

# PATHFINDER

## PLAYER'S BOOKLET

### PATHFINDER GIOCO DI RUOLO

Barbaro  
Bardo  
Chierico  
Druido  
Guerriero (generica)  
Ladro  
Mago  
Monaco  
Paladino  
Ranger  
Stregone

### ULTIMATE MAGIC

Magus

### ULTIMATE COMBAT

Ninja  
Pistolero  
Samurai

### GUIDA DEL GIOCATORE

Alchimista  
Cavaliere  
Convocatore (con Eidolon)  
Fattucchiere  
Inquisitore  
Oracolo

### SCHEDE INTEGRATIVE

Affiliazioni  
Cenni biografici  
Famiglio  
Inventario  
Libro incantesimi





INIZIATIVA

BONUS INIZIATIVA Talenti Addestramento Vari

INIZ = DES + + +

VELOCITA' (Tattico, Locale, Via Terra)

VELOCITA' Con Armatura Velocità temporanea

A Nuoto In Volo In Arrampicata

Manovrabilità

ATTACCO BASE

BONUS DI ATTACCO BASE ATTACCO in MISCHIA ATTACCO a DISTANZA

Classe personaggio BAB + FOR + Taglia BAB + DES + Taglia + pen. gittata

Bonus Attacco Temporaneo Bonus Morale Vari Malus Attacco Poderoso

+ = + - -

Bonus Danni Temporaneo Bonus Morale Vari Malus Attacco Poderoso

+ = + - +

BONUS/PENALITA' VARIE (razza, talenti, classe, ecc)

MANOVRE DI COMBATTIMENTO

BONUS DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO Bonus Attacco Base Modificatore Taglia Vari

BMC = FOR + BAB + +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO Modificatore Schivare Modificatore Deviare Bonus Attacco Base Modificatore Taglia Vari

DMC = 10 + FOR + DES + + + BAB + +

DMC IMPREPARATO Modificatore Deviare Bonus Attacco Base Modificatore Taglia Vari

DMC = 10 + FOR / / + + BAB + +

BMC temporaneo DMC temporanea

+ BMC + DMC

BONUS/PENALITA' VARIE (razza, talenti, classe, ecc)

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite ☐ Morente ☐ Stabilizzato Non Letale ☐ Privo di Sensi

pf pf pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA Bonus Armatura Bonus Scudo Armatura Naturale Modificatore Taglia Modificatore Deviazione Vari

CA = 10 + DES + + + - + +

IMPREPARATO CA = 10 / + + + - + +

CA = 10 + DES / / / - + +

CONTATTO CA = 10 + DES / / / - + +

CA Tempor. Resistenza Incantesimi

CA

Riduzione del Danno /

Note

ATTACCHI

Gittata Tipo Bonus Attacco Danno Critico m q Munizioni # Munizioni Speciali #

Gittata Tipo Bonus Attacco Danno Critico m q

Gittata Tipo Bonus Attacco Danno Critico m q

Gittata Tipo Bonus Attacco Danno Critico m q

Gittata Tipo Bonus Attacco Danno Critico m q

Munizioni # Munizioni Speciali # Munizioni # Munizioni Speciali #

TIRI SALVEZZA

TEMPRA TS Base Razza Vari Temporaneo

TEMP = COS + + + +

RIFLESSI RIF = DES + + + +

VOLONTA' VOL = SAG + + + +

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza Fisica ☐ Percepire Trappole

BONUS/PENALITA' VARIE (razza, talenti, classe, ecc)

EFFETTI

Punteggio	Modif.	Modif.	Modif.	Modif.	Modif.
Abilità	Vari	Caratter.	<b>IRA!</b>	Affaticam.	Temp.

FOR		FOR	+	-	FOR
DES		DES		-	DES
COS		COS	+		COS
INT		INT			INT
SAG		SAG			SAG
CAR		CAR			CAR

## TALENTI

## Linguaggi

Razza

Taglia

Modificatore  
Taglia

## CLASSI

Grado	Abilità	Dado	Vita	Livello	Aggiustamento
-------	---------	------	------	---------	---------------

Livello

Livello  
Effettivo  
Personaggio

## ABILITA'

Senza Addestramento	Bonus Abilità	Abilità di Classe	Grado	Razza, Talenti	Vari	Proibite Durante	Penalità Armatura
------------------------	------------------	----------------------	-------	-------------------	------	---------------------	----------------------

Acrobazia	■		DE	□					-	
Addestrare Animali			CAR	□					×	
Artigianato ( )	■		INT	□					×	
Artigianato ( )	■		INT	□					×	-
Artigianato ( )	■		INT	□					×	
Artista della Fuga	■		DES	□					×	-
Camuffare	■		CAR	□					×	
Cavalcare	■		DES	□						-
Conoscenze (Arcane)			INT	□					×	
Conoscenze (Dungeon)			INT	□					×	
Conoscenze (Geografia)			INT	□					×	
Conoscenze (Ingegneria)			INT	□					×	
Conoscenze (Locali)			INT	□					×	
Conoscenze (Natura)			INT	□					×	
Conoscenze (Nobiltà)			INT	□					×	
Conoscenze (Piani)			INT	□					×	
Conoscenze (Religioni)			INT	□					×	
Conosnceze (Storia)			INT	□					×	
Diplomazia	■		CAR	□					×	
Disattivare Congegni			DES	□					×	-
Furtività	■		DES						×	-
Guarire	■		SAG	□						
Intimidire	■		CAR	□						+ differenza Taglia x4
Intrattenere ( )	■		CAR	□					×	
Intrattenere ( )	■		CAR	□					×	
Intuizione			SAG	□						
Linguistica			INT	□					×	
Nuotare	■		FOR	□						-
Percezione	■		SAG	□						
Professione ( )			SAG	□						
Professione ( )			SAG	□						
Raggirare	■		CAR	□					×	
Rapidità di Mano			DES	□					×	-
Sapienza Magica			INT	□						
Scalare	■		FOR	□						-
Sopravvivenza	■		SAG	□						
↳ Seguire Tracce		□ Addestrato	Sopravv.	□						
Utilizzare Congegni Magici			CAR	□					×	
Valutare	■		INT	□					×	
Volare	■		DES	□						-
				□						
	□			□						
	□			□						
	□			□						

BARBARO		
Livello del Barbaro		
1	<input type="checkbox"/>	<b>IRA!</b> Movimento veloce
2	<input type="checkbox"/>	Schivare prodigioso
3	<input type="checkbox"/>	Percepire trappole +1
5	<input type="checkbox"/>	Schivare prodigioso migliorato
6	<input type="checkbox"/>	Percepire trappole +2
7	<input type="checkbox"/>	Riduzione del danno 1/--
9	<input type="checkbox"/>	Percepire trappole +3
10	<input type="checkbox"/>	Riduzione del danno 2/--
11	<input type="checkbox"/>	<b>IRA SUPERIORE!</b>
12	<input type="checkbox"/>	Percepire trappole +4
13	<input type="checkbox"/>	Riduzione del danno 3/--
14	<input type="checkbox"/>	Volontà indomita
15	<input type="checkbox"/>	Percepire trappole +5
16	<input type="checkbox"/>	Riduzione del danno 4/--
17	<input type="checkbox"/>	<b>IRA INFATICABILE!</b>
18	<input type="checkbox"/>	Percepire trappole +6
19	<input type="checkbox"/>	Riduzione del danno 5/--
20	<input type="checkbox"/>	<b>IRA POSSENTE!</b>

IRA!				
<b>DURATA IRA! AL GIORNO</b>	Livello del Barbaro	Vari	<b>IRA! USATA OGGI</b>	
<div>round</div> = 4 + COS + ( <div> </div> × 2 ) + <div> </div>			<div> </div> round	
	BONUS PUNTEGGIO FORZA	BONUS PUNTEGGIO COSTITUZIONE	BONUS TIRO SALVEZZA VOLONTA'	PENALITA' CLASSE ARMATURA
<b>IRA!</b>	+4	+4	+2	-2
<b>IRA SUPERIORE!</b>	+6	+6	+3	-2
<b>IRA POSSENTE!</b>	+7	+7	+4	-2
	<div>-1 FOR</div>	<div>-1 COS</div>		<div>CA</div>

