

LA SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Indica il carattere ed il destino del Personaggio

Sine Requie

Nome giocatore _____

Tarocco dominante _____

Nome Personaggio _____

Nazionalità _____

Professione _____

Famiglia _____

Reputazione _____

Pregi _____ Difetti _____

Elenco pregi e difetti del Personaggio

Indica quanto siete conosciuti

Caratteristiche mentali

Caratteristiche sociali

Abilità cui far riferimento nei test

Nome dell'arma

Eventuale requisito

Valore necessario per colpire

Tipo di proiettili

Numero di colpi nel caricatore

Punti vita iniziali (gen. 8)

Segnare il livello attuale di punti vita

Segnare i malus dovuti alle ferite o al dolore

Segnare qua i punti avanzamento in surplus così da poterli usare in seguito

Risoluzione (Vol + Rif + Kar)

Arma	Abilità	Requisito	Tiro	Calibro	N. colpi	Gittata	Cl. danno	Munizioni

Punti vita massimi

Punti vita attuali

(10 9) 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10

Malus (dovuti al massimo danno subito)

Punti avanzamento

Danno	Ferita	Malus
0	-	0
1-2	†	-1
3-4-5	††	-3
6	x	-6
7	xx	-7
8	☠	-



Caratteristiche fisiche

Caratteristiche spirituali

Numero max. di carte da pescare

Quanto siete "svegli". Regola anche l'ordine di azione

Munizioni a disposizione (per armi da tiro)

Scudo o protezione

Entità del danno base dell'arma

Gittata media dell'arma

Schema riassuntivo delle ferite e relativi malus

Indicare sulla sagoma le ferite subite dal Personaggio secondo lo schema a sinistra

Indica quanto siete preparati
nella relativa abilità

Bonus da sommare quando si
effettua un tiro

Caratteristica
correlata su cui
sommare i bonus

Nome abilità

Indicare
il veicolo che
sapete
guidare

Contatore dei
fallimenti:
segnare una
crocetta ogni
fallimento (non
barate, quando
riempirete il
contatore
avanzere
nell'abilità
corrispondente,
avete mai
sentito dire che
"sbagliando si im-
para"? se si
sopravvive,
è ovvio!)

Descrizione
fisica e psicologica
del Personaggio,
eventi passati
degni di nota

Oggetti, vestiti,
attrezzature
in possesso del
Personaggio

Abilità primarie

	Fallimenti	Grado Bonus		Fallimenti	Grado Bonus
Arrampicarsi (Coo)	□□□□□□□□	— ()	Nascondere oggetti (Int)	□□□□□□□□	— ()
Ascoltare (Rif)	□□□□□□□□	— ()	Nuotare (Coo)	□□□□□□□□	— ()
Cercare/Perquisire (Rif)	□□□□□□□□	— ()	Orientamento (Int)	□□□□□□□□	— ()
Correre (Coo)	□□□□□□□□	— ()	Osservare (Rif)	□□□□□□□□	— ()
Guidare (Rif)	□□□□□□□□	— ()	Persuadere (Soc)	□□□□□□□□	— ()
Intrufolarsi (Coo)	□□□□□□□□	— ()	Rissa (For)	□□□□□□□□	— ()
Lanciare oggetti (Coo)	□□□□□□□□	— ()	Sequire tracce (Rif)	□□□□□□□□	— ()
Leggere e scrivere (Con)	□□□□□□□□	— ()	Schivare (Coo)	□□□□□□□□	— ()
Lingua (Con)	□□□□□□□□	— ()	usare arma (Coo)	□□□□□□□□	— ()
Mercanteggiare (Soc)	□□□□□□□□	— ()		□□□□□□□□	— ()

