

NOME DEL PERSONAGGIO

RAZZA BACKGROUND

ALLINEAMENTO GIOCATORE



# RANGER

ARCHETIPO RANGER

## COMPETENZA

PERCEZIONE PASSIVA

ISPIRAZIONE

**FORZA**

◆ — TIRO SALVEZZA

○ — ATLETICA

**DESTREZZA**

◆ — TIRO SALVEZZA

○ — ACROBAZIA

○ — FURTIVITÀ

○ — RAPIDITÀ DI MANO

**COSTITUZIONE**

◆ — TIRO SALVEZZA

**INTELLIGENZA**

◆ — TIRO SALVEZZA

○ — ARCANO

○ — INDAGARE

○ — NATURA

○ — RELIGIONE

○ — STORIA

**SAGGEZZA**

◆ — TIRO SALVEZZA

○ — ADDESTRARE ANIMALI

○ — INTUIZIONE

○ — MEDICINA

○ — PERCEZIONE

○ — SOPRAVVIVENZA

**CARISMA**

◆ — TIRO SALVEZZA

○ — INGANNO

○ — INTIMIDIRE

○ — INTRATTENERE

○ — PERSUASIONE

LINGUAGGI, TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI

**COMPETENZE**

ARMATURE LEGGERE

ARMATURE MEDIE

ARMATURE PESANTI

ARMI SEMPLICI

ARMI DA GUERRA

SCUDI

**STRUMENTI & ALTRE COMPETENZE**

ARNESI DA FALSARIO

BORSA DA ERBORISTA

STRUMENTI DA NAVIGATORE

STRUMENTI DA ARTIGIANO

GIOCHI

STRUMENTI MUSICALI

VEICOLI

ARNESI DA SCASSO

SOSTANZE DA AVVELENATORE

TRUCCHI PER CAMUFFAMENTO

CA

INIZIATIVA

VELOCITÀ

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

**DADI VITA**

TOTALI USATI

d10

LIVELLI DI INDEBOLIMENTO

1 2 3 4 5 6

SALVEZZA DA MORTE

ATTACCO	BONUS TPC	DANNI	TIPO

**NEMICO PRESCELTO**

LIVELLO NEMICO

1st

6th

14th

**ESPLORATORE NATO**

LIVELLO TERRENO

1st

6th

10th

**COMPAGNO ANIMALE:**

PF CA INIZIATIVA VELOCITÀ

FOR DES COS INT SAG CAR

ABILITÀ

SENSI

ATTACCO	BONUS	DANNO	TIPO

PRIVILEGI & TRATTI AGGIUNTIVI

**NEMICO PRESCELTO** LEVEL 1

SCEGLI UN TIPO O DUE RAZZE UMANOIDI. IMPARI UN LORO LINGUAGGIO E HAI VANTAGGIO NELLE PROVE DI SAGGEZZA E INTELLIGENZA PER SEGUIRE LE LORO TRACCE O RICORDARE INFORMAZIONI SU DI LORO.

LEVEL 6 SCEGLI ANCORA. LEVEL 14 SCEGLI ANCORA.

**ESPLORATORE NATO** LEVEL 1

SCEGLI UN TIPO DI TERRENO, RADDOPPI LA TUA COMPETENZA NELLE PROVE DI INTELLIGENZA O SAGGEZZA IN CUI SEI COMPETENTE RELATIVE AL TERRENO. INOLTRE QUANDO VIAGGI UN'ORA O PIÙ NEL TERRENO PRESCELTO:

- IL TERRENO DIFFICILE NON RALLENTA TE O IL TUO GRUPPO.
- IL TUO GRUPPO NON PUÒ SMARRIRSI SE NON PER CAUSE MAGICHE.
- RIMANI SEMPRE ALL'ERTA MENTRE EFFETTI ALTRE ATTIVITÀ.
- SE VIAGGI DA SOLO PUOI MUOVERTI FURTIVAMENTE ALLA TUA VELOCITÀ.
- TROVI IL DOPIO DEL CIBO CHE NORMALMENTE TROVERSETI.
- QUANDO SEGUI LE TRACCE DETERMINI ESATTAMENTE NUMERO, TAGLIE E DA QUANTO TEMPO SONO PASSATE NELL'AREA.

LEVEL 6 SCEGLI UN ALTRO TERRENO. LEVEL 10 SCEGLI UN ALTRO TERRENO.

**STILE DI COMBATTIMENTO:** LEVEL 2

**PRIVILEGIO DELL'ARCHETIPO RANGER** LEVEL 3

**CONSAPEVOLEZZA PRIMORDIALE** LEVEL 3

PUOI USARE UN'AZIONE E SPENDERE UNO SLOT INCANTESIMO PER RILEVARE LA PRESENZA DI UN TIPO DI CREATURA IN UN'AREA DI 1,5KM (9KM SE SEI NEL TERRENO PRESCELTO). NON PUOI RILEVARE IL NUMERO ESATTO DI CREATURE O L'UBICAZIONE. L'EFFETTO DURA 1 MINUTO PER OGNI LIVELLO DELLO SLOT SPESO.