<b>DURATA AFFATICAMENTO</b>	Durata <b>IRA!</b>	Penalità FORZA: -2	Penalità DESTREZZA: -2	Mentre è affaticato il barbaro non può entrare in ira, correre o caricare
<div>round</div> = <div> </div> ÷ 2		<div>STR</div>	<div>DEX</div>	

POTERI D'IRA!	
<b>POTERI D'IRA! CONOSCIUTI</b>	Livello del Barbaro
<div> </div> = ( <div> </div> ÷ 2 ) + <div> </div>	Vari
(arrotondare per difetto)	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	

INIZIATIVA

BONUS INIZIATIVA Talenti Addestramento Vari

INIZ = DES + + +

VELOCITA' (Tattico, Locale, Via Terra)

VELOCITA' Con Armatura Velocità temporanea

A Nuoto In Volo In Arrampicata

Manovrabilità

ATTACCO BASE

BONUS DI ATTACCO BASE ATTACCO in MISCHIA ATTACCO a DISTANZA

Classe personaggio BAB + FOR + Taglia BAB + DES + Taglia + pen. gittata

Bonus Attacco Temporaneo Bonus Vari IRA! Affaticato

+ = - + -

Bonus Danni Temporaneo Bonus Vari IRA! Affaticato

+ = - - + -

BONUS/PENALITA' VARIE (razza, talenti, classe, ecc)

MANOVRE DI COMBATTIMENTO

BONUS DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO Bonus Attacco Base Modificatore Taglia IRA!

BMC + FOR BAB + +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 + FOR + DES + BAB + + + + IRA!

SALUTE

PUNTI FERITA IRA! Ferite ☐ Morente ☐ Stabilizzato Non Letale ☐ Privo di Sensi

pf + pf pf pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA Bonus Armatura Bonus Scudo Armatura Naturale Modificatore Taglia Modificatore Deviazione Vari

CA = 10 + DES + + + - + +

IMPREPARATO

CA = 10 / + + + - + +

CONTATTO

CA = 10 + DES / / / - + +

CA Tempor. Resistenza Incantesimi

CA BONUS/PENALITA' VARIE (razza, talenti, classe, ecc)

- 2 Penalità CA IRA! / —

ANNOTAZIONI

ATTACCHI

Gittata Tipo Bonus Attacco Danno Critico m q Munizioni # Munizioni Speciali #

Gittata Tipo Bonus Attacco Danno Critico m q

Gittata Tipo Bonus Attacco Danno Critico m q

Gittata Tipo Bonus Attacco Danno Critico m q

Gittata Tipo Bonus Attacco Danno Critico m q

Munizioni # Munizioni Speciali #

TIRI SALVEZZA

TEMPRA Base Vari Temporaneo IRA!

TEMP = COS + + + + IRA!

RIFLESSI Affaticato

RIF = DES + + + + IRA!

VOLONTA' IRA!

VOL = SAG + + + + IRA!

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza Fisica ☐ Percepire Trappole

BONUS/PENALITA' VARIE (razza, talenti, classe, ecc)

EFFETTI

Livello  
BardoBonus  
Livello

+

Livello  
Incantatore

## INCANTESIMI

Incantesimi Conosciuti	CD TS Incantesimi	Incantesimi al giorno	Incant. Base	Incant. + Bonus
		0		CAR
		1		CAR - 4
		2		CAR - 8
		3		CAR - 12
		4		
		5		
		6		

Classe Difficoltà su Tiro Salvezza = 10 + CAR + Livello Incantesimo

Concentrazione

= CAR +

Livello  
Incantat.

## FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

%

I bardi possono indossare armature leggere senza fallire il lancio dell'incantesimo.

## CONOSCENZE BARDICHE

## BONUS

CONOSCENZE  
BARDICHELivello del  
Bardo

Vari

 = (  ÷ 2 ) + 

I bardi possono usare tutte le abilità di conoscenza senza addestramento.

## ESIBIZIONE BARDICA

ROUND  
AL GIORNOLivello del  
Bardo = 2 + (  × 2 ) + CAR

Round usati oggi

## INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

2

3

4

5

6

## ESECUZIONE VERSATILE

usare il bonus al posto di...

- ☐ Canto Intuizione, Raggiare
- ☐ Commedia Intimidire, Raggiare
- ☐ Danza Acrobazia, Volare
- ☐ Oratoria Diplomazia, Intuizione

Altro:

☐☐☐

Usare il bonus al posto di...

- ☐ Recitazione Camuffare, Raggiare
- ☐ Strumenti a corda Diplomazia, Raggiare
- ☐ Strumenti a fiato Addestrare animali, Diplomazia
- ☐ Strumenti a percussione Addestrare animali, Intimidire
- ☐ Strumenti a tastiera Diplomazia, Intimidire

## PERGAMENE

## POZIONI

## AFFASCINARE

NUMERO MAX  
CREATURE AFFASCINATELivello del  
Bardo = (  + 2 ) ÷ 3

## BONUS CORAGGIO

## BONUS COMPETENZA

## ISPIRARE

MAX CREATURE AFFASC.  
ISPIRARE GRANDEZZABonus Dado Vita  
+ 2d10 (Inclusa COS)Competenza  
+2 al Tiro per Colpire  
+1 al TS su TempraMAX CREATURE AFFASC.  
ISPIRARE EROISMOBonus ai Tiri Salvezza  
+ 4 su tutti i Tiri SalvezzaBonus su Schivare  
+4 alla Classe Armatura

## MAESTRO DEL SAPERE

## PRENDERE 10

Usi illimitati  
al giorno

## PRENDERE 20

AL GIORNO

Prendere 20  
usati oggi☐☐☐







Livello  
Incantatore

Bonus  
Livello

+

DIVINITA'



## INCANTESIMI

CD TS Incant.		Incant. al giorno	=	Incant. Base	+	Incant. Bonus
	0					SAG SAG + 4 SAG + 8 SAG + 12
	1					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	2					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	3					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	5					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	6					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	7					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	8					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	9					<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Classe Difficoltà per Tiro Salvezza = 10 + SAG + Livello Incantesimo

Concentrazione  = SAG + Livello Incantatore

## LEGAME CON LA NATURA

☒ COMPAGNO ANIMALE ☐ DOMINIO

Nome del compagno animale

Tipo di creatura

## FORMA SELVATICA

Numero di volte al giorno

Usate oggi

☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Forma Attuale

## BACCHETTE

CARICHE

#

☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐☐

CARICHE

#

☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐☐

CARICHE

#

☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐☐

CARICHE

#

☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐☐

CARICHE

#

☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐☐

## INCANTESIMI PREPARATI

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

## PERGAMENE

## POZIONI



INCANTESIMI

CD TS Incant.		Incant. al giorno	=	Incant. Base	+	Incant. Bonus
	0					SAG
	1					SAG + 4
	2					SAG + 8
	3					SAG + 12
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					

Classe Difficoltà per Tiro Salvezza = 10 + SAG + Livello Incantesimo

Concentrazione  = SAG + Livello Incantatore

LEGAME CON LA NATURA

☐ COMPAGNO ANIMALE ☒ DOMINIO

Dominio

Poteri Concessi

Incantesimi di Dominio

1

2

3

4

5

6

7

8

9

FORMA SELVATICA

Numero di volte al giorno

Usate oggi

☐☐☐☐  
☐☐☐☐

BACCHETTE

CARICHE

#

☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐☐

CARICHE

#

☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐☐

CARICHE

#

☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐☐

CARICHE

#

☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐☐☐

INCANTESIMI PREPARATI

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

PERGAMENE

POZIONI



## CARATTERISTICHE

Punteggio Caratterist. Bonus vari Bonus Tempor. Modific. Caratterist.