Indicare
l'arma che
sapete usare

Abilità secondarie

	Fallimenti	Grado Bonus		Fallimenti	Grado Bonus
() □□□□□□□□	— ()		() □□□□□□□□	— ()	
() □□□□□□□□	— ()		() □□□□□□□□	— ()	
() □□□□□□□□	— ()		() □□□□□□□□	— ()	
() □□□□□□□□	— ()		() □□□□□□□□	— ()	
() □□□□□□□□	— ()		() □□□□□□□□	— ()	
() □□□□□□□□	— ()		() □□□□□□□□	— ()	
() □□□□□□□□	— ()		() □□□□□□□□	— ()	

Indicare
la lingua
straniera che
conoscete

Compilate la
tabella come
per le abilità
primarie

Descrizione e background



Fotografia del
Personaggio

Fotografia del Personaggio

Equipaggiamento

Eventi e note

Appunti e note del Giocatore o del
Personaggio

Sine Requie

Nome Personaggio _____

Nazionalità _____

Professione _____

Famiglia _____

Reputazione _____

Nome giocatore _____

Tarocco dominante _____

Pregi _____ Difetti _____

<p>Conoscenze _____ Intuito _____</p>  <p>Memoria _____ Volontà _____</p>	<p>Aspetto _____ Comando _____</p>  <p>Creatività _____ Socievolezza _____</p>	<p>Coordinazione _____ Destrezza man. _____</p>  <p>Forza fisica _____ Riflessi _____</p>	<p>Aff. occulta _____ Dist. dalla morte _____</p>  <p>Equil. mentale _____ Karma _____ ()</p>
--	---	---	---

Risoluzione (Vol + Rif + Kar) _____

Arma	Abilità	Requisito	Tiro	Calibro	N. colpi	Gittata	Cl. danno	Munizioni

Punti vita massimi _____

Punti vita attuali

(10 9) 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10

Malus (dovuti al massimo danno subito)

Punti avanzamento _____

Danno Ferita Malus

0	-	0
1-2	+	-1
3-4-5	++	-3
6	x	-6
7	xx	-7
8	☠	-



Abilità primarie

	Fallimenti	Grado Bonus		Fallimenti	Grado Bonus
Arrampicarsi	(Coo) □□□□□□□□	__ ()	Nascondere oggetti	(Int) □□□□□□□□	__ ()
Ascoltare	(Rif) □□□□□□□□	__ ()	Nuotare	(Coo) □□□□□□□□	__ ()
Cercare/Perquisire	(Rif) □□□□□□□□	__ ()	Orientamento	(Int) □□□□□□□□	__ ()
Correre	(Coo) □□□□□□□□	__ ()	Osservare	(Rif) □□□□□□□□	__ ()
Guidare _____	(Rif) □□□□□□□□	__ ()	Persuadere	(Soc) □□□□□□□□	__ ()
Intrufolarsi	(Coo) □□□□□□□□	__ ()	Rissa	(For) □□□□□□□□	__ ()
Lanciare oggetti	(Coo) □□□□□□□□	__ ()	Sequire tracce	(Rif) □□□□□□□□	__ ()
Leggere e scrivere	(Con) □□□□□□□□	__ ()	Schivare	(Coo) □□□□□□□□	__ ()
Lingua _____	(Con) □□□□□□□□	__ ()	usare arma _____	(Coo) □□□□□□□□	__ ()
Mercanteggiare	(Soc) □□□□□□□□	__ ()	_____	() □□□□□□□□	__ ()

Abilità secondarie

	Fallimenti	Grado Bonus		Fallimenti	Grado Bonus
_____	() □□□□□□□□	__ ()	_____	() □□□□□□□□	__ ()
_____	() □□□□□□□□	__ ()	_____	() □□□□□□□□	__ ()
_____	() □□□□□□□□	__ ()	_____	() □□□□□□□□	__ ()
_____	() □□□□□□□□	__ ()	_____	() □□□□□□□□	__ ()
_____	() □□□□□□□□	__ ()	_____	() □□□□□□□□	__ ()
_____	() □□□□□□□□	__ ()	_____	() □□□□□□□□	__ ()
_____	() □□□□□□□□	__ ()	_____	() □□□□□□□□	__ ()

Descrizione e background _____



Fotografia del Personaggio

Equipaggiamento

Eventi e note
