

ARMI

FARETRA

ABITI

CINTURA

SI__ SIa__ SIb__ SIr__

Torace

S: _____ 60

M: _____ 60

Armatura: _____ FdP (stato)

Braccio Destro

S: _____ 50

M: _____ 40

Armatura: _____ FdP (stato)

Braccio Sinistro

S: _____ 50

M: _____ 40

Armatura: _____ FdP (stato)

Testa

S: _____ 20 30 50 100

M: _____ 10 30 50

Armatura: _____ FdP (stato)

Ventre

S: _____ 60

M: _____ 60

Armatura: _____ FdP (stato)

Gamba Destra

S: _____ 50

M: _____ 40

Armatura: _____ FdP (stato)

Gamba Sinistra

S: _____ 50

M: _____ 40

Armatura: _____ FdP (stato)

Scudo: _____

Riepilogo Penalità Armature

Destrezza: _____

Agilità: _____

S: Tiro per non Svenire
M: Tiro per non Morire
x: Moltiplicatori di Danno
T: Taglio (protezione da)
I: Impatto (protezione da)
P: Punta (protezione da)
PS: Punti Strutturali armatura
FdP: Fattore di Protezione armatura

	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

○ _____

○ _____

○ 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 _____

Agilità

○ _____

● Atletica 0-2 _____

○ Cavalcare 15-2 _____

○ Furtività 5-2 _____

● Nascondersi 0-2 _____

○ Nuotare 10-2 _____

○ Schivare 10-1 _____

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 _____

Volontà

○ _____

○ _____

○ Affinità Animale 15-2 _____

○ Cantare 5-1 _____

● Carisma 0-1 _____

● Freddezza 0-2 _____

● Intimidire 0-1 _____

○ Percepire Emozioni 10-2 _____

○ Recitare 5-1 _____

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	

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	Costituzione
15	145	1-3 -1□**
16	160	4-17 -
17	180	18-20 +1□***
18	200	
19	220	*D = Danno
20	250	**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	
● 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