

Nome _____

Giocatore _____

Razza e Origine _____

Sesso _____ Età _____ Altezza _____ Peso _____ Occhi _____ Capelli _____



Scheda del PG V. 6.1

⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥ ⑥



Specializzazioni ⑨

Maestrie

Facoltà Innate

Punti Incremento (P.I.)

Intelligenza

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

Volontà

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

Destrezza

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

Agilità

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

Costituzione

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

Aspetto

- O _____
- O _____
- _____ Sedurre
- _____ Stile ed Eleganza

Fortuna ()

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 Locazione	-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