

# 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



## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

## Giocatore

Campagna

Punti Esperienza

## CARATTERISTICHE

Modif. Razza	Punteggio Abilità	Modif. Caratter.	Aggiust. Temp.	Modif. Temp.
<b>FOR</b> _____	_____	<b>FOR</b> _____	_____	<b>FOR</b> _____
<b>DES</b> _____	_____	<b>DES</b> _____	_____	<b>DES</b> _____
<b>COS</b> _____	_____	<b>COS</b> _____	_____	<b>COS</b> _____
<b>INT</b> _____	_____	<b>INT</b> _____	_____	<b>INT</b> _____
<b>SAG</b> _____	_____	<b>SAG</b> _____	_____	<b>SAG</b> _____
<b>CAR</b> _____	_____	<b>CAR</b> _____	_____	<b>CAR</b> _____

#### ► CAPACITA' SPECIALI ►

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

TALENTI

LINGUAGGI

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

PERSONAGGIO



Nome

Razza

Taglia



Modificatore  
Taglia

CLASSI		Grado	Abilità	Dado Vita	Livello	Aggiustamento
		d				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				
						Livello Effettivo Personaggio
<b>ABILITA'</b>						
	Senza Addestramento	Total	Abilità di Classe +3	Grado	Razza, Talenti	Penalità Armatura
Acrobazia	<input checked="" type="checkbox"/>		DES	<input type="checkbox"/>		-
Addentrare Animali			CAR	<input type="checkbox"/>		
Artigianato ( )	<input checked="" type="checkbox"/>		INT	<input type="checkbox"/>		
Artigianato ( )	<input checked="" type="checkbox"/>		INT	<input type="checkbox"/>		
Artigianato ( )	<input checked="" type="checkbox"/>		INT	<input type="checkbox"/>		
Artista della Fuga	<input checked="" type="checkbox"/>		DES	<input type="checkbox"/>		-
Camuffare	<input checked="" type="checkbox"/>		CAR	<input type="checkbox"/>		
Cavalcare	<input checked="" type="checkbox"/>		DES	<input type="checkbox"/>		-
Conoscenze (Arcane)			INT	<input type="checkbox"/>		
Conoscenze (Dungeon)			INT	<input type="checkbox"/>		
Conoscenze (Geografia)			INT	<input type="checkbox"/>		
Conoscenze (Ingegneria)			INT	<input type="checkbox"/>		
Conoscenze (Locali)			INT	<input type="checkbox"/>		
Conoscenze (Natura)			INT	<input type="checkbox"/>		
Conoscenze (Nobiltà)			INT	<input type="checkbox"/>		
Conoscenze (Piani)			INT	<input type="checkbox"/>		
Conoscenze (Religioni)			INT	<input type="checkbox"/>		
Conosnceze (Storia)			INT	<input type="checkbox"/>		
Diplomazia	<input checked="" type="checkbox"/>		CAR	<input type="checkbox"/>		
Disattivare Congegni			DES	<input type="checkbox"/>		-
Furtività	<input checked="" type="checkbox"/>		DES	<input type="checkbox"/>		-
Guarire	<input checked="" type="checkbox"/>		SAG	<input type="checkbox"/>		
Intimidire	<input checked="" type="checkbox"/>		CAR	<input type="checkbox"/>		+ differenza Taglia x4
Intrattenere ( )	<input checked="" type="checkbox"/>		CAR	<input type="checkbox"/>		
Intrattenere ( )	<input checked="" type="checkbox"/>		CAR	<input type="checkbox"/>		
Intuizione			SAG	<input type="checkbox"/>		
Linguistica			INT	<input type="checkbox"/>		
Nuotare	<input checked="" type="checkbox"/>		FOR	<input type="checkbox"/>		-
Percezione	<input checked="" type="checkbox"/>		SAG	<input type="checkbox"/>		
Professione ( )			SAG	<input type="checkbox"/>		
Professione ( )			SAG	<input type="checkbox"/>		
Raggirare	<input checked="" type="checkbox"/>		CAR	<input type="checkbox"/>		
Rapidità di Mano			DES	<input type="checkbox"/>		-
Sapienza Magica			INT	<input type="checkbox"/>		
Scalare	<input checked="" type="checkbox"/>		FOR	<input type="checkbox"/>		-
Sopravvivenza	<input checked="" type="checkbox"/>		SAG	<input type="checkbox"/>		
Seguire Tracce	<input type="checkbox"/>	Addestrato	Soprav.	<input type="checkbox"/>		
Utilizzare Congegni Magici			CAR	<input type="checkbox"/>		
Valutare	<input checked="" type="checkbox"/>		INT	<input type="checkbox"/>		
Volare	<input checked="" type="checkbox"/>		DES	<input type="checkbox"/>		-
				<input type="checkbox"/>		
				<input type="checkbox"/>		
				<input type="checkbox"/>		
				<input type="checkbox"/>		
				<input type="checkbox"/>		

## INIZIATIVA

BONUS INIZIATIVA Talenti Addestramento Vari

$$INIZ = DES + \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}}$$

## VELOCITA' (Tattico, Locale, Via Terra)

VELOCITA'



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 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 +   
 DMC IMPREPARATO

Modificatore Deviare

Modificatore Deviare

Bonus

Attacco Base Modificatore Taglia

Vari

BMC temporaneo DMC temporanea

+ BMC

+ DMC

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

## ATTACCHI

Gittata m q

Tipo

Bonus Attacco

Danno

Critico

d

x

Munizioni #

Munizioni Speciali

#

Gittata m q

Tipo

Bonus Attacco

Danno

Critico

d

x

## 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 Danni Temporaneo

Bonus Morale

Vari

Malus

Attacco Poderoso

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

Bonus Attacco

Danno

Critico

d

x

Gittata m q

Tipo

Bonus Attacco

Danno

Critico

d

x

Munizioni #

Munizioni Speciali

#

Munizioni #

Munizioni Speciali

#

## TIRI SALVEZZA

TEMPO

TS Base Razza Vari Temporaneo

+

RIFLESSI

RIF = DES + + + +

+

VOLONTA'

VOL = SAG + + + +

+

Eludere

Eludere Migliorato

Resistenza Fisica

Percepire Trappole

BONUS/PENALITA' VARIE

(razza, talenti, classe, ecc)