FOR     FOR  
DES     DES  
COS     COS

## COMBATTIMENTO

BONUS INIZIATIVA Vari Iniziativa

INIZ  DES +  =

VELOCITA' Velocità Temporanea

m  q  m  q

## MANOVRE DI COMBATTIMENTO

BONUS MANOVRE DI COMBATTIMENTO Modific. Taglia Vari

BMC =  +  +  +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 +  +  +  +  +  +  +

## CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

CA = 10 +  +  -  +

IMPREPARATO

CA = 10 / +  -  +

CONTATTO

CA = 10 +  / -  +

CA Temporanea Resistenza agli incantesimi Riduzione del Danno

CA  /

## CAPACITA' SPECIALE

## ATTACCHI

Gittata Bonus Attacco Danno Critico  
m q

Gittata Bonus Attacco Danno Critico  
m q

Gittata Bonus Attacco Danno Critico  
m q

Gittata Bonus Attacco Danno Critico  
m q

Modific. Taglia Modificatore Deviazione Vari Bonus Morale

## TIRI SALVEZZA

TEMPRA

TEMP = COS +  +

RIFLESSI

RIF = DES +  +

VOLONTA'

VOL = DES +  +

## RITRATTO



## CARATTERISTICHE

Punteggio Caratterist. Bonus vari Bonus Tempor. Modific. Caratterist.

FOR     FOR  
DES     DES  
COS     COS

## COMBATTIMENTO

BONUS INIZIATIVA Misc Iniziativa

INIZ  DES +  =

VELOCITA' Velocità Temporanea

m  q  m  q

## MANOVRE DI COMBATTIMENTO

BONUS MANOVRE DI COMBATTIMENTO Modific. Taglia Vari

BMC =  +  +  +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 +  +  +  +  +  +  +

## CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

CA = 10 +  +  -  +

IMPREPARATO

CA = 10 / +  -  +

CONTATTO

CA = 10 +  / -  +

CA Temporanea Resistenza agli incantesimi Riduzione del Danno

CA  /

## CAPACITA' SPECIALE

## ATTACCHI

Gittata Bonus Attacco Danno Critico  
m q

Gittata Bonus Attacco Danno Critico  
m q

Gittata Bonus Attacco Danno Critico  
m q

Gittata Bonus Attacco Danno Critico  
m q

Modific. Taglia Modificatore Deviazione Vari Bonus Morale

## TIRI SALVEZZA

TEMPRA

TEMP = COS +  +

RIFLESSI

RIF = DES +  +

VOLONTA'

VOL = DES +  +

## RITRATTO



Livello  
Ladro

## DOTI DA LADRO

**DOTI  
CONOSCIUTE**

Livello  
Ladro

Vari

Dal 10° Livello il Ladro può  
scegliere una Dote Avanzata

= (  ÷ 2 ) +  (Arrotondare per difetto)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

## LADRO

Livello  
Ladro

1 ☐ { Attacco Furtivo  
Scoprire Trappole

2 ☐ Eludere

4 ☐ Schivare Prodigioso

8 ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

10 ☐ Doti Avanzate

20 ☐ Colpo da Maestro

## TRAPPOLE

Percezione

Livello  
Ladro

Scoprire Trappole  =  + (  ÷ 2 )

Disattivare  
Congegni

Livello  
Ladro

Disattivare Congegni  =  + (  ÷ 2 )

### BONUS RIFLESSI

#### PERCEPIRE TRAPPOLE

Livello  
Ladro

Vari

= (  ÷ 3 ) +

## ATTACCO FURTIVO

### BONUS

#### ATTACCO FURTIVO

Livello  
Ladro

Vari

d6

 = (  + 1 ) ÷ 2 +

L'Attacco furtivo infligge danni aggiuntivi ogni volta che al bersaglio viene negato il bonus DES alla CA o se è attaccato ai fianchi  
Con attacchi a distanza si applica solo se il bersaglio è entro 9 m.  
Un Attacco Furtivo non moltiplica i danni in caso di colpo critico  
Un Attacco Furtivo può fare danni non letali se portato con armi non letali

## COLPO DA MAESTRO

Dal 20° livello un Attacco Furtivo che genera danno può provocare:

- Il bersaglio viene addormentato per 1d4 ore
- Il bersaglio viene paralizzato per 2d6 round
- Il bersaglio viene ucciso

### CD TS TEMpra su

#### COLPO DA MAESTRO

Livello  
Ladro

= 10 + (  ÷ 2 ) + INT

Colpo da Maestro non può essere utilizzato sullo stesso bersaglio per 24 ore, a prescindere dal risultato del Tiro Salvezza

## ANNOTAZIONI

**SCUOLA ARCANA****SCUOLA DI SPECIALIZZAZIONE**

## SCUOLA OPPOSTA

Gli incantesimi della scuola opposta usano due slot

## LEGAME ARCANO

- ☐
- FAMIGLIO**
- ☐
- OGGETTO LEGATO**

## INCANTESIMI

CD TS Incantesimi		Incantesimi al giorno	=	Incant. Base	+	Incant. Specializ.	+	Incant. Bonus
	<b>0</b>							INT - 4
	<b>1</b>					□		INT - 4 INT - 8
	<b>2</b>					□		INT - 4 INT - 8 INT - 12
	<b>3</b>					□		□
	<b>4</b>					□		□
	<b>5</b>					□		□
	<b>6</b>					□		□
	<b>7</b>					□		□
	<b>8</b>					□		□
	<b>9</b>					□		□

Classe Difficoltà su Tiro Salvezza = 10 + INT + Livello Incantesimo

Concentrazione  = INT + Livello Incantat.

## FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

\_\_\_\_\_ %

**PERGAMENE**

---

---

---

---

## POZIONI

---

---

**BACCHETTE**

CARICHE	#	
CARICHE	#	
CARICHE	#	

## INCANTESIMI PREPARATI

[illegible]



Livello  
del Monaco

## BONUS CLASSE ARMATURA

### BONUS CA

+

CA

### BONUS DMC

+

DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAG + \left( \frac{\text{Livello Monaco}}{4} \right)$$

Applicabile solo quando ha ingombro nullo o leggero e non indossa armatura

Il bonus massimo a CA e DMC è +5

## RAFFICA DI COLPI

### BONUS RAFFICA DI COLPI

## COLPO SENZ'ARMI

### DADO PER I DANNI DEL COLPO SENZ'ARMI

## PUGNO STORDENTE

Livello Monaco	Condizione da Applicare	Effetti sulla Vittima
1	Stordito	Nessuna azione nel round; Perde il bonus alla DES; -2 alla CA
4	Affaticato	Non può correre o caricare; Penalità -2 a FORZA e DESTREZZA
8	Infermo	-2 ai Tiri per Colpire, ai Danni, ai Tiri Salvezza, alle prove di Abilità e Caratteristica
12	Barcollante	Può fare un'azione standard o un'azione di movimento nel round. Non entrambe
16	Accecato	Perde il bonus alla DES; -2 alla CA -4 alle abilità basate su FOR e DES; -4 alle prove contrapposte di Percezione 50% di mancare il bersaglio; Prova di Acrobazia con CD 10 per muoversi più veloci della propria velocità dimezzata
20	Assordato	-4 all'Iniziativa; 20% fallimento lancio incantesimi con componenti verbali -4 alle prove contrapposte di Percezione fallimento automatico delle prove di Percezione basate sul suono
20	Paralizzato	Nessuna azione nel round; Punteggi effettivi di FOR e DES pari a 0

## INTEGRITA' DEL CORPO

### PUNTI

#### GUARIGIONE

Livello del Monaco

$$= \frac{\text{Livello del Monaco}}{4}$$

## ANIMA ADAMANTINA

### RESISTENZA agli INCANTESIMI

Livello del Monaco

$$= 10 + \frac{\text{Livello del Monaco}}{4}$$

## PALMO TREMANTE

### DURATA EFFETTO

Livello del Monaco

$$= \frac{\text{Livello del Monaco}}{4}$$

### CLASSE DIFFICOLTA'

#### TS TEMPRA

Livello del Monaco

$$= 10 + \left( \frac{\text{Livello del Monaco}}{2} \right) + SAG$$

## PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un esterno per incantesimi ed effetti magici

Immune a Charme su Persone e altri effetti simili che colpiscono i non esterni

Riduzione del danno 10/caotico

## MONACO

### Livello Talenti Monaco Bonus

1

■

Bonus alla Classe Armatura  
Raffica di colpi  
Colpo senz'armi  
Pugno stordente

Usa un'azione di attacco completo per più attacchi  
Le mani sono trattate come armi  
Stordisce (o altri effetti) il bersaglio per 1 round

