

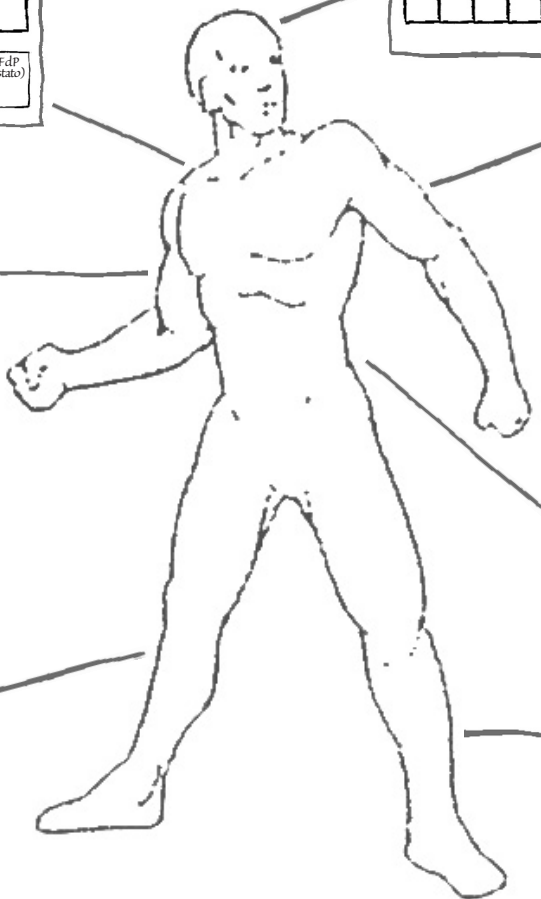
Armi _____

Faretra _____

Abiti _____

Cintura _____

SI ___ Sla ___ Slb ___ Slr ___



Torace (+30)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Armatura: T I P PS FDP (stato)

Testa (+30)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Armatura: T I P PS FDP (stato)

Braccio Destro (+20)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Armatura: T I P PS FDP (stato)

Braccio Sinistro (+20)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Armatura: T I P PS FDP (stato)

Ventre (+30)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Armatura: T I P PS FDP (stato)

Gamba Destra (+20)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Armatura: T I P PS FDP (stato)

Gamba Sinistra (+20)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Armatura: T I P PS FDP (stato)

Scudo: Riepilogo Penalità Armature
 Destrezza: _____
 Agilità: _____

Moltiplicatori delle Ferite
 Ferita: 1 2 3 4 5 6 7 8+
 Arti: x1 x1 x1 x1 x2 x2 x4 x4
 Tronco: x1 x1 x2 x2 x4 x4 x4 x6
 Testa: x2 x4 x4 x4 x6

+20/+30: Modificatori dell'Arto
 T: Taglio (Protezione da)
 I: Impatto (Protezione da)
 P: Punta (Protezione da)
 PS: Punti Strutturali Armatura
 FDP: Fattore di Protezione Armatura

TIRO CONTRO LO STORDIMENTO/SVENIMENTO
 Costituzione + Resistenza + 3d10 (unico Tiro)
 Difficoltà contro lo SVENIMENTO:
 FERITE + 5x colpo subito
 Difficoltà contro lo STORDIMENTO:
 FERITE + 5x colpo subito + Modif. dell'Arto (20 o 30)
 Si effettua dopo ogni colpo subito

FERITE

TIRO CONTRO LA MORTE
 Costituzione + Resistenza + 3d10
 Difficoltà = Ferite + Modificatore Arto (20 o 30)
 Si effettua dopo di:
 •una ferita che porta (o mantiene) il Totale delle Ferite a 40 o più
 •altro (a discrezione del Master)

Zaino o Sacca (Oggetti Trasportati)

Altri Oggetti (Razioni, Cavalcatura, etc.)

Informazioni (Pregi, Difetti, Background)

Giocatore _____
 Personaggio _____
 Annotazioni _____

ABILITÀ PRIMARIE e CARATTERISTICHE

Intelligenza _____ Costituzione _____ Razza _____ Altezza _____
 Volontà _____ Aspetto _____ Sesso _____ Peso _____
 Destrezza _____ Fortuna _____ Età _____ Occhi _____
 Agilità _____ **⑥⑥⑥** Paese _____ Capelli _____