## SALUTE

PUNTI FERITA Ferite

Morente

Stabilizzato

Non Letale Privo di Sensi

pf

pf

pf

## EFFETTI

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 Riduzione del Danno

/

Note

BONUS/PENALITA' VARIE

(razza, talenti, classe, ecc)

+



# BARBARO

Livello del  
Barbaro

## BARBARO

Livello del  
Barbaro

**1**  { **IRA!**  
Movimento veloce

**2**  Schivare prodigioso

**3**  Percepire trappole +1

**5**  Schivare prodigioso migliorato

**6**  Percepire trappole +2

**7**  Riduzione del danno 1/-

**9**  Percpire trappole +3

**10**  Riduzione del danno 2/-

**11**  **IRA SUPERIORE!**

**12**  Percepire trappole +4

**13**  Riduzione del danno 3/-

**14**  Volontà indomita

**15**  Percepire trappole +5

**16**  Riduzione del danno 4/-

**17**  **IRA INFATICABILE!**

**18**  Percepire trappole +6

**19**  Riduzione del danno 5/-

**20**  **IRA POSSENTE!**

## DURATA IRA! AL GIORNO

round	= 4 + COS + (	× 2 ) +	Vari	round	round	round	round
	BONUS	BONUS		BONUS	BONUS	PENALITÀ	
	PUNTEGGIO FORZA	PUNTEGGIO COSTITUZIONE		TIRO SALVEZZA	CLASSE		
				<b>IRA!</b>	+4	+4	+2
				<b>IRA SUPERIORE!</b>	+6	+6	+3
				<b>IRA POSSENTE!</b>	+7	+7	+4
						<b>-1 FOR</b>	<b>-1 COS</b>
							<b>CA</b>

## DURATA AFFATICAMENTO

Durata  
**IRA!**

$$\text{round} = \text{_____} \div 2$$

Penalità  
FORZA: -2

**STR**

Penalità  
DESTREZZA: -2

**DEX**

Mentre è affaticato il barbaro  
non può entrare in ira,  
correre o caricare

## POTERI D'IRA!

### POTERI D'IRA! CONOSCIUTI

$$\text{Livello del Barbaro} = ( \text{_____} \div 2 ) + \text{_____}$$

Vari

(arrotondare per difetto)

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**9**

**10**

**11**

**12**

**13**

**14**

## INIZIATIVA

BONUS INIZIATIVA Talenti Addestramento Vari

$$INIZ = DES + \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}}$$

## VELOCITA' (Tattico, Locale, Via Terra)

VELOCITA'




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

Bonus Attacco Base

Modificatore Taglia

Modificatore Deviazione

Vari

**IRA!**

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





**IRA!**

SALUTE

PUNTI FERITA

**IRA!**

Ferite

Morente

Stabilizzato

Non Letale

Privo di Sensi

pf	<b>IRA!</b>	pf





**IRA!**

## CLASSE ARMATURA

CLASSE ARMATURA

Bonus Armatura

Bonus Scudo

Armatura Naturale

Modificatore Taglia

Modificatore Deviazione

Vari

CA	= 10 + DES +	+	+	+	-	+	+	+





**IRA!**

IMPREPARATO

CA = 10 / + + + - + + +

+

+

+

-

+

+

+

+

CONTATTO

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

/

/

/

/

/

/

/

/

CA Tempor. Resistenza Incantesimi

CA

-----

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

Riduzione del Danno

2	Penalità CA	IRA!	/	-





## ATTACCHI

Gittata m q

Tipo

Bonus Attacco

Danno

Critico

d

x

Munizioni #

Munizioni Speciali

#

Gittata m q

Bonus Attacco

Danno

Critico

d

x

Munizioni #

Munizioni Speciali

#

Munizioni #

Munizioni Special

# BARD

Bonus  
Livello



Livello  
Bardo

Livello  
Incantatore

## INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

### INCANTESIMI

Incantesimi Conosciuti CD TS Incantesimi Incantesimi al giorno = Incant. Incant. Bonus Base + CAR - 4 CAR - 8 CAR - 12

		<b>0</b>	
		<b>1</b>	CAR
		<b>2</b>	CAR - 4
		<b>3</b>	CAR - 8
		<b>4</b>	CAR - 12
		<b>5</b>	
		<b>6</b>	

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 BARDICHE

Livello del Bardo Vari

$$= \left( \frac{\text{ } \div 2}{\text{ }} \right) + \text{ }$$

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

### ESIBIZIONE BARDICA

#### ROUND AL GIORNO

Livello del Bardo

$$= 2 + \left( \frac{\text{ } \times 2}{\text{ }} \right) + \text{ CAR}$$

Round usati oggi

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

### ESECUZIONE VERSATILE

usare il bonus al posto di...

- Canto Intuizione, Raggirare
- Commedia Intimidire, Raggirare
- Danza Acrobazia, Volare
- Oratoria Diplomazia, Intuizione

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

Usare il bonus al posto di...

Altro:

- 
- 
- 

### PERGAMENE

### POZIONI

#### AFFASCINARE

NUMERO MAX LIVELLO DEL  
CREATURE AFFASCINATE BARD

$$= \left( \frac{\text{ } + 2}{\text{ }} \right) \div 3$$

#### BONUS CORAGGIO

#### BONUS COMPETENZA



#### ISPIRARE

#### MAX CREATURE AFFASC. ISPIRARE GRANDEZZA

Bonus Dado Vita  
+ 2d10 (Inclusa COS)

Competenza  
+2 al Tiro per Colpire  
+1 al TS su Tempra

#### MAX CREATURE AFFASC. ISPIRARE EROISMO

Bonus ai Tiri Salvezza  
+ 4 su tutti i Tirsi Salvezza  
Bonus su Schivare  
+4 alla Classe Armatura

### MAESTRO DEL SAPERE

#### PRENDERE 10

#### PRENDERE 20

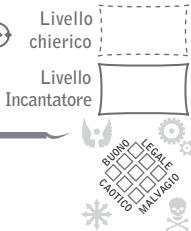
Usi illimitati  
al giorno

AL GIORNO

Prendere 20   
usati oggi



# CHIERICO



## DIVINITÀ

### DOMINI

Dominio	Dominio
Poteri Concessi	Poteri Concessi
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

