

NOME DEL PERSONAGGIO _____ NOME DEL GIOCATORE _____ LIVELLO _____ RAZZA _____ ALLINEAMENTO _____

DIVINITÀ _____ TAGLIA _____ ETA _____ SESSO _____ ALTEZZA _____ PESO _____ OCCHI _____ CAPELLI _____ PELLE _____



SCHEDA DEL **RANGER**

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO	TOTALE	FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI	DANNI NON LETALI	VELOCITÀ
FOR FORZA								
DES DESTREZZA								
COS COSTITUZIONE								
INT INTELLIGENZA								
SAG SAGGEZZA								
CAR CARISMA								

PF PUNTI FERITA	CA CLASSE ARMATURA	TOTALE	BONUS ARMATURA	BONUS SCUDO	MOD DES	MOD TAGLIA	ARMATURA NATURALE	MOD DEVIAZIONE	MOD VARI	RIDUZIONE DEL DANNO
		= 10 +								

CONTATTO CLASSE ARMATURA	COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA	INIZIATIVA MODIFICATORE	TOTALE	MOD DES	MOD VARI

TIRI SALVEZZA	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.	MODIFICATORI DI CONDIZIONE
TEMPRA (COSTITUZIONE)							
RIFLESSI (DESTREZZA)							
VOLONTÀ (SAGGEZZA)							

BONUS DI ATTACCO BASE	RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

LOTTA MODIFICATORE	TOTALE	BONUS DI ATTACCO BASE	MOD FOR	MOD TAGLIA	MOD VARI

ARMA		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI _____

ARMA		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI _____

ARMA		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI _____

COMPAGNO ANIMALE	SPECIE	TAGLIA	PUNTI FERITA
NOTE			

NEMICI PRESCELTI	BONUS DANNI	BONUS DI +2 ALLE PROVE DI
		ASCOLTARE _____
		OSSERVARE _____
		PERCIPERE INTENZIONI _____
		RAGGIRARE _____
		SOPRAVVIVENZA _____

INCANTESIMI PRONTI	LVL	TEMPO DI LANCIO	RAGGIO D'AZIONE	DURATA	TIRO SALVEZZA	RESISTENZA
EFFETTO:						
EFFETTO:						
EFFETTO:						
EFFETTO:						

CAPACITÀ SPECIALI E TALENTI

NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI	GRADO MASSIMO
						(CLASSE/CLASSE INCROCIATA)
☐ ACROBAZIA	DES*					
☐ ADDESTRARE ANIMALI	CAR					
☐ ARTIGIANATO ■ ()	INT					
☐ ARTIGIANATO ■ ()	INT					
☐ ARTIGIANATO ■ ()	INT					
☐ ARTISTA DELLA FUGA ■	DES*					
☐ ASCOLTARE	SAG					
☐ CAMUFFARE ■	CAR					
☐ CAVALCARE ■	DES					
☐ CERCARE ■	INT					
☐ CONCENTRAZIONE ■	COS					
☐ CONOSCENZE ()	INT					
☐ CONOSCENZE ()	INT					
☐ CONOSCENZE ()	INT					
☐ CONOSCENZE ()	INT					
☐ CONOSCENZE ()	INT					
☐ DECIFRARE SCRITTURE	INT					
☐ DIPLOMAZIA ■	CAR					
☐ DISATTIVARE CONGEGNI	INT					
☐ EQUILIBRIO ■	DES*					
☐ FALSIFICARE ■	INT					
☐ GUARIRE ■	SAG					
☐ INTIMIDIRE ■	CAR					
☐ INTRATTENERE ()	CAR					
☐ INTRATTENERE ()	CAR					
☐ INTRATTENERE ()	CAR					
☐ MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ■	DES*					
☐ NASCONDERSI ■	DES*					
☐ NUOTARE ■	FOR*					
☐ OSSERVARE	SAG					
☐ PERCIPERE INTENZIONI ■	SAG					
☐ PROFESSIONE ()	SAG					
☐ PROFESSIONE ()	SAG					
☐ RACCOLGERE INFORMAZIONI ■	CAR					
☐ RAGGIRARE ■	CAR					
☐ RAPIDITÀ DI MANO	DES*					
☐ SALTARE ■	FOR*					
☐ SAPIENZA MAGICA	INT					
☐ SCALARE ■	FOR*					
☐ SCASSINARE SERRATURE	DES					
☐ SOPRAVVIVENZA ■	SAG					
☐ UTILIZZARE CORDE	DES					
☐ UTILIZZARE OGGETTI MAGICI	CAR					
☐ VALUTARE ■	INT					
☐						
☐						
☐						

■ 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)