

GIOCO DI RUOLO™ CLASSE E LIVELLO DEL I	PERSONAGGIO	Divinità	Origini	
SCHEDA DEL PERSONAGGIO	Taglia Sesso Età	Altezza Peso	Capelli Oc	
PUNTEGGIO MODIF. AGGIUST. MODIF. TEMP. TEMP. TEMP. PRINTI FERITA FERITE/PF ATTUALI RD RD RD	VEL TERRENO M. VELOCITÀ BASE	QU. M. CON AR	QU. MODI	
ONE	VOLARE MANOVRABILITÀ NUOT	ARE SCALARE	SCAVARE	
		ABILITÀ		
NZA L	Nome Abilità	Bonus Totale	Modif. Caratt. Gradi	
	□ Acrobazia	=Des	+	
INIZIATIVA = +	☐ Addestrare Animali*	=Car	++	
TOTALE MODIF. MODIF.		=Int	++	
	☐ Artigianato ———	T	+ + +	
TURA = 10 + + + + + + + + + + + + + + + + + +	☐ Artigianato ———		+ + +	
TOTALE BONUS BONUS MODIF. MODIF. ARMATURA MODIF. MODIF. ARMATURA SCUDO DES TAGLIA NATURALE DEVIAZIONE VARI	□ Artista della Fuga	=Des	+ + +	
ITO IMPREPARATO CLASSE ARMATURA MODIF.	Camuffare	=CAF	. — + — +	
	□ CAMUFFARE □ CAVALCARE	=DES		
SALVEZZA TOTALE TS MODIF. MODIF. MODIF. MODIF. MODIF. MODIF.	☐ CONOSCENZE (ARCANE),		++	
MPRA + + + +	☐ CONOSCENZE (ARCANE)		+ + +	
CT CCT	☐ CONOSCENZE (GEOGRAF.		+ +	
FLESSI + + +	☐ CONOSCENZE (GEOGRAF		+ +	
LONTÀ = + + + + +	☐ CONOSCENZE (INGEGNE.			
AGGEZZA)	☐ CONOSCENZE (LOCALI)* ☐ CONOSCENZE (NATURA)*			
NUS ATTACCO BASE RESISTENZA AGLI INCANTESIMI				
	□ Conoscenze (nobiltà)			
BMC = + + +	Conoscenze (piani)*	=INT		
TOTALE BONUS MODIF. MODIF. TAGLIA	☐ CONOSCENZE (RELIGION			
DMC = + + + + 10	☐ Conoscenze (storia)*	=Int		
	□ DIPLOMAZIA	=Car		
TOTALE BONUS MODIF. MODIF. MODIF. ATTACCO BASE FORZA DESTREZZA TAGLIA	☐ Disattivare Congegni			
ARMA BONUS DI ATTACCO CRITICO	□ Furtività	=Des		
	Guarire	=Sag		
OUTTAIN MINIZIONI DANNO	□Intimidire	=Car		
GITTATA MUNIZIONI DANNO	☐ Intratenere			
	☐ Intrattenere	=Car	++	
	□Intuizione	=Sag	++	
ARMA BONUS DI ATTACCO CRITICO	☐ Linguistica*	=Int	++	
	□Nuotare	=For		
GITTATA MUNIZIONI DANNO	☐ Percezione	=Sag	++	
	□ Professione*		++	
	□ Professione*	=Sag	++	
ARMA BONUS DI ATTACCO CRITICO	□RAGGIRARE	=Car	+	
AKMA BONUS DI ATTACCO CRITICO	□ Rapidità di Mano*	=DES	+	
	□ Sapienza Magica*	=Int	++	
GITTATA MUNIZIONI DANNO	□Scalare		++	
	□Sopravvivenza		++	
<u> </u>	☐ Utilizzare Congegni Ma		t + +	
ARMA BONUS DI ATTACCO CRITICO	□ Valutare		++	
BONGS STATINGGO - CATTICO	□Volare	=DES		
	☐ ABILITÀ DI CLASSE * SOLO CON .		<u> </u>	
GITTATA MUNIZIONI DANNO	Modificatori di cond			
ARMA BONUS DI ATTACCO CRITICO				
AKNIA BONUS DI ATTACCO CRITICO	Linguaggi:			
GITTATA MUNIZIONI DANNO				

PATHFINDER GDR SCHEDA DEL PERSONAGGIO

OGGETTI DIFENSIVI	BONUS	PROPRIETÀ	PEN.ARM. FALL INC. PROVA ARCANI	BONUS. DES. MAX	PESO		INC	ANTES	IMI	
						INC. CON.	CD TS INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. Bonus
						CON.	INC.	0	GIORNO	
							H	1°		
							\vdash	2°	\Box	\vdash
							H	3°		H
TOTAL							\vdash	4°		\vdash
TOTALI							\vdash			\vdash
EQUIPAGGIAMENT	O	TALEN	ITI				\vdash	5°	\vdash	\vdash
OGGETTO	PESO					\vdash	\vdash	6°	\vdash	\vdash
						Щ		7°	Щ	\square
							Ш	8°	Ш	Ш
								9°		
						Modif. di	Condizione			
						DOMI	4I/SCUO	LA DI SPE	CIALIZZA	ZIONE
						0				
						1° 🔲				
		CAPACITÀ S	PECIALI							
						2° 🔲				
						3° 🗆				
						4° □□				
PESO TOTALE										
Carico Sollevare						5° 🗆 🗆				
CARICO SOLLEVARE	_					-0				
Medio da Terra	_					6° 🗆				
Carico Spingere o Pesante Trascinare										
DENARO						7° 🔲				
MR										
MA						8° 🔲				
MO		PUNTI ESPERIENZ	A LIV	ELLO SI	ICCESSIVO	00 00				
MP						9 ⊔⊔				