2

■

Eludere

Evita tutti i danni magici ad area se supera TS su Riflessi

3

Movimento veloce +3 metri  
Addestramento alle manovre  
Mente lucida

Usa il livello da monaco al posto del BAB per il BMC  
+2 ai TS su incantesimi ed effetti di ammalimento

4

Riserva ki (magia)  
Caduta lenta 6 metri

Gli attacchi senz'armi si considerano come portati da armi magiche  
Rallenta la caduta usando muri vicini

5

Salto sublime  
Purezza del corpo

Aggiunge il livello da monaco alle prove di Acrobazia per saltare  
+20 alle prove di salto usando 1 punto della riserva ki  
Immune a tutte le malattie

6

■

Movimento veloce +6 metri  
Caduta lenta 9 metri

7

Integrità del corpo

Cura le proprie ferite come azione standard usando 2 punti ki

8

Caduta lenta 12 metri

9

Eludere migliorato  
Movimento veloce +9 metri

Evita tutti i danni se supera TS su Riflessi

10

■

Riserva ki (legale)  
Caduta lenta 15 metri

Gli attacchi senz'armi si considerano come portati da armi legali

11

Corpo adamantino

Immunità ai veleni

12

Passo abbondante  
Movimento veloce +12 metri  
Caduta lenta 18 metri

Si sposta magicamente tra due spazi usando 2 punti ki

13

Anima adamantina

Resistenza agli incantesimi pari al livello +10

14

■

Caduta lenta 21 metri

15

Palmo Tremante  
Movimento veloce +15 metri

Può uccidere entro tot giorni dal colpo sferrato

16

Riserva ki (adamantio)  
Caduta lenta 24 metri

Gli attacchi senz'armi si considerano come portati da armi adamantine

17

Corpo senza tempo  
Lingua del sole e della luna

Nessuna penalità per l'invecchiamento; immune a invecchiamenti magici  
Parla con qualsiasi creatura vivente

18

■

Movimento veloce +18 metri  
Caduta lenta 27 metri

19

Corpo vuoto

Può assumere uno stato etereo per 1 minuto usando 3 punti ki

20

Perfezione interiore  
Caduta lenta qualsiasi altezza

Il monaco è trattato come un esterno

## RISERVA KI

### TOTALE PUNTI

#### RISERVA KI

Livello del Monaco

$$= \left( \frac{\text{Livello del Monaco}}{2} \right) + SAG$$

Risrva ki




# PALADINO

Livello  
Paladino

- 3 =

Livello  
Incantatore

DIVINITA'



## LEGAME DIVINO

☐ DESTRIERO SPECIALE ☐ ARMA LEGATA

Nome

Tipo

☐ Invocato  
Oggi

Potenziamenti

## INCANTESIMI

CD TS  
Incantesimi

Incantesimi  
al giorno

=

Incant.  
Base

+

Incant.  
SAG

Bonus  
SAG

1

2

3

4

☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐

Classe Difficoltà su Tiro Salvezza = 10 + CAR + Livello Incantesimo

Concentrazione

=

CAR

+

+

Livello  
Incantat.

## INCANALARE ENERGIA POSITIVA

Incanalare Energia Positiva consuma due usi della capacità  
Imposizione delle Mani

DANNO  
ENERGIA

Livello  
Paladino

Vari

d6

=

÷ 2

+

(Arrotondare per eccesso)

CD TS  
VOLONTA'

Livello  
Paladino

+

÷ 2

+

CAR

(Arrotondare per difetto)

## INDULGENZE

## BACCHETTE

CARICHE

#

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CARICHE

#

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CARICHE

#

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CARICHE

#

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## INCANTESIMI PREPARATI

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

## PUNIRE IL MALE

PUNIZIONI  
AL GIORNO

Punizioni usate oggi

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

BONUS  
PUNITIVO all'ATTACCO

Bonus Attacco arma

=

+

CAR

BONUS  
PUNITIVO al DANNO

Bonus Danno arma

Livello  
Paladino

+

+

Il bonus del danno aumenta di 2 danni per  
ogni livello del Paladino se il bersaglio è un  
esterno di sottotipo malvagio, un drago malvagio  
o un non morto

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI  
AL GIORNO

Livello  
Paladino

=

÷ 2

+

CAR

(Arrotondare per difetto)

PUNTI  
GUARIGIONE

Livello  
Paladino

Vari

d6

=

÷ 2

+

(Arrotondare per difetto)

Usati oggi

☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐

## ANNOTAZIONI

## PERGAMENE

## POZIONI

Giocatore

Campagna

Punti Esperienza

## CARATTERISTICHE

	Modif. Razza	Punteggio Abilità	Modif. Caratter.	Aggiust. Temp.	Modif. Temp.
FOR			FOR		FOR
DES			DES		DES
COS			COS		COS
INT			INT		INT
SAG			SAG		SAG
CAR			CAR		CAR

## CAPACITA' SPECIALI

## TALENTI

## LINGUAGGI

## PERSONAGGIO



Nome

Razza

Taglia



Modificatore  
Taglia



## CLASSI

	Grado Abilità	Dado Vita	Livello	Aggiustamento Livello
<input type="checkbox"/> 1		d		
<input type="checkbox"/> 2		d		
<input type="checkbox"/> 3		d		
<input type="checkbox"/> 4		d		
<input type="checkbox"/> 5		d		

## ABILITA'

	Senza Addestramento	Totale	Abilità di Classe +3	Grado	Razza, Talent	Vari	Prescelto ● Nemico ○ Ambiente	Penalità Armatura
Acrobazia	■		DES				-	
Addestrare Animali			CAR	■				
Artigianato ( )	■		INT	■				
Artigianato ( )	■		INT	■				
Artigianato ( )	■		INT	■				
Artista della Fuga	■		DES				-	
Camuffare	■		CAR					
Cavalcare	■		DES	■			-	
Conoscenze (Arcane)			INT				●	
Conoscenze (Dungeon)			INT	■			●	
Conoscenze (Geografia)			INT	■			⊙	
Conoscenze (Ingegneria)			INT				●	
Conoscenze (Locali)			INT				●	
Conoscenze (Natura)			INT	■			●	
Conoscenze (Nobiltà)			INT				●	
Conoscenze (Piani)			INT				●	
Conoscenze (Religioni)			INT				●	
Conosnceze (Storia)			INT				●	
Diplomazia	■		CAR					
Disattivare Congegni			DES				-	
Furtività	■		DES	■			○	
Guarire	■		SAG	■				
Intimidire	■		CAR	■				+ differenza Taglia x4
Intrattenere ( )	■		CAR					
Intrattenere ( )	■		CAR					
Intuizione			SAG				●	
Linguistica			INT				-	
Nuotare	■		FOR	■				
Percezione	■		SAG	■			⊙	
Professione ( )			SAG	■				
Professione ( )			SAG	■				
Raggirare	■		CAR				●	
Rapidità di Mano			DES				-	
Sapienza Magica			INT	■				
Scalare	■		FOR	■			-	
Sopravvivenza	■		SAG	■			⊙	
Seguire Tracce	■ Addestrato		Sopravv.	■			⊙	
Utilizzare Congegni Magici			CAR					
Valutare	■		INT					
Volare	■		DES				-	
	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				





## STIRPI DELLO STREGONE

## INCANTESIMI

Incantesimi Conosciuti CD TS Incantesimi al giorno = Incant. Base + Incant. Bonus

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Classe Difficoltà su Tiro Salvezza = 10 + CAR + Livello Incantesimo

Concentrazione  = CAR + Livello Incantat.

## FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

%:

## PERGAMENE

## POZIONI

## BACCHETTE

CARICHE #

CARICHE #

CARICHE #

## INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

2

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

3

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

4

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

5

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

6

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

7

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

8

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

9

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

## ALCHIMIA

CD TS Estratto		Estratti al giorno	=	Estratti Base	+	INT	INT - 4	INT - 8	INT - 12
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								

Classe Difficoltà su Tiro Salvezza = 10 + INT + livello Estratto

## SCOPERTE ALCHEMICHE

SCOPERTE  
CONOSCIUTE

Livello  
Alchimista

Vari

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}}$$

(Arrotondare per difetto)

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

## RESISTENZA AL VELENO

BONUS TEMpra PER RESISTENZA AL VELENO

+

Livello  
10 ☐ Immune a tutti i veleni

## POZIONI COMUNI


## ESTRATTI

1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## MUTAGENI

Bonus  
Forza

+ FOR

→

- INT

Penalità  
Intelligenza

+ CA

Bonus  
Armatura Naturale

Bonus  
Destrezza

+ DES

→

- SAG

Penalità  
Saggezza

Bonus  
Costituzione

+ COS

→

- CAR

Penalità  
Carisma

DURATA

min. = 10 min. ×

Livello  
Alchimista

## BOMBE

d6 +	
DANNO BASE	ALTRI DANNI
Livello Alchimista	Livello Alchimista
$\left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right)$	$\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \text{INT}$
(Arrotondare per eccesso)	Bombe usate oggi
DANNO DA SPRUZZO	
+	
m Raggio Spruzzo	
Classe Difficoltà Tiro Salvezza	Livello Alchimista
$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{INT}$	(Arrotondare per difetto)







INIZIATIVA

ATTACCHI

BONUS INIZIATIVA Talenti Addestramento Vari

INIZ = DES + + +

VELOCITA'

VELOCITA'

A Nuoto

In Volo

Velocità temporanea

In Arrampicata

ATTACCO BASE

BONUS DI  
ATTACCO BASE

Classe personaggio

ATTACCO in  
MISCHIA

BAB +  
FOR + Taglia

ATTACCO a  
DISTANZA

BAB + DES +  
Taglia + pen. gittata

Bonus Attacco  
Temporaneo

+

Bonus  
Morale

+

Vari

+

Malus

-

Attacco  
Poderoso

-

Bonus Danni  
Temporaneo

+

Bonus  
Morale

+

Vari

+

Malus

-

Attacco  
Poderoso

+

MANOVRE DI COMBATTIMENTO

BONUS DA MANOVRA  
IN COMBATTIMENTO

BMC = FOR + BAB +  +

DIFESA DA MANOVRA  
IN COMBATTIMENTO

DMC = 10 + FOR + DES + + + + BAB +  +

DMC

IMPREPARATO

DMC = 10 + FOR / / + + BAB +  +

BMC temporaneo

+ BMC

DMC temporanea

+ DMC

BONUS/PENALITA' VARIE  
(razza, talenti, classe, ecc)

SALUTE

PUNTI FERITA

Ferite

☐ Morente

☐ Stabilizzato

Non Letale

☐ Privo di Sensi

pf

pf

pf

CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

CA = 10 + DES + + + - + +

IMPREPARATO

CA = 10 / + + + - + +

CONTATTO

CA = 10 + DES / / / - + +

CA Tempor.

Resistenza Incantesimi

CA

BONUS/PENALITA' VARIE  
(razza, talenti, classe, ecc)

Riduzione del Danno

/

Note

ATTACCHI

Gittata	Tipo	Bonus Attacco	Danno	Critico
m	q		d	x

Gittata	Tipo	Bonus Attacco	Danno	Critico
m	q		d	x

Gittata	Tipo	Bonus Attacco	Danno	Critico
m	q		d	x

Gittata	Tipo	Bonus Attacco	Danno	Critico
m	q		d	x

Gittata	Tipo	Bonus Attacco	Danno	Critico
m	q		d	x

TIRI SALVEZZA

TEMPRA TS Base Razza Vari Temporaneo

TEMP = COS + + + +

RIFLESSI

RIF = DES + + + +

VOLONTA'

VOL = SAG + + + +

☐ Eludere ☐ Eludere Migliorato ☐ Resistenza Fisica ☐ Percepire Trappole

BONUS/PENALITA' VARIE  
(razza, talenti, classe, ecc)

EFFETTI

TALENTI

FAMIGLIO

Nome

Tipo di creatura

INCANTESIMI

CD TS	Incantesimi	Incantesimi al giorno	=	Incantesimi Base	+	Incantesimi Bonus
	0					INT - 12
	1					INT - 8
	2					INT - 4
	3					INT
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					

Classe Difficoltà su Tiro Salvezza = 10 + INT + Livello Incantesimo

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

%

INCANTESIMI DEL PATRONO

Patrono

Livello

2

4

6

8

10

12

14

16

18

INCANTESIMI PREPARATI

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

FATTURE CONOSCIUTE





## DOMINIO

Dominio

Poteri garantiti

## INCANTESIMI

Incantesimi Conosciuti	CD TS Incantesimi	Incantesimi al giorno	Incant. Base	Incant. Bonus
		0		SAG-4 SAG-8 SAG-12
		1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Classe Difficoltà su Tiro Salvezza = 10 + SAG + Livello Incantesimo

L'inquisitore non può lanciare incantesimi di allineamento opposto alla propria divinità.

## ABILITA'

### CONOSCENZA DEI MOSTRI

Conoscenza +  = SAG

Quando identifica le abilità e le debolezze della creatura

### SGUARDO AUSTERO

Intimidire +  } Livello Inquisitore  
Intuizione +  }  $\div 2$

Livello 2 Tracce +   $\leftarrow$

### INIZIATIVA ABILE

Iniziativa +  = SAG

## TALENTI DI SQUADRA

Livello 3 TALENTI ATTUALI =  $(\text{Livello Inquisitore} \div 3) + \text{Vari}$

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

## ANATEMA

Livello 5 Bonus +2  
Livello 12 Incantamento Arma +2  
Bonus +2 + 2 + 2d6  
Bonus +2 + 2 + 4d6

ROVINA AL GIORNO  
round =  $(\text{Livello Inquisitore} + \text{Vari}) \div \text{Round di Rovina usati oggi}$

## RIVELA BUGIE

RIVELA BUGIE AL GIORNO  
round =  $(\text{Livello Inquisitore} + \text{Vari}) \div \text{Rivela Bugie usati oggi}$

## INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## GIUDIZIO

### GIUDIZI

#### AL GIORNO

= 1 +  $(\text{Livello Inquisitore} \div 3) + \text{Vari}$

Livello 1 Invoca un giudizio sul nemico e riceve un bonus finché dura il combattimento.

Giudizi usati oggi  
☐ ☐ ☐ ☐

#### BONUS OGNI 5 LIVELLI

+  = 1 +  $(\text{Livello Inquisitore} \div 5)$

#### BONUS OGNI 3 LIVELLI

+  = 1 +  $(\text{Livello Inquisitore} \div 3)$

Livello 8 Invoca due giudizi alla volta

Livello 16 Invoca tre giudizi alla volta

### UCCISORE

Livello 17 Sceglie un giudizio all'inizio dell'inizio del combattimento e applica il massimo bonus.

### VERO GIUDIZIO

Livello 20 Invoca il Vero Giudizio prima di uno scontro. Se l'attacco ha successo, il bersaglio deve effettuare con successo un TS su Tempra o morire. Indipendentemente dal successo del TS, il bersaglio è immune al Vero Giudizio per 24 ore

### CD TS

#### TEMPRA

=  $(\text{Livello Inquisitore} \div 2) + \text{SAG}$

### Distruzione

Bonus ai Danno +  Bonus ogni 3 livelli

### Guarigione

guarigione rapida per round +  Bonus ogni 3 livelli

### Giustizia

Bonus all'Attacco +  Bonus ogni 5 livelli

Al 10 livello il bonus raddoppia sul tiro per confermare il critico

### Penetrante

Oltrepassa la resistenza all'incantesimo +  Bonus ogni 3 livelli

### Protezione

Bonus alla Classe Armatura +  Bonus ogni 5 livelli

Dal 10 livello, bonus raddoppiato sul tiro per critico subito

### Purezza

Bonus sul Tiro Salvezza +  Bonus ogni 5 livelli

### Punizione

L'arma viene considerata come magica per oltrepassare la resistenza al danno.

Livello 6 La tua arma viene considerata allineata con il tuo stesso allineamento.

Livello 10 La tua arma viene considerata come adamantina per oltrepassare la resistenza al danno.

+

+

+

### Recupero

Riduzione del Danno +  Bonus ogni 5 livelli

### Resistenza

Bonus di resistenza all'energia +  Bonus x 2 ogni 3 liv.



