Armi

Faretra

Abiti

Cintura

SI ___ SIa ___ SIb ___ SIr ___

Torace (+30)
Armatura: T | I | P | PS | FdP (stato)

Testa (+30)
Armatura: T | I | P | PS | FdP (stato)

Braccio Destro (+20)
Armatura: T | I | P | PS | FdP (stato)

Braccio Sinistro (+20)
Armatura: T | I | P | PS | FdP (stato)

Scudo:

Riepilogo Penalità Armature
Destrezza:
Agilità:

Ventre (+30)
Armatura: T | I | P | PS | FdP (stato)

Gamba Destra (+20)
Armatura: T | I | P | PS | FdP (stato)

Gamba Sinistra (+20)
Armatura: T | I | P | PS | FdP (stato)

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	x6			

+20/+30: Modificatori dell'Arto
T: Taglio (Protezione da)
I: Impatto (Protezione da)
P: Punta (Protezione da)
PS: Punti Strutturali Armatura
FdP: Fattore di Protezione Armatura

TIRO CONTRO LO STORDIMENTO/SVENIMENTO
Costituzione + Resistenza + 3d10 (unico Tiro)
Difficoltà contro lo SVENIMENTO:
FERITE + 5x colpo subito
Difficoltà contro lo STORDIMENTO:
FERITE + 5x colpo subito + Modif. dell'Arto (20 o 30)
Si effettua dopo ogni colpo subito

FERITE

TIRO CONTRO LA MORTE
(Costituzione + Resistenza + 3d10)
Difficoltà = Ferite + Modificatore Arto (20 o 30)
Si effettua dopo di:
- una ferita che porta (o mantiene) il Totale delle Ferite a 40 o più
- altro (a discrezione del Master)

Zaino o Sacca
(Oggetti Trasportati)

Altri Oggetti
(Razioni, Cavalcatura, etc.)

Informazioni
(Pregi, Difetti, Background)

Giocatore ___
Personaggio ___
Annotazioni ___

Myst V. 4.1

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

O				
O				
O				
O				
O Alchimia	10-2			
● Ascoltare	0-2			
O Botanica	10-2			
O Cartografia	5-2			
O Curare	15-2			
● Disting. Odori e Sapori	0-2			
O Gioco d'Azzardo	5-1			
● Individuare	0-2			
O Leggere e Scrivere	10-2			
O	10-2			
O	10-2			
● Lingua	0-2			
O	20-2			
O	20-2			
O Occultismo	10-2			
● Orientamento	0-1			
● Seguire Tracce	0-2			
● Sopravvivenza	0-1			
● Storia e Geografia	0-2			
O Strategia	10-1			
● Teologia	0-2			
● Usi e Costumi	0-2			
O Zoologia	5-2			

Volontà

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

Destrezza

O				
O				
O				
O Armi				
O				
O				
O				
O Borseggiare	10-2			
O Corpo a Corpo	5-2			
O Cucinare	10-1			
O Cucire	10-1			
O Falegnameria	10-1			
O Lanciare Oggetti	5-1			
O Lavorare Metalli	10-2			
O Pilotare				
O Scassinare	15-2			
O Suonare	10-1			

Agilità

O				
O				
● Atletica	0-2			
O Cavalcare	15-2			
O Furtività	5-2			
● Nascondersi	0-2			
O Nuotare	10-2			
O Schivare	10-1			

Costituzione

O				
● Forza	0-1			
● Resistenza	0-1			
● Resist. Veleni e Malattie	0-1			

Aspetto

O				
O Guardaroba e Stile	5-1			
O Corteggiare e Sedurre	5-1			
O 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	**Costituzione**	
14	130	1-3	-1 ☐ **
15	145	4-17	–
16	160	18-20	+1 ☐ ***
17	180		
18	200	* D = Danno	
19	220	** Vedi D.A.W.S.	
20	250	*** 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
Con Armi da Tiro e da Lancio	
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

Manovre Speciali (con Scarto di 20 in Difesa)
- Attacco Extra in Corpo a Corpo
- Annullamento del Bonus di un Attacco di Fianco
- Ritiro dell'Iniziativa (ristabilendo le distanze)