nome del personaggio | giocatore

dungeon master | campagna

razza | allineamento | livello (o equiv.) | divinità

taglia | età | genere | altezza | peso | occhi | capelli | carnagione

LIVELLI

Classe / Archetipo	Livello	Mod. Liv.	Dado Vita	Bonus Attacco	Tiri Salvezza (Te/Ri/Vo)

Nome dell'Abilità	Punteggio Originale	Punteggio Effettivo	Modif. di Abilità	Punteggio Tempor.	Modif. Tempor.
FOR forza					
DES destrezza					
COS costituzione					
INT intelligenza					
SAG saggezza					
CAR carisma					

INIZIATIVA modificatore = Modif. di Destrezza + Modificatore vario

ATTACCO BASE bonus

MISCHIA bonus d'attacco = Bonus di Attacco Base + Modif. di Forza + Modif. di Taglia + Modif Vario

DISTANZA bonus d'attacco = Bonus di Attacco Base + Modif. di Detrezza + Modif. di Taglia + Modif Vario

BMC bonus manovra comb. = Bonus di Attacco Base + Modif. di Forza + Modif. di Taglia

DMC difesa manovra comb. = Bonus di Attacco Base + Modif. di Forza + Modif. di Destrezza + Modif. di Taglia + 10

modif. cond.

TIRI SALVEZZA

		Bonus Base	Modif. di Abilità	Modif. Magico	Modificatore Vario
TEMPRA (costituzione)	=	+	+	+	+
RIFLESSI (destrezza)	=	+	+	+	+
VOLONTÀ (saggezza)	=	+	+	+	+

modif. condizionali

PF punti ferita totali

ferite/PF attuali

danni non letali

VELOCITÀ

m. qu. Velocità Base

m. qu. Velocità Modificata

m. qu. Velocità Effettiva (con Armatura)

m. qu. Volare — Manovrabilità

m. qu. Nuotare

m. qu. Scalare

m. qu. Scavare

CARICO

kg. ☐ Carico Leggero — Des massima: NO — Penalità armat.: NO

kg. ☐ Carico Medio — Des massima: +3 — Penalità armat.: -3

kg. ☐ Carico Pesante — Des massima: +1 — Penalità armat.: -6

Sollevare sulla Testa car. pesante | Sollevare da Terra car. pes. x2 | Spingere/Trascinare car. pes. x5

ABILITÁ

Classe?	Nome dell'Abilità	Caratt. Chiave	Bonus Totale	Mod. Car.	Bonus Classe	Gradi	Modificatori Vari
☐	Acrobazia	Des	=	+	+	+	+
☐	Addestrare Animali*	Car	=	+	+	+	+
☐	Artigianato	Int	=	+	+	+	+
☐	Artigianato	Int	=	+	+	+	+
☐	Artista della Fuga	Des	=	+	+	+	+
☐	Camuffare	Car	=	+	+	+	+
☐	Cavalcare	Des	=	+	+	+	+
☐	Conoscenze*	Int	=	+	+	+	+
☐	Conoscenze*	Int	=	+	+	+	+
☐	Diplomazia	Car	=	+	+	+	+
☐	Disattivare Congegni*	Des	=	+	+	+	+
☐	Furtività	Des	=	+	+	+	+
☐	Guarire	Sag	=	+	+	+	+
☐	Intimidire	Car	=	+	+	+	+
☐	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	=	+	+	+	+
☐	Utilizzare Congegni Magici*	Car	=	+	+	+	+
☐	Valutare	Int	=	+	+	+	+
☐	Volare	Des	=	+	+	+	+
			=	+	+	+	+
			=	+	+	+	+
			=	+	+	+	+
			=	+	+	+	+
			=	+	+	+	+
			=	+	+	+	+
			=	+	+	+	+
			=	+	+	+	+
			=	+	+	+	+
			=	+	+	+	+

modificatori condizionali

Le abilità marcate con * sono usabili solo se il PG possiede almeno I grado

ARMI E ATTACCHI

Nome	Bonus d'Attacco	Danno	Critico	Gittata metri	Taglia	Tipo

Munizioni

OGGETTI DIFENSIVI E RESISTENZE

Nome Oggetto Difensivo	Bonus e Tipo (ex: Deviazione, ...)	Penalità Alla Prova	Fallimento Inc. Arcani	Bonus Dex Massimo

Bonus Max Destrezza	Fallimento Inc. Arcani	Penalità Arm. Prova	Resistenza Incantesimi	Percentuale Occultamento	Resistenza al Danno

CA classe armatura

		Bonus di Armatura	Bonus di Scudo	Modif. di Destrezza	Modif. di Taglia	Armatura Naturale	Bonus di Deviazione	Modif. Vario
Condizioni Normali	= 10 +	+	+	+	+	+	+	+
A Tocco	= 10			✓	✓		✓	
Di Sorpresa	= 10	✓	✓	≠	✓	✓	✓	

Il simbolo ✓ indica che il bonus è da sommare nelle condizioni considerate. Il simbolo ≠ indica che il bonus è da sommare solo all'occasione o se espressamente indicato nelle Abilità Speciali del Personaggio

Pathfinder® Gioco di Ruolo™
Scheda del Personaggio

Revelsh Blind Beholders

EQUIPAGGIAMENTO

Peso Totale ____ kg

Oggetto (Q.tà se diversa da 1)	Peso (kg)	Oggetto (Q.tà se diversa da 1)	Peso (kg)

MONETE, GEMME E GIOIELLI

m. rame	gemme e gioielli (tra parentesi il valore in MO)
m. argento	
m. oro	
m. platino	

1 moneta di platino (MP) = 10 monete d'oro (MO) = 100 monete d'argento (MA) = 1000 monete di rame (MR)

LINGUAGGI

Linguaggi iniziali: Comune, linguaggi Razziali + 1 linguaggio per ogni punto di bonus di Intelligenza

PUNTI ESPERIENZA

Classe Favorita ____

Attuali	Necessari per il Livello successivo

Scheda per Pathfinder GdR ® versione 1.0; autore: Andrea M.A. "Szass Tam" Barbera (andrea.ma.barbera@gmail.com)
associazione culturale Revelsh Blind Beholders: http://www.revelshblindbeholders.net - info@revelshblindbeholders.net

TALENTI E ABILITÀ SPECIALI

Da Usare	Deriva Da	Nome
☐		
☐		
☐		