**ATTACCO EXTRA** LEVEL 5

OGNI VOLTA CHE EFFETTI L'AZIONE DI ATTACCO, PUOI ATTACCARE DUE VOLTE.

**PRIVILEGIO DELL'ARCHETIPO RANGER** LEVEL 7

**ANDATURA SUL TERRITORIO** LEVEL 8

MUOVERTI ATTRAVERSO VEGETALI NON MAGICI E TERRENO DIFFICILE NON MAGICO NON TI COSTA MOVIMENTO EXTRA. I VEGETALI NON TI INFLIGGONO DANNI E HAI VANTAGGIO CONTRO TUTTI I TIRI SALVEZZA CONTRO VEGETALI CREATI O MANIPOLATI MAGICAMENTE PER OSTACOLARE IL MOVIMENTO.

**NASCONDERSI IN PIENA VISTA** LEVEL 10

SE HAI ELEMENTI NATURALI PER IL CAMUFFAMENTO E UNA PARETE SOLIDA LARGA ALMENO QUANTO TE, PUOI IMPIEGARE 1 MINUTO PER FARE UNA PROVA DI DESTREZZA (FURTIVITÀ) E AVERE +10 AL TIRO. IL BONUS PERMANE FINCHÈ NON EFFETTI AZIONI.

**PRIVILEGIO DELL'ARCHETIPO RANGER** LEVEL 11

**SVANIRE** LEVEL 14

NASCONDERTI È UN'AZIONE BONUS. NON È POSSIBILE SEGUIRE LE TUE TRACCE SE NON CON MEZZI MAGICI (A MENO CHE TU LO VOGLIA).

**PRIVILEGIO DELL'ARCHETIPO RANGER** LEVEL 15

**SENSI FERINI** LEVEL 18

SE NON SEI ACCECATO/ASSORDATO CONOSCI ESATTAMENTE L'UBICAZIONE DI TUTTE LE CRATURE A 9METRI DA TE. INOLTRE NON HAI PIÙ SVANTAGGIO AI TIRI PER COLPIRE CONTRO CREATURE INVISIBILI.

**STERMINATORE DI NEMICI** LEVEL 20

UNA VOLTA PER TUO PUOI AGGIUNGERE IL TUO MODIFICATORE DI SAGGEZZA AI TIRI PER COLPIRE E AI DANNI CONTRO UN TUO NEMICO PRESCELTO.

**SLOT INCANTESIMO**

TOTALI				
1st	2nd	3rd	4th	5th
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○

INCANTESIMI PREPARATI

LANCIATI

TRUCCHETTI CONOSCIUTI



NOME DEL PERSONAGGIO

ETA'

ALTEZZA

PESO

PELLE

OCCHI

CAPELLI

DIVINITA'

CICATRICI

SEGNI DI RICONOSCIMENTO

TRATTI CARATTERIALI

IDEALI

LEGAMI

DIFETTI

ASPETTO

TALENTI & TRATTI AGGIUNTIVI

BACKGROUND

ALLEATI

NEMICI

ZAINO & BORSE

OGGETTO

QTA'

MR

MA

ME

MO

MP

OGGETTI MAGICI / PERGAMENTE / POZIONI

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva

Nome \_\_\_\_\_  Equipaggiato  
 Rich. Sintonia  
 Sintonia Attiva



CARATTERISTICA DA INCANTATORE

BONUS DI ATTACCO INCANTESIMI

CD SALVEZZA INCANTESIMI

EXTRA

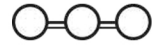
TOTALI USATI

TIPO

CLASSE DA INCANTATORE

		Liv.	NOME	EXTRA	SCUOLA	TS/TPC	TEMPO DI LANCIO	EFFETTO
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				
PREP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		RIT. ☼				
ATTIVO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		CONC. ○				

**SINTONIE ATTIVE**



**VISO**

Lenti, Maschere, Occhi, Occhiali

**TESTA**

Cappelli, Corone, Diademi, Elmi  
Fasce, Filatteri

**COLLO**

Amuleti, Collane, Medaglioni,  
Ninnoli, Pendenti, Sciarpe,

**SCHIENA**

Cappe, Coprispalle, Mantelli

**CORPO**

Abiti, Armature

**TORSO**

Maglie, Tuniche, Sottovesti  
Vesti

**MANI**

Guanti, Guanti d'arme, Tirapugni

**BRACCIA**

Copribraccia, Bracciali,  
Braccialetti

**VITA**

Cinture, Fasce

**ANELLI**

Anelli, Ditali

**PIEDI**

Sandali, Scarpe, Stivali

**ARMI**

Armi da mischia/distanza, Bastoni,  
Bacchette, Scudi

**ALTRO** Pozioni, Pergamene, Tratti, Ecc.