Livello  
Incantatore

Bonus  
Livello

+

## MALEDIZIONE

## INCANTESIMI

Incantesimi Conosciuti	CD TS Incantesimi	Incantesimi al giorno	Incant. Base	Incant. Bonus +
		0		
		1		
		2		
		3		
		4		
		5		
		6		
		7		
		8		
		9		

Classe Difficoltà su Tiro Salvezza = 10 + CAR + Livello Incantesimo

Concentrazione  = CAR + Livello Incantat.

### FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

%

## PERGAMENE

## POZIONI

## BACCHETTE

CARICHE #

CARICHE #

CARICHE #

## MISTERO

Mistero	1	Rivelazioni
Divinità		
Incantesimi Bonus Livello	2	
Livello	4	
Livello	6	
Livello	8	
Livello	10	
Livello	12	
Livello	14	
Livello	16	
Livello	18	

## INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Livello Magus   
Livello Incantatore

## RISERVA ARCANA

CAPACITA'

RISERVA ARCANA

Livello Magus

Vari

$$\boxed{\text{punti}} = \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{INT} + \boxed{\phantom{00}}$$

(arrotondare per difetto, minimo 1)

pts

## POTENZIAMENTI DELL'ARMA

MAX POTENZIAMENTO DELL'ARMA

Livello Magus

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} \div 4$$

(arrotondare per eccesso)

I potenziamenti delle armi sono alimentati dalla tua Riserva Arcana

Livello Magus Costo Potenziamento

### POTENZIAMENTI

5	+1	<input type="checkbox"/> Infuocata <input type="checkbox"/> Gelida <input type="checkbox"/> Affilata <input type="checkbox"/> Folgorante
	+2	Esplosione: <input type="checkbox"/> Infuocata <input type="checkbox"/> Gelida <input type="checkbox"/> Folgorante
9	+3	<input type="checkbox"/> Velocità
13	+4	<input type="checkbox"/> Danzante
17	+5	<input type="checkbox"/> Vorpale

## INCANTESIMI

CD TS Incantesimi	Incantesimi al giorno	Incant. Base	Incant. Bonus
0			INT - 4 INT - 8 INT - 12
1			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Classe Difficoltà su Tiro Salvezza = 10 + INT + Livello Incantesimo

## FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

## SEGRETI DEL MAGUS

SEGRETI CONOSCIUTI

Livello Magus

Costo Riserva Arcana

$$\boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} \div 3$$

1  punti

2  punti

3  punti

4  punti

5  punti

6  punti

## ARMA

Accrescimenti	Bonus Attacco	Danno	Critico
- 2 Penalità Attacco Incant. Combat.	+ <input type="text"/>	d <input type="text"/>	x <input type="text"/>

## LANCIO SULLA DIFENSIVA

- Penalità Attacco Lancio sulla Difensiva	Concentrazione <input type="text"/>	= INT + <input type="text"/>	+ 2
INT Penalità Massima			

Livello 14 Il Bonus per il Lancio sulla Difensiva è il doppio della Penalità sull'Attacco presa

Livello 20 Successo automatico sul Lancio sulla Difensiva  
Mentre si sta lanciando un incantesimo e si sta tentando un attacco in mischia sullo stesso bersaglio scegliere tra:  
+ 2 Bonus Attacco + 2 CD Bonus su TS Incantesimi + 2 per superare la resistenza agli incantesimi

## INCANTESIMI CONOSCIUTI

0	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## RICHIAMO INCANTESIMI/RISERVA DI CONOSCENZA

Livello 4	Incantesimi della Riserva Riprepara un incantesimo già lanciato oggi	Costo Riserva Arcana	=	Livello Incantesimo	+	Aggiustamento Metamagico
Livello 7	Riserva di Conoscenza Prepara qualsiasi incantesimo del Magus	Costo Riserva Arcana	=	1 pt		
Livello 11	Incantesimi della Riserva Migliorati Riprepara un incantesimo già lanciato oggi	Costo Riserva Arcana	=	( Livello Incantesimo $\div$ 2 )	+	Aggiustamento Metamagico
	Incantesimi della Riserva Migliorati Prepara qualsiasi incantesimo come Azione Veloce	Costo Riserva Arcana	=	Livello Incantesimo		(non si può usare metamagia)

## NINJA

Ninja  
Level

**1** ☐ { Attacco Furtivo  
Uso dei Veleni

**2** ☐ { Riserva Ki  
Trucchi Ninja

**3** ☐ Nessuna Traccia

**4** ☐ Schivare Prodigioso

**6** ☐ Passi Lievi

**8** ☐ Schivare Prodigioso Migliorato

**10** ☐ Trucchi Magistrali

**20** ☐ Maestro nel Nascondersi

## ATTACCO FURTIVO

**BONUS**

**DANNO FURTIVO**

Livello  
Ninja

Vari

$$\boxed{\text{d6}} = \left( \frac{\text{Livello Ninja}}{2} \right) + \text{Vari}$$

(arrotondare per eccesso)

Il danno sull'attacco furtivo si applica solo se il bersaglio viene colpito ai fianchi o se gli viene negato il bonus di DES alla CA.

Sugli attacchi a distanza si applica solo se il bersaglio è entro 9 m.

Il danno sull'attacco furtivo non è moltiplicato dai dritici.

IPuò essere non letale se si usa un'arma non letale.

## NESSUNA TRACCIA

**BONUS**

**NESSUNA TRACCIA**

Livello  
Ninja

Vari

$$\boxed{\text{d6}} = \left( \frac{\text{Livello Ninja}}{3} \right) + \text{Vari}$$

(arrotondare per difetto)

Il bonus di Nessuna Traccia si applica a:

- alla CD di Sopravvivenza usata per cercare il ninja;
- alle prove di Camuffare;
- alle prove contrapposte di Furtività quando resta fermo.

## RISERVA KI

**CAPACITA'**

**RISERVA KI**

Livello Ninja

Vari

$$\boxed{\text{Riserva Ki}} = \left( \frac{\text{Livello Ninja}}{2} \right) + \text{CAR} + \text{Vari}$$

(arrotondare per difetto)

Trattare ogni prova di salto come se fosse fatto con rincorsa finchè si ha almeno 1 Punto Ki

Costo Ki

Effettuare un attacco aggiuntivo in un'azione di attacco completo

**1**

Aumentare la velocità di movimento di 6 metri per 1 round

**1**

Bonus di Schivare +4 alle prove di Furtività per 1 round

**1**

Livello **20** Maestro nel Nascondersi: lancia Invisibilità superiore come azione standard

**2**

Sacrifica dadi di danno addizionali per applicare una penalità ad una caratteristica del bersaglio

## TRUCCHI NINJA

**TRUCCHI**

**CONOSCIUTI**

Livello  
Ninja

Vari

$$\boxed{\text{Trucchi Conosciuti}} = \left( \frac{\text{Livello Ninja}}{2} \right) + \text{Vari}$$

(arrotondare per difetto)

Trucco  
Attacco  
Furtivo

**1**

☐

**2**

☐

**3**

☐

**4**

☐

**5**

☐

**6**

☐

**7**

☐

**8**

☐

**9**

☐

**10**

☐

**11**

☐

**12**

☐

**13**

☐

**14**

☐

## GRINTA

### PUNTI GRINTA AL GIORNO

Vari

punti = **SAG** +

punti

Critico a segno con l'arma da fuoco +1 punto grinta  
Colpo mortale con l'arma da fuoco +1 punto grinta  
Gesta audaci GM's ruling

## GUN TRAINING

### BONUS AI DANNI

### VALORE INCEPPAMENTO

= **DES**

2

### ARMI DA FUOCO

## AUDACIA

### NIMBLE DODGE BONUS

Livello  
Pistolero

CA =  $\left( \text{-----} + 2 \right) \div 4$   
(arrotondare per difetto)

## TALENTI BONUS

Livello

4

Livello

8

Livello

12

Livello

16

Livello

20

## GRINTA VERA

Livello

20

Qualsiasi Gesta tranne Pistolero Fortunato

## ARMI DA FUOCO

Capacità

Gittata Inceppamento Bonus Attacco Danno Critico  
mt q **1 -** ( mt)

Capacità

Gittata Inceppamento Bonus Attacco Danno Critico  
mt q **1 -** ( mt)