### INCANTESIMI

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

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

$$\text{Concentrazione } \boxed{\quad} = \text{SAG} + \text{Livello Incantatore}$$

### INCANALARE ENERGIA

Chierico Buono <input type="checkbox"/>		Chierico Malvagio <input type="checkbox"/>
Incana Energia Positiva		Incana Energia Negativa

$$\text{N° VOLTE AL GIORNO} \quad \text{Vari} \quad \text{Oggi} \\ \boxed{\quad} = 3 + \text{CAR} + \boxed{\quad}$$

$$\text{DANNO ENERGIA} \quad \text{Livello Chierico} \quad \text{Vari} \\ \boxed{d6} = (\boxed{\quad} \div 2) + \boxed{\quad}$$

(Arrotonda per eccesso)

$$\text{CD TS VOLONTA'} \quad \text{Livello Chierico} \\ \boxed{\quad} = 10 + (\boxed{\quad} \div 2) + \text{CAR}$$

(Arrotonda per difetto)

### INCANTESIMI PREPARATI

0

□ □ □

□ □ □

1

□ □ □

□ □ □

□ □ □

Incantesimo di Dominio

□ □ □

□ □ □

2

□ □ □

□ □ □

□ □ □

Incantesimo di Dominio

□ □ □

□ □ □

3

□ □ □

□ □ □

□ □ □

Incantesimo di Dominio

□ □ □

□ □ □

4

□ □ □

□ □ □

□ □ □

Incantesimo di Dominio

□ □ □

□ □ □

5

□ □ □

□ □ □

□ □ □

Incantesimo di Dominio

□ □ □

□ □ □

6

□ □ □

□ □ □

□ □ □

Incantesimo di Dominio

□ □ □

□ □ □

7

□ □ □

□ □ □

□ □ □

Incantesimo di Dominio

□ □ □

□ □ □

8

□ □ □

□ □ □

□ □ □

Incantesimo di Dominio

□ □ □

□ □ □

9

□ □ □

□ □ □

□ □ □

### PERGAMENE

### POZIONI





# FORMASELVATICA

Livello  
Druido

## CARATTERISTICHE

Punteggio Bonus Bonus Modific.  
Caratterist. vari Tempor. 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** = Attacco base + **FOR +** +

**DIFESA DA MANOVRA**

**IN COMBATTIMENTO**

**DMC** = 10 + Attacco base + **FOR + DES +** + + +

## CLASSE ARMATURA

**CLASSE ARMATURA** Armatura Naturale Modific. Taglia Vari

**CA** = 10 + **DES +** - - +

**IMPREPARATO**

**CA** = 10 / + - - +

**CONTATTO**

**CA** = 10 + **DES** / - - +

CA Temporanea Resistenza agli incantesimi Riduzione del Danno

**CA** \_\_\_\_\_ /

## CAPACITA' SPECIALE

Tipo di Creaura



Modificatore

Taglia

## ATTACCHI

Gittata Bonus Attacco Danno Critico

**m q** \_\_\_\_\_

Modific. Taglia Modificatore Deviazione Vari

Bonus Morale

## TIRI SALVEZZA

### TEMPRA

Base Vari Tempor.

### RIFLESSI

Base Vari Tempor.

### VOLONTA'

Base Vari Tempor.

## RITRATTO

# FORMASELVATICA

Livello

Druido

## CARATTERISTICHE

Punteggio Bonus Bonus Modific.  
Caratterist. vari Tempor. 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** = Attacco base + **FOR +** +

**DIFESA DA MANOVRA**

**IN COMBATTIMENTO**

**DMC** = 10 + Attacco base + **FOR + DES +** + + +

## CLASSE ARMATURA

**CLASSE ARMATURA** Armatura Naturale Modific. Taglia Vari

**CA** = 10 + **DES +** - - +

**IMPREPARATO**

**CA** = 10 / + - - +

**CONTATTO**

**CA** = 10 + **DES** / - - +

CA Temporanea Resistenza agli incantesimi Riduzione del Danno

**CA** \_\_\_\_\_ /

## CAPACITA' SPECIALE

Tipo di Creaura



Modificatore  
Taglia

## ATTACCHI

Gittata Bonus Attacco Danno Critico

**m q** \_\_\_\_\_

Modific. Taglia Modificatore Deviazione Vari

Bonus Morale

**CLASSE ARMATURA** Armatura Naturale Modific. Taglia Vari

**CA** = 10 + **DES +** - - +

**IMPREPARATO**

**CA** = 10 / + - - +

**CONTATTO**

**CA** = 10 + **DES** / - - +

CA Temporanea Resistenza agli incantesimi Riduzione del Danno

**CA** \_\_\_\_\_ /

## RITRATTO

# LADRO

Livello  
Ladro

## 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

$$\text{Scoprire Trappole} \boxed{\quad} = \dots + (\dots \div 2)$$

Disattivare  
Congegni

Livello  
Ladro

$$\text{Disattivare Congegni} \boxed{\quad} = \dots + (\dots \div 2)$$

**BONUS RIFLESSI** Livello  
**PERCEPIRE TRAPPOLE** Ladro

Vari

$$\boxed{\quad} = (\dots \div 3) + \dots$$

## ATTACCO FURTIVO

**BONUS** Livello  
**ATTACCO FURTIVO** Ladro

Vari

$$d6 = (\dots + 1) \div 2 + \dots$$

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** Livello  
**COLPO DA MAESTRO** Ladro

$$\boxed{\quad} = 10 + (\dots \div 2) + \text{INT}$$

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

## DOTI DA LADRO

**DOTI CONOSCIUTE**

Livello  
Ladro

**DOTI DA LADRO**

Vari

Dal 10° Livello il Ladro può scegliere una Dote Avanzata

$$\boxed{\quad} = (\dots \div 2) + \dots$$

(Arrotondare per difetto)

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**9**

**10**

**11**

**12**

**13**

**14**

## ANNOTAZIONI



Livello  
Incantatore

Bonus  
Livello

## 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	4 INT 8 INT 12
0								
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"/>	<input type="checkbox"/>	
4			<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"/>	
6			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
7			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
9			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

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

Concentrazione  = **INT** +  Livello  
Incantat.

## FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

%

## PERGAMENE


## POZIONI


## BACCHETTE

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

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

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

## INCANTESIMI PREPARATI

0

Incantesimo specializzato

1

2

3

4

5

6

7

8

9

# MONACO

Livello  
del Monaco

## BONUS CLASSE ARMATURA

### BONUS CA

+ CA

BONUS DMC

+ DMC

$$= SAG + \left( \frac{\text{Livello Monaco}}{4} \right)$$

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

d

## PUGNO STORDENTE

Livello Monaco Condizione da Applicare Effetti sulla Vittima

<b>1</b>	Stordito	Nessuna azione nel round; Perde il bonus alla DES; -2 alla CA
<b>4</b>	Affaticato	Non può correre o caricare; Penalità -2 a FORZA e DESTREZZA
<b>8</b>	Infermo	-2 ai Tiri per Colpire, ai Danni, ai Tiri Salvezza, alle prove di Abilità e Caratteristica
<b>12</b>	Barcollante	Può fare un'azione standard O un'azione di movimento nel round. Non entrambe
<b>16</b>	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
<b>0</b>	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
<b>20</b>	Paralizzato	Nessuna azione nel round; Punteggi effettivi di FOR e DES pari a 0

## INTEGRITA' DEL CORPO

**PUNTI GUARIGIONE** Livello del Monaco

=

## ANIMA ADAMANTINA

**RESISTENZA agli INCANTESIMI** Livello del Monaco

= 10 +

## PALMO TREMANTE

**DURATA EFFETTO** Livello del Monaco

GIORNI =

**CLASSE DIFFICOLTA'** Livello del Monaco

TS TEMPRA

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

## 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

<b>1</b>	■	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
<b>2</b>	■	Eludere	Evita tutti i danni magici ad area se supera TS su Riflessi
<b>3</b>		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 ammaliamiento
<b>4</b>		Riserva ki (magia) Caduta lenta 6 metri	Gli attacchi senz'armi si considerano come portati da armi magiche Rallenta la caduta usando muri vicini
<b>5</b>		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
<b>6</b>	■	Movimento veloce +6 metri Caduta lenta 9 metri	
<b>7</b>		Integrità del corpo	Cura le proprie ferite come azione standard usando 2 punti ki
<b>8</b>		Caduta lenta 12 metri	
<b>9</b>		Eludere migliorato Movimento veloce +9 metri	Evita tutti i danni se supera TS su Riflessi
<b>10</b>	■	Riserva ki (legale) Caduta lenta 15 metri	Gli attacchi senz'armi si considerano come portati da armi legali
<b>11</b>		Corpo adamantino	Immunità ai veleni
<b>12</b>		Passo abbondante Movimento veloce +12 metri Caduta lenta 18 metri	Si sposta magicamente tra due spazi usando 2 punti ki
<b>13</b>		Anima adamantina	Resistenza agli incantesimi pari al livello +10
<b>14</b>	■	Caduta lenta 21 metri	
<b>15</b>		Palmo Tremante Movimento veloce +15 metri	Può uccidere entro tot giorni dal colpo sferrato
<b>16</b>		Riserva ki (Adamantio) Caduta lenta 24 metri	Gli attacchi senz'armi si considerano come portati da armi adamantine
<b>17</b>		Corpo senza tempo Lingua del sole e della luna	Nessuna penalità per l'invecchiamento; immune a invecchiamenti magici Parla con qualsiasi creatura vivente
<b>18</b>	■	Movimento veloce +18 metri Caduta lenta 27 metri	
<b>19</b>		Corpo vuoto	Può assumere uno stato estero per 1 minuto usando 3 punti ki
<b>20</b>		Perfezione interiore Caduta lenta qualsiasi altezza	Il monaco è trattato come un esterno

## RISERVA KI

TOTALE PUNTI RISERVA KI

Livello del Monaco

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

Riserva ki


**PALADIN**Livello  
PaladinoLivello  
PaladinoLivello  
Incantatore

DIVINITA'

**LEGAME DIVINO** DESTRIERO SPECIALE  ARMA LEGATA

Nome

Tipo

 Invocato  
Oggi

Potenziamenti

**INCANTESIMI**CD TS  
IncantesimiIncantesimi  
al giorno = Incant.  
Base + Incant. Bonus  
SAG

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

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

Concentrazione  = **CAR** + Livello  
Incantato.**INCANALARE ENERGIA POSITIVA**Incanalare Energia Positiva consuma due usi della capacità  
Imposizione delle Mani**DANNO  
ENERGIA**Livello  
Paladino Vari  
 $d6 = \left( \frac{\text{-----}}{2} \right) + \text{-----}$   
(Arrotondare per eccesso)**CD TS  
VOLONTA'**Livello  
Paladino  $= 10 + \left( \frac{\text{-----}}{2} \right) + \text{CAR}$   
(Arrotondare per difetto)**INDULGENZE**

---

---

---

---

**INCANTESIMI PREPARATI****1****2****3****4****PUNIRE IL MALE****PUNIZIONI  
AL GIORNO**

Punizioni usate oggi

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

**BONUS  
PUNITIVO all'ATTACCO**

Bonus Attacco arma

+ **CAR****BONUS  
PUNITIVO al DANNO**

Bonus Danno arma

Livello  
Paladino $+ \text{-----} = \text{-----} + \text{-----}$ + **CAR**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Danno arma**+ **Livello  
Paladino**+ **Bonus Attacco arma**+ **Livello  
Paladino**

RANGER

## Giocatore

Campagna

Punti Esperienza

## CARATTERISTICHE

Modif. Razza	Punteggio Abilità	Modif. Caratter.	Aggiust. Temp.	Modif. Temp.
<b>FOR</b>	_____	<b>FOR</b>	_____	<b>FOR</b>
<b>DES</b>	_____	<b>DES</b>	_____	<b>DES</b>
<b>COS</b>	_____	<b>COS</b>	_____	<b>COS</b>
<b>INT</b>	_____	<b>INT</b>	_____	<b>INT</b>
<b>SAG</b>	_____	<b>SAG</b>	_____	<b>SAG</b>
<b>CAR</b>	_____	<b>CAR</b>	_____	<b>CAR</b>

