

**Giocatore**  
**Personaggio**  
**Annotazioni**

ERIC "TOCCOFERRO" NAVAR

PREGI: RESISTENZA AL DANNO - RESISTENZA ALLE FERITE



v. 3.0.2

**ABILITÀ PRIMARIE e CARATTERISTICHE**

<b>Intelligenza</b> <u>16</u>	<b>Costituzione</b> <u>18</u>	<b>Razza</b> _____	<b>Altezza</b> <u>1.83</u>
<b>Volontà</b> <u>16</u>	<b>Aspetto</b> <u>16</u>	<b>Sesso</b> <u>MASCHILE</u>	<b>Peso</b> <u>85 KG</u>
<b>Destrezza</b> <u>19</u>	<b>Fortuna</b> <u>15</u>	<b>Occhi</b> <u>CASTANI</u>	<b>Età</b> <u>23 (3 AGO. 483)</u>
<b>Agilità</b> <u>17</u>	●●●⑥	<b>Capelli</b> <u>NERI</u>	<b>Paese</b> <u>CAEN (AMER)</u>

**ABILITÀ SECONDARIE e TABELLE DI GIOCO**

**Intelligenza**

○ _____	_____	_____
○ _____	_____	_____
○ Alchimia	10-2	<u>6</u>
● Ascoltare	0-2	<u>12 28</u>
○ Botanica	10-2	<u>6</u>
● Cartografia	5-2	<u>0 16</u>
○ Curare	15-2	<u>1</u>
● Dist. Odori e Sapori	0-2	<u>2 18</u>
● Gioco D'Azzardo	5-1	<u>12 28</u>
● Individuare	0-2	<u>14 30</u>
● Legg. e Scriv. <u>GREYHAVEN</u>	10-2	<u>4 20</u>
○ _____	10-2	_____
○ _____	10-2	_____
○ _____	10-2	_____
● Lingua <u>GREYHAVEN</u>	0-2	<u>10 26</u>
○ _____	20-2	_____
○ _____	20-2	_____
○ _____	20-2	_____
○ Occultismo	10-2	<u>6</u>
● Orientamento	0-1	<u>14 30</u>
● Seguire Tracce	0-2	<u>10 26</u>
● Sopravvivenza	0-1	<u>13 29</u>
● Storia e Geografia	0-2	<u>7 23</u>
● Strategia	10-1	<u>8 24</u>
● Teologia	0-2	<u>8 24</u>
● Usi e Costumi	0-2	<u>7 23</u>
● Zoologia	5-2	<u>0 16</u>

**Destrezza**

○ _____	_____	_____
○ _____	_____	_____
● Armi <u>MARTELLI 4+2</u>	15-2	<u>37 56</u>
○ _____	_____	_____
● <u>BALESTRA</u>	5-2	<u>13 32</u>
● <u>SCUDO</u>	10-1	<u>10 29</u>
○ _____	_____	_____
○ Borseggiare	10-2	<u>9</u>
● Corpo a Corpo	5-2	<u>24 43</u>
○ Cucinare	10-1	<u>9</u>
○ Cucire	10-1	<u>9</u>
○ Falegnameria	10-1	<u>9</u>
○ Lanciare Oggetti	5-1	<u>14</u>
● Lavorare Metalli	10-2	<u>3 22</u>
○ Pilotare	_____	<u>14</u>
○ Scassinare	15-2	<u>4</u>
○ Suonare	10-1	<u>9</u>

**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	<b>Costituzione</b>
14	130	1-3 -1□**
15	145	4-17 -
16	160	18-20 +1□***
17	180	
18	200	
19	220	*D = Danno
20	250	**Vedi D.A.W.S.
		***Necessita Talento

**Volontà**

○ _____	_____	_____
○ _____	_____	_____
○ Affinità Animale	15-2	<u>1</u>
○ Cantare	5-1	<u>11</u>
● Carisma	0-1	<u>10 26</u>
● Freddezza	0-2	<u>24 37</u>
● Intimidire	0-1	<u>26 42</u>
● Percepire Emozioni	10-2	<u>7 23</u>
● Recitare	5-1	<u>10 26</u>

**Agilità**

○ _____	_____	_____
○ _____	_____	_____
● Atletica	0-2	<u>16 33</u>
● Cavalcare <u>CAVALLI</u>	15-2	<u>15 32</u>
● Furtività	5-2	<u>3 20</u>
● Nascondersi	0-2	<u>3 20</u>
● Nuotare	10-2	<u>5 22</u>
● Schivare	10-1	<u>37 54</u>

**Costituzione**

○ _____	_____	_____
○ _____	_____	_____
● Forza	0-1	<u>46 64 (43)</u>
● Resistenza	0-1	<u>22 40</u>
● Res. Veleni/Malattie	0-1	<u>19 37</u>

**Aspetto**

○ _____	_____	_____
○ _____	_____	_____
○ Guardaroba e Stile	5-1	<u>11</u>
● Sedurre	5-1	<u>5 21</u>
○ Trucco e Pettinatura	5-1	<u>11</u>

**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: 33

**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	+20
Bersaglio Immobilizzato	+20
Bersaglio su Terreno Superiore (o a Cavallo)	-10
Bersaglio Invisibile (variabile a seconda della situazione)	-20
<b>Con Armi da Tiro e da Lancio</b>	
Prendere la Mira (per Round, massimo 3)	+5
Lanciare/Scoccare in Corsa (variabile a seconda arma)	-10
Lanciare/Scoccare da Cavallo (variabile a seconda 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
<b>Manovre Avanzate</b>	
■ 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	

111 222x3 333 444 666x3 777 999 000x2