

GIOCO DI RUOLO Livello del Personag	GIO	Divinità	Origini
SCHEDA DEL PERSONAGGIO RAZZA	Taglia Sesso Età	Altezza Peso	Capelli Oc
RD PUNTEGGIO MODIF. AGGIUST. TEMP. TEMP. PLANTI FERITA FERITE/PF ATTUALI	TERRENO M. VELOCITÀ BASE  M. VOLARE MANOVRABILITÀ NUOTI	м. М.	QU. MODI MATURA  M. SCAVARE
NE .		ABILITÀ	Johnne
DANNO NON LETALE		Bonus	Modie.
	Nome Abilità	Totale	Caratt. Gradi
	□Acrobazia	=Des	++
INIZIATIVA = +	□Addestrare Animali*	=Car	+
TOTALE MODIF. MODIF. VARI	□ Artigianato ————	=Int	++
	☐ Artigianato ————	=Int	++
RA = 10 +	<sup>]</sup> □ Artigianato ————		++
TOTALE BONUS BONUS MODIF. MODIF. ARMATURA MODIF. MODIF. MODIF. NATURALE DEVIAZIONE VARI	□ Artista della Fuga	=Des	++
TO IMPREPARATO MODIF. CLASSE ARMATURA	□Camuffare	=Car	+
	□ Cavalcare	=Des	++
BASE CARATT. MAGICO VARI TEMP.	☐ CONOSCENZE (ARCANE)*	=Int	++
MPRA + + +	☐ Conoscenze (dungeon		++
LESSI = + + + + +	□ Conoscenze (geografi	A)* =INT	++
STREZZA	☐ Conoscenze (Ingegner	* =Int	++
ONTA $=$ $+$ $+$ $+$	□ Conoscenze (locali)*	=Int	++
RESISTENZA AGLI	□ Conoscenze (natura)*	=Int	++
NUS ATTACCO BASE RESISTENZA AGLI INCANTESIMI	□ Conoscenze (nobiltà)*		++
BMC = + +	] □Conoscenze (piani)*	=Int	++
	☐ CONOSCENZE (RELIGION	I)*=Int	++
TOTALE ATTACCO BASE FORZA TAGLIA	□ Conoscenze (storia)*	=Int	++
DMC =   +   +   +   + 10	□ Diplomazia	=Car	+
TOTALE BONUS MODIF. MODIF. MODIF. ATTACCO BASE FORZA DESTREZZA TAGLIA	□ Disattivare Congegni*	=DES	++
ARMA BONUS DI ATTACCO, CRITICO	□ Furtività	=Des	++
AKMA BONUS DI ATTACCO CRITICO	□Guarire	=Sag	++
	□Intimidire	=Car	+
GITTATA MUNIZIONI DANNO	□Intuizione	=Sag	++
	□ Intrattenere	=Car	+
	□ Intrattenere	=Car	+
ARMA BONUS DI ATTACCO CRITICO	□ Linguistica*	=Int	++
	□Nuotare	=For	+
GITTATA MUNIZIONI DANNO	□Percezione	=Sag	++
GITATA MUNIZIONI DAMO	□ Professione*		++
	□ Professione*	=Sag	++
ARMA BONUS DI ATTACCO CRITICO	□RAGGIRARE	=Car	+
ARMA BONUS DI ATTACCO CRITICO	□ Rapidità di Mano*	=Des	+_+
	□ Sapienza Magica*	=Int	+ +
GITTATA MUNIZIONI DANNO	□Scalare	=For	+
	□Sopravvivenza	=Sag	++
	☐ Utilizzare Congegni Mac	GICI* =CAR	t+
ARMA BONUS DI ATTACCO CRITICO	□Valutare	=Int	
	□Volare	=DES	
GITTATA MUNIZIONI DANNO	☑ Abilità di Classe * Solo con A Modificatori di condi		
ARMA BONUS DI ATTACCO CRITICO			
	Linguaggi:		
GITTATA MUNIZIONI DANNO			

## PATHFINDER GDR SCHEDA DEL PERSONAGGIO

OGGETTI DIFENSIVI	BONUS	TIPO PENALITÀ PROVA FALL. INCANT. PESO PROPRIETÀ			PROPRIETÀ	INCANTESIMI					
							INC. CON.	CD TS INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
									0		_
									1°		
									2°		
									3°		
TOTALI									4°		
EQUIPAGGIAMEN	ТО	<b>—</b>	Т	TALENTI			$\sqsubseteq$	Щ	5°	Ш	Ш
OGGETTO	PESO						닏	Щ	6°	$\square$	$\vdash$
	+								7°		
							님	$\mathbb{H}$	8°	$\vdash$	$\vdash$
							Monte Di	Condizion	9°	<u>Ш</u>	
	+						MODII. Di	CONDIZION	L		
	+						DOMI	NI/SCUC	LA DI SPE	CIALIZZA	AZIONE
							0 □□				
	$\perp$	-									
	+										
	+										
			CADAC	CITÀ SPEC	TATI		1° 🔲				
	$\perp \perp$		CAPAC	JIIA SPEC	JIALI						
	+										
	+						2° ПП				
		-									
	++	-									
	+						3° 🗆				
	+										
	+						4° □□				
	+										
PESO TOTALE							5° 🗆				
Carico Sollevare Leggero sulla Testa											
Carico Sollevare Medio da Terra							6° □□				
Carico Spingere o Pesante Trscinare											
DENARO							7° 🗆				
MR											
MA				YENYE			8° 🗆				
MO MP		PUN	ITI ESPER	IENZA	LIVEL	LO SUCCESSIVO	9° 🗆				
1911											