#### ► 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					
							Livello Effettivo Personaggio
<b>ABILITA'</b>							
Senza Addestramento	Totale	Abilità di Classe +3	Grado	Razza, Talenti	Vari	Prescelto	Penalità
Acrobazia	<input type="checkbox"/>	DES					-
Addestrare Animali		CAR	<input type="checkbox"/>				
Artigianato ( )	<input type="checkbox"/>	INT	<input type="checkbox"/>				
Artigianato ( )	<input type="checkbox"/>	INT	<input type="checkbox"/>				
Artigianato ( )	<input type="checkbox"/>	INT	<input type="checkbox"/>				
Artista della Fuga	<input type="checkbox"/>	DES					-
Camuffare	<input type="checkbox"/>	CAR					
Cavalcare	<input type="checkbox"/>	DES	<input type="checkbox"/>				-
Conoscenze (Arcane)		INT				●	
Conoscenze (Dungeon)		INT	<input type="checkbox"/>			●	
Conoscenze (Geografia)		INT	<input type="checkbox"/>			○	
Conoscenze (Ingegneria)		INT				●	
Conoscenze (Locali)		INT				●	
Conoscenze (Natura)		INT	<input type="checkbox"/>			●	
Conoscenze (Nobili)		INT				●	
Conoscenze (Piani)		INT				●	
Conoscenze (Religioni)		INT				●	
Conosnenze (Storia)		INT				●	
Diplomazia	<input type="checkbox"/>	CAR					
Disattivare Congegni		DES					-
Furtività	<input type="checkbox"/>	DES	<input type="checkbox"/>			○	-
Guarire	<input type="checkbox"/>	SAG	<input type="checkbox"/>				
Intimidire	<input type="checkbox"/>	CAR	<input type="checkbox"/>				+ differenza Taglia x4
Intrattenere ( )	<input type="checkbox"/>	CAR					
Intrattenere ( )	<input type="checkbox"/>	CAR					
Intuizione		SAG				●	
Linguistica		INT				-	
Nuotare	<input type="checkbox"/>	FOR	<input type="checkbox"/>				
Percezione	<input type="checkbox"/>	SAG	<input type="checkbox"/>			○	
Professione ( )		SAG	<input type="checkbox"/>				
Professione ( )		SAG	<input type="checkbox"/>				
Raggirare	<input type="checkbox"/>	CAR				●	
Rapidità di Mano		DES					-
Sapienza Magica		INT	<input type="checkbox"/>				
Scalare	<input type="checkbox"/>	FOR	<input type="checkbox"/>				-
Sopravvivenza	<input type="checkbox"/>	SAG	<input type="checkbox"/>			○	
Seguire Tracce	<input checked="" type="checkbox"/>	Sopravv.	<input type="checkbox"/>			○	
Utilizzare Congegni Magici		CAR					
Valutare	<input type="checkbox"/>	INT					
Volare	<input type="checkbox"/>	DES					-
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						



# STREGONE

Livello  
Incantatore  
Bonus  
Livello +

## INCANTESIMI CONOSCIUTI

### STIRPI DELLO STREGONE

### INCANTESIMI

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

		0	CAR - 4
	1		CAR - 8
	2		CAR - 12
	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

- 0**
- 1**
- 2**
- 3**
- 4**
- 5**
- 6**
- 7**
- 8**
- 9**

# ALCHIMISTA

Livello  
Alchimista

## ALCHIMIA

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

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

## SCOPERTE ALCHEMICHE

SCOPERTE CONOSENTE	Livello Alchimista	Vari
	= ( _____ ÷ 2 ) + _____	(Arrotondare per difetto)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

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

## 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. × \_\_\_\_\_

## RESISTENZA AL VELENO

BONUS TEMPO PER RESISTENZA AL VELENO

+
---

Livello  
**10** ☐ Immune a tutti i veleni

POZIONI COMUNI	
( _____ ÷ 2 )	INT
(Arrotondare per eccesso)	
DANNO DA SPRUZZO	
+ _____	
m Raggio Spruzzo	

BOMBE	
d6 + _____	
Livello Alchimista	
DANNO BASE	
( _____ ÷ 2 )	INT
(Arrotondare per eccesso)	
DANNO DA SPRUZZO	
+ _____	
m Raggio Spruzzo	
BOMBE AL GIORNO	ALTRI DANNI
_____ = + INT	Livello Alchimista
Classe Difficoltà Tiro Salvezza	Bombe usate oggi
= 10 + ( _____ ÷ 2 ) + INT	_____
(Arrotondare per difetto)	

# CAVALIERE

Livello  
Cavaliere

## ORDINE

### EDITTI

### ABILITA'

Livello  
**2**

Livello  
**8**

Livello  
**15**

### SIFDA

#### SFIDE AL GIORNO

Livello  
Cavaliere

Vari

$$\boxed{\phantom{00}} = (\boxed{\phantom{00}} \div 3) + \boxed{\phantom{00}}$$

(Arrotondare per eccesso)

Sfide usate     
Oggi

#### BONUS DANNI IN MISCHIA

Livello  
Cavaliere

Vari

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

Penalità di -2 alla CA contro tutti i bersagli tranne che quello scelto per la sfida

Livello I bersagli sfidati soffrono una penalità di -2 contro  
**17** ogni altro bersaglio tranne che lo sfidante

### ORDINE CAVALLERESCO - ABILITA' DI SFIDA

### ABILITA'

Livello **4** ADDESTRATORE ESPERTO =  Livello Cavaliere  $\div 2$

Addestramento  =  +  Bonus Addestrare Animali

Quando si sta addestrando un animale che serve da cavalcatura

### ORDINE CAVALLERESCO - ABILITA'

### STENDARDO

Livello **5** =  Livello Cavaliere  $\div 5$

Bonus Attacco  +  =

Bonus Tiro Salvezza  +  =  + 1

Livello **14** + **2** Bonus sui TS verso charme e compulsione

## CAVALCATURA

Nome

Tipo di creatura

Velocità cavalcando

m. q.

### CARICA

Bonus Attacco  
**+ 4**

Danni

Portata critica

Livello **3** Carica del cavaliere

Nessuna penalità alla CA durante la carica.

