

Armi

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |

Vestiti

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |

Zaino

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |

Faretra

|  |
|--|
|  |
|  |

Denaro e Preziosi

|    |     |     |     |
|----|-----|-----|-----|
| SI | Sla | Slb | Slr |
|----|-----|-----|-----|

Torace

Protezione

T

I

P

Usura

Braccio Destro

Protezione

T

I

P

Usura

Testa

Protezione

T

I

P

Usura

Braccio Sinistro

Protezione

T

I

P

Usura

Ventre

Protezione

T

I

P

Usura

Gamba Destra

Protezione

T

I

P

Usura

Gamba Sinistra

Protezione

T

I

P

Usura

Scudo

Penalità Armature

Manutenzione e Altri Costi



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 x8

T/I/P: Protezione da Taglio, Impatto, Punta

TIRO CONTRO LO STORDIMENTO/SVENIMENTO  
Costituzione + Resistenza + 3d10 (unico Tiro)  
Difficoltà contro lo SVENIMENTO:  
Ferite + 5x Danni del colpo subito  
Difficoltà contro lo STORDIMENTO:  
Ferite + 5x Danni del colpo subito + 20  
Si effettua dopo ogni colpo subito

FERITE

TIRO CONTRO LA MORTE  
(Costituzione + Resistenza + 3d10)  
Difficoltà = Ferite  
Si effettua dopo di:  
• un colpo che causa 8 Punti di Danno o più (5 in testa)  
• aver raggiunto 40 o più Ferite  
• altro (a discrezione del Master)

Averi e Beni (non portati con sé)

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

Altre Informazioni

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

|    |     |     |     |
|----|-----|-----|-----|
| SI | Sla | Slb | Slr |
|----|-----|-----|-----|

Pregi, Difetti, Background

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

Nome

Giocatore

Razza e Origine

Sesso Età Altezza Peso Occhi Capelli



Scheda del PG V. 6.1

Intelligenza

- O
- O
- O
- Alchimia
- Ascoltare
- Botanica
- Cartografia
- Curare
- Distinguere Odori e Sapori
- Gioco d'Azzardo
- Individuare
- Lingua
- 
- 
- 
- Musica
- Occultismo
- Orientamento
- Seguire tracce
- Sopravvivenza
- Storia e Geografia
- Strategia e Tattica
- Teologia
- Usi e Costumi
- Zoologia

Volontà

- O
- O
- O
- Affinità Animale
- Cantare
- Fascino
- Freddezza
- Intimidire
- Percepire Emozioni
- Persuasione
- Recitare

Destrezza

- O
- O
- Armi da Mischia
- Armi da Tiro
- Borseggiare
- Corpo a Corpo
- Cucinare
- Cucire
- Falegnameria
- Lanciare Oggetti
- Lavorare Metalli
- Pilotare
- Scassinare

Agilità

- O
- O
- Atletica
- Cavalcare
- Furtività
- Nascondersi

Costituzione

- O
- O
- Forza ( )
- Resistenza
- Resistenza a Veleni e Malattie

Aspetto

- O
- O
- Sedurre
- Stile ed Eleganza

Fortuna ( )

6 6 6 6 6 6

Difesa



Specializzazioni

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

Maestrie

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

Facoltà Innate

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

Punti Incremento (P.I.)

|  |
|--|
|  |
|  |

Modificatori di Combattimento

Invisibilità (Attacco e Difesa) +20  
Terreno Superiore (Attacco e Difesa) +10  
A Terra o Immobilizzato (Attacco e Difesa) -20  
Attacco volto a Toccare +10  
Attacco al Corpo o alle Gambe -10  
Attacco Mirato a una Localazione -20  
Difesa Successiva alla Prima -20  
Difesa da Attaccante di Stazza diversa da +30 a -30  
Con Armi da Tiro e da Lancio  
Prendere la Mira (massimo 3 Round) +5/Round  
Lancio/Tiro in corsa (variabile) -10  
A Cavallo e/o in Movimento (variabile) -20  
Bersaglio in Movimento Laterale da -5 a -15  
n.b. se a cavallo e in movimento si usa l'abilità minore tra Cavalcare e Arma

Regole Avanzate

■ Carica a piedi (minimo 10 metri): +2 Bonus Forza (+10 allo Scarto di Difesa se si riesce ad evitarla)  
■ Combattere con 2 armi: +5 Difesa (o secondo Attacco a -15 senza Bonus Forza)  
■ Scarti di Attacco (Attacco > Difesa, di 5 in 5)  
+1 Forza applicabile ogni 5 di Scarto  
+1 Danno Minimo (o -1 Danno Massimo) ogni 5 di Scarto  
■ Chiudersi in Difesa: +10 Difesa (si può rompere la Mischia in caso di successo)  
■ Scarti di Difesa (Difesa > Attacco di 20 punti)\*  
•Corpo a Corpo •Annullamento Malus Difesa  
•Rottura della Mischia •Conquista Priorità  
\* non applicabili se ci si chiude in Difesa

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