LA SESTA ERA 0.85.4

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Fronte — Il Tavolo da Gioco

NOME _____ GIOCATORE _____

ETÀ E MESTIERE _____ PE

ATTRIBUTI

punteggio medio umano: 1d

DADI	ATTRIBUTO/NOTE
ESTERIORI	
	Forza
	Destrezza
	Costituzione
	Percezione
INTERIORI	
	Memoria
	Concentrazione
	Empatia
	Tenacia

ABILITÀ

addestramenti di una vita

DADI	ABILITÀ (attributi)
	Arcano *(Concentrazione / Tenacia)*
	Ascendente *(Empatia)*
	Conoscenze *(Memoria)*
	Distanza *(Destrezza / Percezione)*
	Furtività *(Destrezza)*
	Manualità *(Destrezza / Concentrazione)*
	Mischia *(Forza / Destrezza)*
	Sopravvivenza *(Percezione / Costituzione)*

Abilità a 0: si tira coi soli dadi dell'Attributo.
Arcano: serve almeno 1 punto e una ragione narrativa.

POOL DI COMBATTIMENTO

MISCHIA (PESANTE) = For + Mischia

MISCHIA (LEGGERA) = Des + Mischia

DISTANZA = Des + Distanza

ARMI

ARMA	DANNO	PORTATA / GITTATA	PESO	NOTE

PROTEZIONI, LOCAZIONI E FERITE

LOCAZIONE	RIDUZIONE DANNO	ARMATURA/FERITE/NOTE
Gamba *(sx/dx)*		
Braccio *(sx/dx)*		
Bacino / Fianco		
Addome		
Petto		
Testa / Collo		
Scudo		

Gravità: 1–2 Leggera · 3–4 Seria (sanguina) · 5–6 Grave (arto fuori uso) · 7+ Mortale.

CONDIZIONI

Leggera 4–6: -1d · Grave 7–9: -2d · Critica 10

Fatica *(Esteriori)*

Stress *(Interiori)*

Corruzione *(totale)*

Permanente

ALTRE CONDIZIONI

DISCIPLINE, TECNICHE, PRATICHE E DOTI

NOME	EFFETTO

VITA E SAPERE

Retro — Ciò che il personaggio è e possiede

ASPETTO

EQUIPAGGIAMENTO

DENARI E BENI

12 denari = 1 soldo · 20 soldi = 1 lira

LIRE SOLDI DENARI

LEGAMI E CONTATTI

CICATRICI E SEGNI PERMANENTI

NOTE