

Giocatore \_\_\_\_\_  
 Personaggio \_\_\_\_\_  
 Annotazioni \_\_\_\_\_



## ABILITÀ PRIMARIE e CARATTERISTICHE

Intelligenza \_\_\_\_\_ Costituzione \_\_\_\_\_ Razza \_\_\_\_\_ Altezza \_\_\_\_\_  
 Volontà \_\_\_\_\_ Aspetto \_\_\_\_\_ Sesso \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Destrezza \_\_\_\_\_ Fortuna \_\_\_\_\_ Età \_\_\_\_\_ Occhi \_\_\_\_\_  
 Agilità \_\_\_\_\_ **⑥⑥⑥** Paese \_\_\_\_\_ Capelli \_\_\_\_\_

## ABILITÀ SECONDARIE e TABELLE DI GIOCO

### Intelligenza

○ \_\_\_\_\_  
 ○ \_\_\_\_\_  
 ○ \_\_\_\_\_  
 ○ \_\_\_\_\_  
 ○ Alchimia 10-2 \_\_\_\_\_  
 ● Ascoltare 0-2 \_\_\_\_\_  
 ○ Botanica 10-2 \_\_\_\_\_  
 ○ Cartografia 5-2 \_\_\_\_\_  
 ○ Curare 15-2 \_\_\_\_\_  
 ● Disting. Odori e Sapori 0-2 \_\_\_\_\_  
 ○ Gioco d'Azzardo 5-1 \_\_\_\_\_  
 ● Individuare 0-2 \_\_\_\_\_  
 ○ Leggere e Scrivere \_\_\_\_\_ 10-2 \_\_\_\_\_  
 ○ \_\_\_\_\_ 10-2 \_\_\_\_\_  
 ○ \_\_\_\_\_ 10-2 \_\_\_\_\_  
 ● Lingua \_\_\_\_\_ 0-2 \_\_\_\_\_  
 ○ \_\_\_\_\_ 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 \_\_\_\_\_

### Volontà

○ \_\_\_\_\_  
 ○ \_\_\_\_\_  
 ○ Affinità Animale 15-2 \_\_\_\_\_  
 ○ Cantare 5-1 \_\_\_\_\_  
 ○ Fascino 10-2 \_\_\_\_\_  
 ● Freddezza 0-2 \_\_\_\_\_  
 ● Intimidire 0-1 \_\_\_\_\_  
 ○ Percepire Emozioni 10-2 \_\_\_\_\_  
 ● Persuasione 0-1 \_\_\_\_\_  
 ○ Recitare 5-1 \_\_\_\_\_

### 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 \_\_\_\_\_  
 ● Resist. Veleni e Malattie 0-1 \_\_\_\_\_

### Aspetto

○ \_\_\_\_\_  
 ○ Guardaroba e Stile 5-1 \_\_\_\_\_  
 ○ Corteggiare e Sedurre 5-1 \_\_\_\_\_  
 ○ Trucco e Pettinatura 5-1 \_\_\_\_\_

### 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	<b>Costituzione</b>	
15	145	1-3	-1 □ **
16	160	4-17	-
17	180	18-20	+1 □ ***
18	200		
19	220		
20	250		

\* D = Danno  
 \*\* Vedi D.A.W.S.  
 \*\*\* Necessita Talento

### Punto d'Impatto (1d20)

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)
1-10	1	2
11-20	2	4
21-30	3	6
31-40	4	8
41-50	5	10

(1) Costo Progressivo 1  
 (2) Costo Progressivo 2

PI:

### Modifiche ai Tiri in Combattimento

In Mischia	Bonus e Malus
Attacco di Fianco	+20
Attacco alle Spalle	+30
Tocco (serve solo toccare l'avversario)	+10
Bersaglio a Terra o fortemente Intralciato	+20
Bersaglio in Movimento (laterale, non frontale)	-5/-15
Bersaglio Invisibile (variabile a seconda della situazione)	-20
Avversario su Terreno Superiore o a Cavallo (Attacco e Difesa)	-10
<b>Con Armi da Tiro e da Lancio</b>	
Dopo aver Mirato (per Round, massimo 3 consecutivi)	+5
In Corsa (variabile, anche a seconda dell'arma)	-10
A Cavallo e in Movimento (variabile, anche a seconda dell'arma)	-20

n.b. Se a cavallo e in movimento si usa l'abilità minore tra Cavalcare e Arma utilizzata

### Manovre in Mischia

Manovre Base	
● Carica (5 metri a piedi, 30 a cavallo)	+2 Danni in Attacco +1 Danno in Difesa
● Chiudersi in Difesa (non si guadagnano Manovre Speciali)	+10 in Difesa
● Attacco con la seconda arma (se si è Leader del Round e non si usa per parare)	-15 in Attacco
<b>Manovre Speciali (con Scarto di 20 in Difesa)</b>	
■ Attacco Extra in Corpo a Corpo	
■ Annullamento del Bonus di un Attacco di Fianco	
■ Ritiro dell'Iniziativa (ristabilendo le distanze)	