Livello **11** Carica Possente

$\times 2$

Spingere, disarmare, spezzare o sbilanciare sono gratuiti se la carica ha successo; nessun Attacco d'Opportunità.

Livello **20** Carica Suprema

Su un Tiro critico, il bersaglio è stordito (o barcollante se passa un TS contro Volontà) per 1d4 round (il danno è triplicato solo se si usa una lancia).

Carica

Bonus Attacco

Danni

Critico

d

x

### TATTICO

#### CONDIVISIONE DEL TALENTO AL GIORNO

Livello

Cavaliere

Vari

Condivisione del talento usata oggi



#### CONDIVISIONE DEL TALENTO DURATA

Livello

Cavaliere

Vari

Round condivisi durante l'incontro



### TALENTI DI SQUADRA

Livello  
**9**

Livello  
**17**

### ANNOTAZIONI

# Gonvocatore

Livello  
Incantatore

## CONVOCATORE

Livello  
Evocatore  
**1**     Eidolon  
           Legame Vitale  
           Evoca Mostri I

**2**     Sensi del Legame

**3**     Evoca Mostri II

**4**     Scudo Alleato

**5**     Evoca Mostri III

**6**     Richiamo del Creatore

**7**     Evoca Mostri IV

**8**     Trasposizione

**9**     Evoca Mostri V

**10**    Aspetto

**11**    Evoca Mostri VI

**12**    Scudo Alleato Superiore

**13**    Evoca Mostri VII

**14**    Per la Vita

**15**    Evoca Mostri VIII

**16**    Fondere Forme

**17**    Evoca Mostri IX

**18**    Aspetto Superiore

**19**    Portale

**20**    Doppio Eidolon

## INCANTESIMI CONOSCIUTI

**0**

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

## INCANTESIMI

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

Incantesimi Conosciuti	CD TS	Incantesimi	Incantesimi al giorno	=	Incant. Base	+	Incant. Bonus
			<b>0</b>		CAR		CAR - 4
			<b>1</b>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<b>2</b>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<b>3</b>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<b>4</b>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<b>5</b>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<b>6</b>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<b>7</b>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<b>8</b>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<b>9</b>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## ANNOTAZIONI

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

## FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

%

## BACCHETTE

CARICHE

#

## PERGAMENE

## POZIONI

# Convocatoria (Eidolon)



Nome

EIDOLON



## CARATTERISTICHE

Modif. Razza	Punteggio Abilità	Modif. Caratter.	Aggiust. Temp.	Modif. Temp.
<b>FOR</b> _____	_____	<b>FOR</b>	_____	<b>FOR</b>
<b>DES</b> _____	_____	<b>DES</b>	_____	<b>DES</b>
<b>COS</b> _____	_____	<b>COS</b>	_____	<b>COS</b>
<b>INT</b> _____	_____	<b>INT</b>	_____	<b>INT</b>
<b>SAG</b> _____	_____	<b>SAG</b>	_____	<b>SAG</b>
<b>CAR</b> _____	_____	<b>CAR</b>	_____	<b>CAR</b>

EVOLUZIONI

## EVOLUZIONI

EIDOLON

Nome

Forma Base

Taglia

Modificatore Taglia

**LIVELLO CONVOCATORE**

Dado Vita

Bonus Attacco Base

Max Attacchi

Gradi Abilità

Talenti

d10

Bonus Armatura

Tiri Salvezza  
(Buono) (Cattivo)

TS Buoni:  
 **tempra**  
 **riflessi**  
 **volontà**

**PUNTI EVOLUZIONE**

/

**SKILLS**

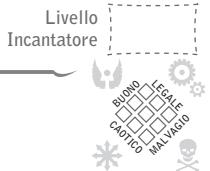
	Senza Addestramento	Bonus Abilità	Abilità di Classe Grado +3	Evoluzioni	Talenti	Vari
Acrobazia	<input checked="" type="checkbox"/>	DES	<input type="checkbox"/>			
Addestrare Animali		CAR	<input type="checkbox"/>			
Artigianato ( )	<input checked="" type="checkbox"/>	INT	<input type="checkbox"/>			
Artigianato ( )	<input checked="" type="checkbox"/>	INT	<input type="checkbox"/>			
Artigianato ( )	<input checked="" type="checkbox"/>	INT	<input type="checkbox"/>			
Artista della Fuga	<input checked="" type="checkbox"/>	DES	<input type="checkbox"/>			
Camuffare	<input checked="" type="checkbox"/>	CAR	<input type="checkbox"/>			
Cavalcare	<input checked="" type="checkbox"/>	DES	<input type="checkbox"/>			
Conoscenze (Arcane)		INT	<input type="checkbox"/>			
Conoscenze (Dungeon)		INT	<input type="checkbox"/>			
Conoscenze (Geografia)		INT	<input type="checkbox"/>			
Conoscenze (Ingegneria)		INT	<input type="checkbox"/>			
Conoscenze (Locali)		INT	<input type="checkbox"/>			
Conoscenze (Natura)		INT	<input type="checkbox"/>			
Conoscenze (Nobiltà)		INT	<input type="checkbox"/>			
Conoscenze (Piani)		INT	<input checked="" type="checkbox"/>			
Conoscenze (Religioni)		INT	<input type="checkbox"/>			
Conosnzeze (Storia)		INT	<input type="checkbox"/>			
Diplomazia	<input checked="" type="checkbox"/>	CAR	<input type="checkbox"/>			
Disattivare Congegni		DES	<input type="checkbox"/>			
Furtività	<input checked="" type="checkbox"/>	DES	<input checked="" type="checkbox"/>			
Guarire	<input checked="" type="checkbox"/>	SAG	<input type="checkbox"/>			
Intimidire	<input checked="" type="checkbox"/>	CAR	<input type="checkbox"/>			
Intrattenere ( )	<input checked="" type="checkbox"/>	CAR	<input type="checkbox"/>			
Intrattenere ( )	<input checked="" type="checkbox"/>	CAR	<input type="checkbox"/>			
Intuizione	<input checked="" type="checkbox"/>	SAG	<input checked="" type="checkbox"/>			
Linguistica		INT	<input type="checkbox"/>			
Nuotare	<input checked="" type="checkbox"/>	FOR	<input type="checkbox"/>			
Percezione	<input checked="" type="checkbox"/>	SAG	<input checked="" type="checkbox"/>			
Professione ( )	<input checked="" type="checkbox"/>	SAG	<input type="checkbox"/>			
Professione ( )	<input checked="" type="checkbox"/>	SAG	<input type="checkbox"/>			
Raggirare	<input checked="" type="checkbox"/>	CAR	<input checked="" type="checkbox"/>			
Rapidità di Mano		DES	<input type="checkbox"/>			
Sapienza Magica		INT	<input type="checkbox"/>			
Scalare	<input checked="" type="checkbox"/>	FOR	<input type="checkbox"/>			
Sopravvivenza	<input checked="" type="checkbox"/>	SAG	<input type="checkbox"/>			
Seguire Tracce	<input type="checkbox"/>	Sopravv.	<input type="checkbox"/>			
Utilizzare Congegni Magici		CAR	<input type="checkbox"/>			
Valutare	<input checked="" type="checkbox"/>	INT	<input type="checkbox"/>			
Volare	<input checked="" type="checkbox"/>	DES	<input type="checkbox"/>			





