO MASSIMO	5 X CARICO MASSIMO

DENARO

MR—
 MA—
 MO— **5**
 MP—

TALENTI

PAG.

Schivare
 Tiro Preciso
 Tiro Ravvicinato
 Tiro Rapido
 Tiro Multiplo
 Mobilità

CAPACITÀ SPECIALI

PAG.

Stile (Arco)
 Nemico Prescelto (Parassita) +2
 Seguire Tracce
 Resistenza Fisica
 Empatia Selvatica
 Compagno Animale
 Opossum crudele (vedi topo crudele)
 Nemico Prescelto (Bestia Magica) +4
 Stile di Combattimento
 Migliorato

INCANTESIMI

DOMINI / SCUOLE DI SPECIALIZZAZIONE

0: _____

 1°: _____

 2°: _____

 3°: _____

 4°: _____

 5°: _____

 6°: _____

 7°: _____

 8°: _____

 9°: _____

SALVEZZA INCANTESIMI

 MOD CD

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

 %

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

INCANTESIMI CONOSCIUTI	CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="12"/>	1°	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="1"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8°	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9°	<input type="text"/>	<input type="text"/>

LINGUAGGI

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

Comune