

Giocatore _____
 Personaggio _____
 Annotazioni _____



ABILITÀ PRIMARIE e CARATTERISTICHE

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

ABILITÀ SECONDARIE e TABELLE DI GIOCO

Intelligenza	
○ _____	_____
○ _____	_____
○ Alchimia	10-2 _____
● Ascoltare	0-2 _____
○ Botanica	10-2 _____
○ Cartografia	5-2 _____
○ Curare	15-2 _____
● Dist. Odori e Sapori	0-2 _____
○ Gioco D'Azzardo	5-1 _____
● Individuare	0-2 _____
○ Legg. e Scriv. _____	10-2 _____
○ _____	10-2 _____
○ _____	10-2 _____
○ _____	10-2 _____
● Lingua _____	0-2 _____
○ _____	20-2 _____
○ _____	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 _____

Destrezza	
○ _____	_____
○ _____	_____
○ 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 _____

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

Agilità	
○ _____	_____
● Atletica	0-2 _____
○ Cavalcare _____	15-2 _____
○ Furtività	5-2 _____
● Nascondersi	0-2 _____
○ Nuotare	10-2 _____
○ Schivare	10-1 _____

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

Volontà	
○ _____	_____
○ _____	_____
○ Affinità Animale	15-2 _____
○ Cantare	5-1 _____
● Carisma	0-1 _____
● Freddezza	0-2 _____
● Intimidire	0-1 _____
○ Percepire Emozioni	10-2 _____
○ Recitare	5-1 _____

Costituzione	
○ _____	_____
● Forza	0-1 _____
● Resistenza	0-1 _____
● Res. Veleni/Malattie	0-1 _____

Aspetto	
○ _____	_____
○ Guardaroba e Stile	5-1 _____
○ Sedurre	5-1 _____
○ Trucco e Pettinatura	5-1 _____

Punto d'Impatto	
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)	(2)	(3)
1-10	1	2	3
11-20	2	4	6
21-30	3	6	9
31-40	4	8	12
41-50	5	10	15

(1) Costo Progressivo 1
 (2) Costo Progressivo 2
 (3) Costo Progressivo 3

PI: _____

Modifiche al Tiro per Colpire	
In Mischia	Bonus e Malus
Attacco di Fianco	+20
Attacco alle Spalle	+30
Tocco (serve solo toccare l'avversario)	+10
Bersaglio a Terra, o immobilizzato	+20
Bersaglio in Movimento (corsa non frontale)	-5/-15
Bersaglio su Terreno Superiore (o a Cavallo)	-10
Bersaglio Invisibile (variabile a seconda della situazione)	-20

Con Armi da Tiro e da Lancio	
Prendere la Mira (per Round, massimo 3)	+5
Lanciare/Scoccare in Corsa (variabile a seconda dell'arma)	-10
Lanciare/Scoccare da Cavallo (variabile a seconda dell'arma)	-20

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

Manovre di Mischia	
Manovre Base	
● Carica a piedi (5 metri)	+1 Danno
● Carica a cavallo (30 metri)	+3 Danni
● Chiudersi in Difesa	+10 in Difesa
Manovre Avanzate	
■ Spinta (con uno scarto di 20 in difesa)	Corpo a Corpo per atterrare l'avversario
■ Presa (con uno scarto di 20 in difesa)	Corpo a Corpo per immobilizzare l'avversario
■ Spinta di Scudo (al posto dell'attacco)	Scudo vs Schivare per sbilanciare l'attaccante
■ Doppio Attacco (per chi utilizza 2 armi)	Due attacchi, ma non si potrà parare, solo schivare