Capacità

Gittata Inceppamento Bonus Attacco Danno Critico  
mt q **1 -** ( mt)

Capacità

Gittata Inceppamento Bonus Attacco Danno Critico  
mt q **1 -** ( mt)

Capacità

Gittata Inceppamento Bonus Attacco Danno Critico  
mt q **1 -** ( mt)

## GESTA

### Occhio Letale

Usa la CA a contatto quando spara oltre il  
oltre il primo incremento di gittata

Costo: 1 pt per range increment

Livello

1

### Schivata del Pistolero

Muove di 1,5 metri come azione immediata; +2 alla CA per quell'attacco  
In alternativa lasciarsi cadere prono con +4 alla CA per quell'attacco

Costo: 1 pt

### Riparazione Rapida

Rimuove la condizione rotto dall'arma impugnata  
come azione standard

Costo: (1 pt per usare come movime-  
nto anzichè come azione standard)

### Iniziativa del Pistolero

+2 Iniziativa; (con Estrazione Rapida, estrarre l'arma è parte dell'iniziativa)

\*

Livello

3

### Colpo di Calcio

Attacco in mischia a sorpresa. A una mano: d6/d4;  
a due mani d10/d8. Se colpito prova BMC per buttare a terra prono

Costo: 1 pt

### Colpo di Utilità

Far saltare serrature o  
Spostare oggetti incustoditi o  
Cauterizzare

\*

### Colpo Letale

Tira tutti gli attacchi sul bersaglio incrementando i danni

Costo: 1 pt

### Colpo Sorprendente

Se manca il tiro, il bersaglio rimane impreparato fino al prossimo turno

\*

Livello

7

### Bersagliare

Come azione di round completo mira alle parti del corpo.  
Braccia: lascia cadere un oggetto che in mano (nessun danno)  
Testa: danni normali e bersaglio confuso per 1 round  
Gambe: danni normali e bersaglio a terra prono  
Torso: minaccia di critico 19-20  
Ali: danni normali e il bersaglio precipita

Costo: 1 pt

### Ferita Sanguinante

Danno da sanguinamento parti alla DES  
oppure, 1 pt di danno a FOR. DES o COS

Costo: 1 pt

Costo: 2 pt

Livello

11

### Esperto nella Ricarica

Previene l'esplosione dell'arma in seguito a inceppamento

Costo: 1 pt

### Ricarica Fulminea

Ricarica come azione veloce una volta a round (con Ricarica Rapida azione gratuita)

\*

Livello

15

### Elusivo

Ottiene Eludere e Schivare Prodigioso Migliorato

\*

### Colpo Minaccioso

Sparare in aria e incutere terrore nel raggio di 9 metri

Costo: 1 pt

### Pistolero Fortunato

Ritira un Tiro Salvezza (deve tenere buono il secondo tiro)  
Ritira una prova d'abilità

Costo: 2 pt

Costo: 1 pt

Livello

19

### Truffare la Morte

Recupera Punti Ferita uguali ai Punti Grinta rimasti Costo: Tutti i punti restanti

### Colpo della Morte

sul critico fare TS su Tempra (CD 10 + 1/2 livello + DES) o muore

Costo: 1 pt

### Colpo Stordente

Il bersaglio colpito è stordito per 1 round

Costo: 1 pt

\* Le Gesta senza costo sono disponibili solo se si dispone di almeno 1 Punto Grinta.

## ORDINE

### EDITTI

### CAPACITA'

☐ Livello  
**2**

☐ Livello  
**8**

☐ Livello  
**15**

## SFIDE

### SFIDE AL GIORNO

Livello  
Samurai

Vari

= (

÷ 3

+

Sfide usate oggi

☐

☐

☐

☐

☐

☐

(arrotondare per eccesso)

### BONUS

#### DANNO IN MISCHIA

Livello  
Samurai

Vari

=

+

Penalità di -2 alla CA contro ogni nemico tranne il bersaglio prescelto

#### DIFESA ONOREVOLE

- ☐ Livello **11**
- Una volta al giorno mentre combatte una sfida:
- immune a scosso, spaventato e in preda al panico
  - resta cosciente anche se i suoi pf sono meno di 0
  - usa Fermezza per ritirare un Tiro Salvezza
- Livello16: due volte al giorno

#### SFIDA IMPEGNATIVA

- ☐ Livello **12**
- Il bersaglio sifdato subisce una penalità di -2 alla CA contro gli attacchi sferrati da chiunque tranne il samurai

#### DIFESA ULTIMA

- ☐ Livello **20**
- Una volta al giorno mentre combatte una sfida:
- tutte le armi (tranne i critici) fanno il minimo danno
  - rimane cosciente e non barcollante a 0 PF
  - può essere ucciso con le armi solo dal bersaglio scelto

### ORDINE DEL SAMURAI - ABILITA' DI SFIDA

## STENDARDO

☐ Livello **5**

Bonus Attacco **+** =

Bonus Tiro Salvezza **+** =  + **1**

- ☐ Livello **14** **+ 2** Bonus contro incantesimi e d effetti di di charme e compulsione

## CAVALCATURA

Name

Creature type

Velocità a cavallo

mt q

## RESOLVE

### RESOLVE PER DAY

Samurai  
Level

Misc

Resolve  
Today

= (

÷ 2

+

(Round down)

☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Regain one use of Resolve when you defeat the target of a Challenge

#### DETERMINATO

Rimuove la condizione di affatica, scosso o infermo  
Livello 8: rimuove barcollante, esausto, spaventato o nauseato

#### RISOLUTO

Prende il migliore risultato tra due Tiri Salvezza su Tempra o Volontà

#### INARRESTABILE

Si stabilizza immediatamente e rimane cosciente (ma barcollante)

☐ Livello  
**9**

#### FERMEZZA SUPERIORE

Converto un tiro critico confermato in un colpo normale

☐ Livello  
**17**

#### FERMEZZA PURA

Usa le capacità Fermezza rimaste (almeno 2) per evitare la morte

## ESPERTO CON L'ARMA

☐ Livello  
**3**

Estrae l'arma selezionata come azione immediata

☐ Katana

☐ Naginata

☐ Wakizashi

☐ Arco Lungo

+2 per confermare il critico con l'arma selezionata

## IMMAGINE STENDARDO

## ANNOTAZIONI

## RAPPORTI FAMILIARI E SOCIALI NEL PAESE D'ORIGINE

AMICHEVOLE  
        
 OSTILE

AMICHEVOLE ♥ □ □ □ □ □ ⊘ OSTILE

AMICHEVOLE

♥ □ □ □ □ 

OSTILE







































AMICHEVOLE

♥ □ □ □ □ □ ☹

OSTILE

## AFFILIAZIONI

AMICHEVOLE   

AMICHEVOLE                                         

AMICHEVOLE

♥ □ □ □ □ □

OSTILE

AMICHEVOLE

♥ □ □ □ □ □ ○

OSTILE







AMICHEVOLE  
♥ □ □ □ □ □ ○  
OSTILE

## ALLEATI

**&**

## AVVERSARI

AMICHEVOLE  ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  OSTILE


AMICHEVOLE       OSTILE

AMICHEVOLE       OSTILE

AMICHEVOLE

AMICHEVOLE       OSTILE

AMICHEVOLE


AMICHEVOLE       OSTILE

AMICHEVOLE  ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒  OSTILE

AMICHEVOLE       OSTILE

AMICHEVOLE  
OSTILE



AMICHEVOLE  
OSTILE

AMICHEVOLE  
♥ □ □ □ □ □ 

AMICHEVOLE  
OSTILE

AMICHEVOLE  
♥ □ □ □ □ □ ⊘  
OSTILE

AMICHEVOLE  
 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒   
 OSTILE

AMICHEVOLE  ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒  OSTILE

CARATTERISTICHE RAZZIALI

CARATTERISTICHE DI CLASSE

RITRATTO

ETA'

Età Naturale	Alterazioni (pozioni, incantesimi, ecc.)	Età Effettiva
Mezza età	Vecchiaia	Venerabile
Data di nascita	Luogo di nascita	Segno

CLASSE SOCIALE

Alla nascita	Attuale
--------------	---------

DESCRIZIONE

ASPETTO

Razza

♂

♀

Età	Altezza	Peso
Occhi	Capelli	Pelle

Tratti Distintivi

Abbigliamento Preferito

PERSONALITA'

