Armi

Vestiti

Zaino

Faretra

Denaro e Preziosi

Sl ___ Sla ___ Slb ___ Slr ___

Torace _____

Protezione			Usura
T	I	P	

Testa _____

Protezione			Usura
T	I	P	

Braccio Destro _____

Protezione			Usura
T	I	P	

Braccio Sinistro _____

Protezione			Usura
T	I	P	

Scudo

Penalità Armature

Manutenzione e Altri Costi

Ventre _____

Protezione			Usura
T	I	P	

Gamba Destra _____

Protezione			Usura
T	I	P	

Gamba Sinistra _____

Protezione			Usura
T	I	P	

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)

Sl ___ Sla ___ Slb ___ Slr ___

Altre Informazioni

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
O ___ ___ Botanica
O ___ ___ Cartografia
O ___ ___ Curare
● ___ ___ Distinguere Odori e Sapori
O ___ ___ Gioco d'Azzardo
● ___ ___ Individuare
● ___ ___ Lingua _____
O ___ ___ _____
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 ( )

Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ

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 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