

Giocatore _____
Personaggio _____
Kit Background _____



ABILITÀ PRIMARIE e CARATTERISTICHE

Intelligenza ___ (___) **Costituzione** ___ (___) **Razza** _____ **Altezza** _____
Volontà ___ (___) **Aspetto** ___ (___) **Sesso** _____ **Peso** _____
Destrezza ___ (___) **Fortuna** ___ (___) **Occhi** _____ **Età** _____
Agilità ___ (___) (6)(6)(6) **Capelli** _____ **Paese** _____

ABILITÀ SECONDARIE e TABELLE DI GIOCO

Intelligenza

○ _____
○ _____
○ Alchimia 10-2 _____
● Ascoltare 0-2 _____
○ Botanica 10-2 _____
○ Cartografia 5-2 _____
○ Curare 15-2 _____
● Dist. Odori e Sapori 0-2 _____
○ Geologia 10-2 _____
○ *Gioco D'Azzardo* 5-1 _____
● Individuare 0-2 _____
○ Legg. e Scriv. _____ 10-2 _____
○ _____ 10-2 _____
○ _____ 10-2 _____
○ _____ 20-2 _____
○ _____ 20-2 _____
● Misticismo 0-2 _____
● Orientamento 0-1 _____
● Seguire Tracce 0-2 _____
● Sopravvivenza 0-1 _____
● Storia e Geografia 0-2 _____
● Usi e Costumi 0-2 _____
○ Zoologia 5-2 _____

Volontà

○ _____
○ _____
○ Affinità Animale 15-2 _____
○ Cantare 5-1 _____
● Carisma 0-1 _____
● Freddezza 0-2 _____
● Intimidire 0-1 _____
○ Leadership 10-1 _____
○ *Percepire Emozioni* 10-2 _____
○ Recitare 5-1 _____

Forza 0-1 _____

Destrezza

○ _____
○ _____
○ Armi _____
○ _____
○ _____
○ _____
○ _____
○ Borseggiare 10-2 _____
○ Corpo a Corpo _____
○ Cucinare 10-1 _____
○ Lanciare Oggetti 5-1 _____
○ Pilotare 15-2 _____
○ Riparare Armi 10-2 _____
○ Scassinare 15-2 _____
○ Suonare _____ 10-1 _____

Agilità

○ _____
○ _____
● Atletica 0-2 _____
○ Cavalcare _____ 15-2 _____
○ Furtività 5-2 _____
● Nascondersi 0-2 _____
○ Nuotare 20-2 _____
○ Schivare 10-1 _____

Costituzione

○ _____
○ _____
● Resistenza 0-1 _____
● Res. Veleni/Malattie 0-1 _____

Aspetto

○ _____
○ _____
○ *Guardaroba e Stile* 5-1 _____
○ 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

Costo	Bonus	Forza	Costituzione
0	0		
4	+1		
8	+2	1 -4 D*	
12	+3	2-5 -3 D	
16	+4	6-10 -2 D	
20	+5	11-20 -1 D	
24	+6	21-30 -	
28	+7	31-40 +1 D	
32	+8	41-45 +2 D	
36	+9	46-49 +3 D	
40	+10	50 +4 D	
45	+11		
50	+12		
55	+13		
60	+14		1-3 -1□**
65	+15		4-17 -
72	+16		18-20 +1□
79	+17		
86	+18		
93	+19		
100	+20		

*D = Danno
**Vedi D.A.W.S.

Punto d'Impatto

Tiro di 1d20	Parte Colpita
1-2*	Testa
3-8	Braccia
9-14	Gambe
15-17	Torace
18-20	Ventre

* 1 con Armi da Tiro è Colpo Critico
n.b. Pari arto destro, dispari arto sinistro

Esperienza

Punti	PI per +1
	(1) (2) (3)
1-10	1 2 3
11-20	2 4 6
21-30	3 6 9
31-40	4 8 12
41-50	5 10 15

(1) Costo Progressivo 1
(2) Costo Progressivo 2
(3) Costo Progressivo 3
PI: _____

Modifiche al Tiro per Colpire

Circostanza	Bonus e Malus
Attacco alle Spalle	+15
Attacco di Lato	+5 / +10 (a discrez. del Master)
Attacco di Tocco (basta Toccare)	+10 / +20 (a discrez. del Master)
Attacco in Carica	+5 (+1 al Danno, almeno 6 mt)
Attacco in Carica (a Cavallo)*	+5 (+3 al Danno, almeno 15 mt)
Armi da Tiro: prendendo la Mira	+5 a Round (massimo 3 Round)
Armi da Tiro: in Corsa o a Cavallo	-10 / -20 (a seconda dell'Arma)
Bersaglio di Diverse Dimensioni	+10 / -10, +20 / -20, +30 / -30
Bersaglio Immobile	+30
Bersaglio a Terra	+15
Bersaglio Invisibile	-25 (-50 se da Lancio/Tiro)
Bersaglio su Terreno Superiore	-5 / -10 (a seconda dell'Altezza)

* Si usa l'abilità minore tra Cavalcare e Arma utilizzata

Manovre di Attacco e Difesa

Tipo di Attacco	Bonus e Malus
Generico	nessuno
Finta	nessuno
Colpo Mirato	-10 (-20 alla Testa)
Colpo per Sbilanciare	-20
Colpo per Disarmare	-20

Tipo di Difesa	Difficoltà
Parata / Schivata	Attacco
Frazione in Meno	Attacco +10 / Frazione
Spinta o Sgambetto	Attacco +25
Botta d'Arresto	Attacco +30
Colpo per Disarmare	Attacco +40
Attacco Libero	Attacco +50