ABILITÀ SECONDARIE e TABELLE DI GIOCO

Intelligenza	Destrezza
<ul style="list-style-type: none"> ○ _____ ○ _____ ○ _____ ○ _____ ○ Alchimia 10-2 ● Ascoltare 0-2 ○ Botanica 10-2 ○ Cartografia 5-2 ○ Curare 15-2 ● Disting. Odori e Sapori 0-2 ○ Gioco d'Azzardo 5-1 ● Individuare 0-2 ○ Leggere e Scrivere 10-2 ○ _____ 10-2 ○ _____ 10-2 ○ _____ 20-2 ○ _____ 20-2 ○ Occultismo 10-2 ● Orientamento 0-1 ● Seguire Tracce 0-2 ● Sopravvivenza 0-1 ● Storia e Geografia 0-2 ○ Strategia 10-1 ● Teologia 0-2 ● Usi e Costumi 0-2 ○ Zoologia 5-2 	<ul style="list-style-type: none"> ○ _____ ○ _____ ○ _____ ○ Armi _____ ○ _____ ○ _____ ○ Borseggiare 10-2 ○ Corpo a Corpo 5-2 ○ Cucinare 10-1 ○ Cucire 10-1 ○ Falegnameria 10-1 ○ Lanciare Oggetti 5-1 ○ Lavorare Metalli 10-2 ○ Pilotare _____ ○ Scassinare 15-2 ○ Suonare 10-1
Volontà	Costituzione
<ul style="list-style-type: none"> ○ _____ ○ _____ ○ Affinità Animale 15-2 ○ Cantare 5-1 ○ Fascino 10-2 ● Freddezza 0-2 ● Intimidire 0-1 ○ Percepire Emozioni 10-2 ● Persuasione 0-1 ○ Recitare 5-1 	<ul style="list-style-type: none"> ○ _____ ○ _____ ● Forza 0-1 ● Resistenza 0-1 ● Resist. Veleni e Malattie 0-1
Agilità	Aspetto
<ul style="list-style-type: none"> ○ _____ ○ _____ ● Atletica 0-2 ○ Cavalcare 15-2 ○ Furtività 5-2 ● Nascondersi 0-2 ○ Nuotare 10-2 ○ Schivare 10-1 	<ul style="list-style-type: none"> ○ _____ ○ _____ ○ Guardaroba e Stile 5-1 ○ Corteggiare e Sedurre 5-1 ○ Trucco e Pettinatura 5-1

Tiri Abilità (Prim.+Sec.+3d10)

Azione	Tiro
Facilissima	10
Facile	20
Media	30
Piuttosto Difficile	40
Difficile	50
Molto Difficile	60
Difficilissima	70
Quasi Impossibile	80
Assurda	90
Miracolo	100

Abilità Primarie

Valore	Costo	Forza	
1	5	1	-4 D*
2	10	2-4	-3 D
3	15	5-8	-2 D
4	20	9-14	-1 D
5	30	15-25	-
6	40	26-37	+1 D
7	50	38-45	+2 D
8	60	46-49	+3 D
9	70	50	+4 D
10	80		
11	90		
12	100		
13	115		
14	130	1-3	-1□**
15	145	4-17	-
16	160	18-20	+1□***
17	180		
18	200		
19	220		
20	250		

* D = Danno
 ** Vedi D.A.W.S.
 *** Necessita Talento

Punto d'Impatto (1d20)

Tiro di 1d20	Parte Colpita
1-2	Testa
3-8	Braccia
9-14	Gambe
15-17	Torace
18-20*	Ventre

* in caso di 20 con Armi da Tiro ritirare e non considerare l'armatura n.b. Pari arto destro, dispari arto sinistro

Esperienza

Punti	PI per +1
1-10	1 2
11-20	2 4
21-30	3 6
31-40	4 8
41-50	5 10

(1) Costo Progressivo 1
 (2) Costo Progressivo 2

Modifiche ai Tiri in Combattimento

	Bonus e Malus
In Mischia	
Attacco di Fianco	+20
Attacco alle Spalle	+30
Tocco (serve solo toccare l'avversario)	+10
Bersaglio a Terra o fortemente Intralciato	+20
Bersaglio in Movimento (laterale, non frontale)	-5/-15
Bersaglio Invisibile (variabile a seconda della situazione)	-20
Avversario su Terreno Superiore o a Cavallo (Attacco e Difesa)	-10
Con Armi da Tiro e da Lancio	
Dopo aver Mirato (per Round, massimo 3 consecutivi)	+5
In Corsa (variabile, anche a seconda dell'arma)	-10
A Cavallo e in Movimento (variabile, anche a seconda dell'arma)	-20

n.b. Se a cavallo e in movimento si usa l'abilità minore tra Cavalcare e Arma utilizzata

Manovre in Mischia

Manovre Base

- Carica +2 Danni in Attacco (5 metri a piedi, 30 a cavallo) +1 Danno in Difesa
- Chiudersi in Difesa +10 in Difesa (non si guadagnano Manovre Speciali)
- Attacco con la seconda arma -15 in Attacco (se si è Leader del Round e non si usa per parare)

Manovre Speciali (con Scarto di 20 in Difesa)

- Attacco Extra in Corpo a Corpo
- Annullamento del Bonus di un Attacco di Fianco
- Ritiro dell'Iniziativa (ristabilendo le distanze)