



ARMI

FARETRA

ABITI

CINTURA

SI ___ SIa ___ SIb ___ SIr ___

Testa
S: 20 30 50 100
M: 10 30 50
Armatura: T I P PS FdP (stato)

Torace
S: 60
M: 60
Armatura: T I P PS FdP (stato)

Braccio Destro
S: 50
M: 40
Armatura: T I P PS FdP (stato)

Braccio Sinistro
S: 50
M: 40
Armatura: T I P PS FdP (stato)

Ventre
S: 60
M: 60
Armatura: T I P PS FdP (stato)

Gamba Destra
S: 50
M: 40
Armatura: T I P PS FdP (stato)

Gamba Sinistra
S: 50
M: 40
Armatura: T I P PS FdP (stato)

Scudo: Riepilogo Penalità Armature
Destrezza: _____
Agilità: _____

	Molto Lieve					Lieve					Normale					Grave					Molto Grave				
S	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50
M	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	-21	-22	-23	-24	-25

	Gravissima					Devastante					FATALE					MORTALE					LETALE				
S	52	54	56	58	60	62	64	66	68	70	72	74	76	78	80	82	84	86	88	90	92	94	96	98	100
M	-26	-27	-28	-29	-30	-31	-32	-33	-34	-35	-36	-37	-38	-39	-40	-41	-42	-43	-44	-45	-46	-47	-48	-49	-50

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** _____ **Occhi** _____ **Età** _____

Agilità _____ **Capelli** _____ **Paese** _____

ABILITÀ SECONDARIE e TABELLE DI GIOCO

Intelligenza	Destrezza	
<input type="radio"/> _____ <input type="radio"/> _____ <input type="radio"/> Alchimia 10-2 <input type="radio"/> Ascoltare 0-2 <input type="radio"/> Botanica 10-2 <input type="radio"/> Cartografia 5-2 <input type="radio"/> Curare 15-2 <input type="radio"/> Dist. Odori e Sapori 0-2 <input type="radio"/> Gioco D'Azzardo 5-1 <input type="radio"/> Individuare 0-2 <input type="radio"/> Legg. e Scriv. 10-2 <input type="radio"/> _____ 10-2 <input type="radio"/> Lingua 0-2 <input type="radio"/> _____ 20-2 <input type="radio"/> _____ 20-2 <input type="radio"/> _____ 20-2 <input type="radio"/> Occultismo 10-2 <input type="radio"/> Orientamento 0-1 <input type="radio"/> Seguire Tracce 0-2 <input type="radio"/> Sopravvivenza 0-1 <input type="radio"/> Storia e Geografia 0-2 <input type="radio"/> Strategia 10-1 <input type="radio"/> Teologia 0-2 <input type="radio"/> Usi e Costumi 0-2 <input type="radio"/> Zoologia 5-2	<input type="radio"/> _____ <input type="radio"/> _____ <input type="radio"/> Armi _____ <input type="radio"/> _____ <input type="radio"/> _____ <input type="radio"/> _____ <input type="radio"/> Borseggiare 10-2 <input type="radio"/> Corpo a Corpo 5-2 <input type="radio"/> Cucinare 10-1 <input type="radio"/> Cucire 10-1 <input type="radio"/> Falegnameria 10-1 <input type="radio"/> Lanciare Oggetti 5-1 <input type="radio"/> Lavorare Metalli 10-2 <input type="radio"/> Pilotare _____ <input type="radio"/> Scassinare 15-2 <input type="radio"/> Suonare 10-1 <th>Agilità</th>	Agilità

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

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

Manovre di Mischia

Manovre Base	Manovre Avanzate
<ul style="list-style-type: none"> Carica a piedi (5 metri) +1 Danno Carica a cavallo (30 metri) +3 Danni Chiudersi in Difesa +10 in Difesa 	<ul style="list-style-type: none"> Spinta (con uno scarto di 20 in difesa) Corpo a Corpo per atterrare l'avversario Presca (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

Volontà

<input type="radio"/> _____ <input type="radio"/> _____ <input type="radio"/> Affinità Animale 15-2 <input type="radio"/> Cantare 5-1 <input type="radio"/> Carisma 0-1 <input type="radio"/> Freddezza 0-2 <input type="radio"/> Intimidire 0-1 <input type="radio"/> Percepire Emozioni 10-2 <input type="radio"/> Recitare 5-1	<th>Costituzione</th>	Costituzione
---	-----------------------	--------------

Esperienza

Punti	PI per +1
1-10	(1) (2) (3)
11-20	1 2 3
21-30	2 4 6
31-40	3 6 9
41-50	4 8 12
	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