

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

MAX 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

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

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
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○	○	○	○

LANCIATI

INCANTESIMI PREPARATI

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

ZAINO & BORSE

OGGETTO

QTA'

OGGETTI MAGICI / PERGAMENTE / POZIONI

Nome _____ Equipaggiato
 Rich. Sintonia
 Sintonia Attiva

ALLEATI

NEMICI

MR

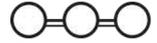
MA

ME

MO

MP

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, Trattii, Ecc.