# Inquisitore

DIVINITÀ



## INCANTESIMI CONOSCIUTI

0

1

2

3

4

5

6

## 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"/>
	2		<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"/>
	6		<input type="checkbox"/>

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

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

## ABILITÀ

### CONOSCENZA DEI MOSTRI

Conoscenza  $+ \square = \text{SAG}$

Quando identifica le abilità e le debolezze della creatura

### SGUARDO AUSTERO

Intimidire  $+ \square$  Livello Inquisitore

Intuizione  $+ \square$   $\left. \begin{array}{l} \\ \end{array} \right\} \div 2$

Livello 2 Tracce  $+ \square \quad \leftarrow$

### INIZIATIVA ABILE

Iniziativa  $+ \square = \text{SAG}$

## TALENTI DI SQUADRA

Livello TALENTI ATTUALI Livello Inquisitore Vari  
**3**  $= (\quad \div 3) + \quad$

<input type="checkbox"/>

## ANATEMA

Livello 5 Bonus  $+ 2$   $+ 2 + 2d6$  Bonus  
Livello Incantamento Arma  $+ 2$   $+ 2 + 4d6$  Danno

Livello 12 Bonus  $+ 2$   $+ 2 + 4d6$  Bonus  
Livello 16 Incantamento Arma  $+ 2$   $+ 2 + 4d6$  Danno

**ROVINA AL GIORNO** Livello Inquisitore Vari Round di Rovina usati oggi

round =  $\quad + \quad$   $\quad \quad \quad$   $\quad \quad \quad$

<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"/>											

## RIVELA BUGIE

RIVELA BUGIE Livello Inquisitore Vari Rivela Bugie usati oggi

<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"/>
--------------------------	--------------------------



Livello Incantatore	
Bonus Livello	

MALEDIZIONE

INCANTESIMI

$$\begin{array}{ll} \text{Incantesimi} & \text{CD TS} \\ \text{Conosciuti} & \text{Incantesimi} \end{array} \quad \begin{array}{l} \text{Incantesimi} \\ \text{al giorno} \end{array} = \frac{\text{Incant. Bonus}}{\text{Base}} + \begin{array}{l} \text{Incant. Bonus} \\ \text{Base} \end{array}$$

		<b>0</b>							
		<b>1</b>							
		<b>2</b>							
		<b>3</b>							
		<b>4</b>							
		<b>5</b>							
		<b>6</b>							
		<b>7</b>							
		<b>8</b>							
		<b>9</b>							

Legend:

- CAR-1: Solid square
- CAR-2: Open square
- CAR-4: Solid diamond
- CAR-8: Open diamond
- CAR-10: Cross

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

Concentrazione = **CAR** + -----

## FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

%

PERGAMENE

POZIONI

BACCHETTE

CARICHE  
#

CARICHE

CARICHE #

MISTERO

Mistero	1	Rivelazioni
Divinità		
Incantesimi Bonus	2	
Livello		
<b>2</b>		
Livello	3	
<b>4</b>		
Livello	4	
<b>6</b>		
Livello		
<b>8</b>		
Livello	4	
<b>10</b>		
Livello	5	
<b>12</b>		
Livello		
<b>14</b>		
Livello	6	Rivelazione Finale
<b>16</b>		
Livello		
<b>18</b>		

## **INCANTESIMI CONOSCIUTI**

0

1

1

3

4

5

6

7

8

9

# MAGUS

Livello  
Magus  
Livello  
Incantatore

## RISERVA ARCANA

CAPACITA'  
RISERVA ARCANA

Livello  
Magus

Vari

$$\boxed{\text{punti}} = \left( \frac{\text{Livello Magus}}{2} \right) + \text{INT} + \boxed{\text{ }}$$

(arrotondare per difetto, minimo 1)

pts

## POTENZIAMENTI DELL'ARMA

MAX POTENZIAMENTO  
DELL'ARMA

Livello  
Magus

$$\boxed{+} = \frac{\text{Livello Magus}}{4}$$

(arrotondare per eccesso)

Livello  
Magus  
Costo  
Potenziamento

I potenziamenti delle armi sono alimentati  
dalla tua Riserva Arcana

### POTENZIAMENTI

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

## INCANTESIMI

CD TS  
Incantesimi

Incantesimi al giorno = Incant. Base + Incant. Bonus

INT  
INT - 4  
INT - 8  
INT - 12

Classe Difficoltà su Tiro Salvezza =  $10 + \text{INT} + \text{Livello Incantesimo}$

## FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

## SEGRETI DEL MAGUS

SEGRETI  
CONOSCIUTI

Livello  
Magus

$$\boxed{\text{ }} = \frac{\text{Livello Magus}}{3}$$

Costo  
Riserva Arcana

**1**

punti

**2**

punti

**3**

punti

**4**

punti

**5**

punti

**6**

punti

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

# Ninja忍者

Livello Ninja

## NINJA

Ninja Level

**1**  { Attacco Furtivo  
Uso dei Veleni

**2**  { Riserva Ki  
Trucchi Ninja

**3**  Nessuna Traccia

**4**  Schivare Prodigo

**6**  Passi Lieve

**8**  Schivare Prodigo Migliorato

**10**  Trucchi Magistrali

**20**  Maestro nel Nascondersi

## ATTACCO FURTIVO

BONUS

Livello Ninja

Vari

DANNO FURTIVO

$$d6 = ( \quad \div 2 ) + \quad$$

(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

Livello Ninja

Vari

NESSUNA TRACCIA

$$= ( \quad \div 3 ) + \quad$$

(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

Vari

$$\boxed{\quad} = ( \quad \div 2 ) + \text{CAR} + \quad$$

(arrotondare per difetto)