Motivazioni

Fobie

Cosa Piace

Cosa Non Piace

Stranezze

CENNI BIOGRAFICI



FAMIGLIO COMPAGNO ANIMALE CAVALCATURA CREATURA EVOcata

Nome della creatura Età Livello della Creatura

Tipo di creatura Sottotipo Peso Altezza

kg cm DADI VITA d

Grado Razza, Talenti

Punti Esperienza

ABILITA'				ABILITA'			
Punteggio Abilità	Bonus Oggetti	Modif. Caratter.	Bonus Tempor.	FOR	DES	SAG	CAR
FOR		FOR					
DES		DES					
COS		COS					
INT		INT					
SAG		SAG					
CAR		CAR					

EQUIPAGGIAMENTO

CAPACITA' / TALENTI / ABILITA' SPECIALI

RITRATTO

SALUTE

PUNTI FERITA Ferite Morente Stabilizzato Non Letale Privo di Sensi

pf pf pf

COMBATTIMENTO

BONUS INIZIATIVA Vari

INIZ DES +

ATTACCO BASE Attacco Tempor. Danno Tempor.

mt quad. + +

VELOCITA' Con Armatura Velocità Tempor.

mt quad. mt quad. mt quad.

A Nuoto In Volo In Arrampicata

mt quad. mt quad. mt quad.

MANOVRE DI COMBATTIMENTO

BONUS DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO Modificatore Taglia Vari

BMC = Attacco Base + FOR + +

DIFESA DA MANOVRA IN COMBATTIMENTO Modificatore Taglia Modificatore Deviazione Vari Bonus Morale

DMC = 10 + Attacco Base + FOR + DES + + + +

DIFESA

CLASSE ARMATURA Armatura & Scudo Modificatore Taglia Vari

CA = 10 + DES + - +

IMPREPARATO CA = 10 / + - +

CONTATTO CA = 10 + DES / - +

CA Tempor. Resistenza Incantesimi Riduzione del Danno

CA /

ABILITA' DA COMBATTIMENTO

ATTACCHI

Gittata Bonus Attacco Danno Critico

mt quad.

Gittata Bonus Attacco Danno Critico

mt quad.

Gittata Bonus Attacco Danno Critico

mt quad.

Munizioni #

TIRI SALVEZZA

TEMPRA TS Base Vari Tempor.

TEMP = COS + +

RIFLESSI RIF = DES + +

VOLONTA' VOL = SAG + +

Eludere Resistenza Fisica

EFFETTI

## EQUIPAGGIAMENTO

### Caratteristiche dell'Armatura

Tipo	Velocità Max	DES Max	CA
------	--------------	---------	----

Penalità Armatura	Peso	Fallimento Inc.	CA Armatura
	kg	%	CA

### Caratteristiche dello Scudo

Penalità Armatura	Peso	Fallimento Inc.	CA Armatura
	kg	%	CA

Coprìcapo / Testa

Caratteristiche

Fronte / Viso

### Caratteristiche

Occhi / Orecchie

### Caratteristiche

Collo

### Caratteristiche

Spalle

### Caratteristiche

Busto

### Caratteristiche

Cinture

### Caratteristiche

Abiti / Corpo

### Caratteristiche

Braccia / Polsi

### Caratteristiche

Piedi

### Caratteristiche

## OGGETTI DI VALORE

Name

Argento

Oro | | | | | mo

Platino  $\left( \begin{array}{c} | | | | | | | | \\ | | | | | | | | \end{array} \right)$  mp

Totale ( , , , , , , , , , )

50 monete pesano 0,5 kg                      monete

Lettere di Debito | | | | | | | |

Lettere di Credito | ! | | ! | | | |

Altri Titoli | | | | | | | |

Totale 

Valore

Oggetti Trasportati	kg

Carico Leggero	Armi, Munizioni	kg
kg	Armatura, Scudo	kg

Carico Medio	Armatura, Secco	kg
kg	Oggetti Usurati	kg

Carico Pesante	Pergamene, Pozioni	
	Bacchette, Componenti	kg
	Monete	kg

Carico Massimo  kg      Peso Totale  kg

Peso Totale	kg
-------------	----

## INVENTARIO OGGETTI MAGICI

Peso Totale

kg

## BACCHETTE

---

## ARMATURA MAGICA

DES Max CA

## SCUDO MAGICO



## PERGAMENE

---

## EQUIPAGGIAMENTO MAGICO

## POZIONI

Nome Incantesimo		Scuola	
Tempo di Lancio	Componenti V / S / M / F / FD	Raggio d'azione	
Area	Durata		
Tiro Salvezza	Resistenza agli incantesimi	Costo	
Descrizione			

Nome Incantesimo		Scuola	
Tempo di Lancio	Componenti V / S / M / F / FD	Raggio d'azione	
Area	Durata		
Tiro Salvezza	Resistenza agli incantesimi	Costo	
Descrizione			

Nome Incantesimo		Scuola	
Tempo di Lancio	Componenti V / S / M / F / FD	Raggio d'azione	
Area	Durata		
Tiro Salvezza	Resistenza agli incantesimi	Costo	
Descrizione			

Nome Incantesimo		Scuola	
Tempo di Lancio	Componenti V / S / M / F / FD	Raggio d'azione	
Area	Durata		
Tiro Salvezza	Resistenza agli incantesimi	Costo	
Descrizione			

Nome Incantesimo		Scuola	
Tempo di Lancio	Componenti V / S / M / F / FD	Raggio d'azione	
Area	Durata		
Tiro Salvezza	Resistenza agli incantesimi	Costo	
Descrizione			

Nome Incantesimo		Scuola	
Tempo di Lancio	Componenti V / S / M / F / FD	Raggio d'azione	
Area	Durata		
Tiro Salvezza	Resistenza agli incantesimi	Costo	
Descrizione			

Nome Incantesimo		Scuola	
Tempo di Lancio	Componenti V / S / M / F / FD	Raggio d'azione	
Area	Durata		
Tiro Salvezza	Resistenza agli incantesimi	Costo	
Descrizione			

Nome Incantesimo		Scuola	
Tempo di Lancio	Componenti V / S / M / F / FD	Raggio d'azione	
Area	Durata		
Tiro Salvezza	Resistenza agli incantesimi	Costo	
Descrizione			

Nome Incantesimo		Scuola	
Tempo di Lancio	Componenti V / S / M / F / FD	Raggio d'azione	
Area	Durata		
Tiro Salvezza	Resistenza agli incantesimi	Costo	
Descrizione			

Nome Incantesimo		Scuola	
Tempo di Lancio	Componenti V / S / M / F / FD	Raggio d'azione	
Area	Durata		
Tiro Salvezza	Resistenza agli incantesimi	Costo	
Descrizione			

Nome Incantesimo		Scuola	
Tempo di Lancio	Componenti V / S / M / F / FD	Raggio d'azione	
Area	Durata		
Tiro Salvezza	Resistenza agli incantesimi	Costo	
Descrizione			

Nome Incantesimo		Scuola	
Tempo di Lancio	Componenti V / S / M / F / FD	Raggio d'azione	
Area	Durata		
Tiro Salvezza	Resistenza agli incantesimi	Costo	
Descrizione			

Nome Incantesimo		Scuola	
Tempo di Lancio	Componenti V / S / M / F / FD	Raggio d'azione	
Area	Durata		
Tiro Salvezza	Resistenza agli incantesimi	Costo	
Descrizione			

Nome Incantesimo		Scuola	
Tempo di Lancio	Componenti V / S / M / F / FD	Raggio d'azione	
Area	Durata		
Tiro Salvezza	Resistenza agli incantesimi	Costo	
Descrizione			

# PATHFINDER

## PLAYER's BOOKLET

**Design originale delle schede: Dyslexic Studios**

**Sito web: <http://charactersheets.minotaur.cc/>**

**Versione italiana delle schede: Graziano "firwood" Girelli**

**Sito web: <http://www.webalice.it/graziano.girelli/>**

**This character sheet uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy.**

**We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This character sheet is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit [paizo.com/communityuse](http://paizo.com/communityuse).**

**For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit [paizo.com](http://paizo.com).**