Riserva Ki

Costo Ki

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

1

Effettuare un attacco addizionale 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 Maestro nel Nascondersi: lancia Invisibilità superiore come azione standard

2

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

## TRUCCHI NINJA

TRUCCHI CONOSCIUTI

Livello Ninja

Vari

$$\boxed{\quad} = ( \quad \div 2 ) + \quad$$

(arrotondare per difetto)

Trucco  
Attacco  
Furtivo

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14



# SAMURAI侍

Samurai  
Level

## ORDINE

### EDITTI

### CAPACITA'

Livello **2**

Livello **8**

Livello **15**

## SFIDE

### SFIDE

#### AL GIORNO

Livello  
Samurai

Vari

$$= \left( \frac{\square}{\square} \div 3 \right) + \underline{\hspace{1cm}}$$

(arrotondare per eccesso)

Sfide usate  
oggi



### BONUS

#### DANNO IN MISCHIA

Livello  
Samurai

Vari

$$= \underline{\hspace{1cm}} + \underline{\hspace{1cm}}$$

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

Livello 16: due volte al giorno

Livello **12**

### SFIDA IMPEGNATIVA

Il bersaglio sfidato 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

$$+ \underline{\hspace{1cm}} = \underline{\hspace{1cm}}$$

Bonus  
Tiro  
Salvezza

$$+ \underline{\hspace{1cm}} = \underline{\hspace{1cm}} + 1$$

Livello **14**

$$+ 2$$

Bonus contro incantesimi e effetti di charme e compulsione

## CAVALCATURA

Name

Creature type

Velocità a cavallo

mt q

## RESOLVE

RESOLVE  
PER DAY

Samurai  
Level

Misc

Resolve  
Today

$$= \left( \underline{\hspace{1cm}} \div 2 \right) + \underline{\hspace{1cm}}$$

(Round down)



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

### DETERMINATO

Rimuove la condizione di affaticata, 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

Familiari



Patria / Regione / Città



## AFFILIAZIONI

Religione



Nobiltà



Gilda / Ordine / Scuola / Organizzazione / Culto



Gilda / Ordine / Scuola / Organizzazione / Culto



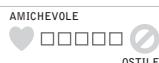
Gilda / Ordine / Scuola / Organizzazione / Culto



## ALLEATI

&

## AVVERSARI



## CARATTERISTICHE RAZZIALI

## CARATTERISTICHE DI CLASSE

### RITRATTO

### ETA'

### ASPETTO

### CLASSE SOCIALE

Razza



Età

Altezza

Peso

Occhi

Capelli

Pelle

Tratti Distintivi

Abbigliamento Preferito

### DESCRIZIONE

### PERSONALITA'

### CENNI BIOGRAFICI

Motivazioni

Fobie

Cosa Piace

Cosa Non Piace

Stranezze

FAMIGLIO  COMPAGNO ANIMALE CAVALCatura CREATURA EVOCATA

Nome della creatura

Età

Livello della  
Creatura

Tipo di creatura

Sottotipo

Peso kg

Altezza cm

DADI	VITA
d	

Punti Esperienza



## ABILITA'

Grado Razza, Talenti

## ABILITA'

Punteggio  
AbilitàBonus  
OggettiModif.  
Caratter.Bonus  
Tempor.

FOR

DES

COS

INT

SAG

CAR

FOR

**INVENTARIO****ARMATURA****EQUIPAGGIAMENTO**

Valore

Peso

Caratteristiche dell'Armatura

Tipo

Velocità Max

DES Max CA

Penalità Armatura

Peso

Fallimento Inc.

CA Armatura

kg

%

CA

**SCUDO**

Caratteristiche dello Scudo

Penalità Armatura

Peso

Fallimento Inc.

CA Armatura

kg

%

CA

**MONETE**

Rame

| | , | | ] mr

Argento

| , | | , | | ] ma

Oro

| | , | | , | | ] mo

Platino

| | , | | , | | ] mp

Totale

[ | | , | | , | | , | | , | | ]

50 monete pesano 0,5 kg monete

Lettere di Debito

| | , | | , | | , | | ]

Lettere di Credito

| , | | , | | , | | ]

Altri Titoli

| , | | , | | , | | ]

Totale

[ | | , | | , | | , | | , | | ]

**OGGETTI DI VALORE**

Valore

Oggetti Trasportati

kg

Carico Leggero

kg

Armi, Munizioni

kg

Carico Medio

kg

Armatura, Scudo

kg

Carico Pesante

kg

Oggetti Usurati

kg

Carico Massimo

kg

Pergamene, Pozioni

kg

Bacchette, Componenti

kg

Monete

kg

Peso Totale

kg

# INVENTARIO OGGETTI MAGICI

EQUIPAGGIAMENTO MAGICO	
Copricapo / Testa	Caratteristiche
Fronte / Viso	
Caratteristiche	
Occhi / Orecchie	
Caratteristiche	
Collo	
Caratteristiche	
Spalle	
Caratteristiche	
Busto	
Caratteristiche	
Cinture	
Caratteristiche	
Abiti / Corpo	
Caratteristiche	

Carico Leggero	Oggetti Trasportati	kg
<input type="text"/> kg		
Carico Medio	Armi, Munizioni	kg
<input type="text"/> kg		
Carico Pesante	Armatura, Scudo	kg
<input type="text"/> kg		
Carico Massimo	Oggetti Usurati Pergamene, Pozioni Bacchette, Componenti	kg
<input type="text"/> kg		
	Peso Totale	kg

Anello
Caratteristiche
Anello
Caratteristiche

Braccia / Polsi
Caratteristiche
Piedi
Caratteristiche

BACCHETTE

PERGAMENE

POZIONI



# 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).

