WITCHCRAFT

PERSONAGGIO	
GIOCATORE	
COVENANT	

ATTRIBUTI PRIMARI

FORZA		INTELLIGENZA	
DESTREZZA		PERCEZIONE	
COSTITUZIONE		VOLONTÀ	
		INCANALARE	

ATTRIBUTI SECONDARI

PUNTI VITA (Cos+For)×4+10+misc		Rec.: COS/g se negativo, 2/g altrimenti
RESISTENZA (Cos+For+Vol)×3+5+misc		Rec.: 2xCOS/ora di sonno, COS/ora riposo
ESSENZA Somma Attr. Primari+miscell.		
VELOCITÀ (Cos+Des)×2		Rec: Incanalare/min o Volontà/ora

LIVELLO-SUCCESSO

Risultato	N. Successi	Livello
9 10	1	adeguato
11 12	2	decente
13 14	3	buono
15 16	4	M. buono
17 20	5	eccellente
21 23	6	straordinario
24+	7 +1 ogni 3 sup.24	

Attr. Primari: fino a 5 costa 1pt./liv. – 3 pts./liv. oltre il 6 (liv. 6 costa 8 punti) – Essence Channeling: fino a 5 costa 2 pts./liv – oltre 5 pts./liv.

QUALITÀ

LIMITAZIONI

ABILITÀ

MOD. ATTACCHI

Situazione	Mod. Task	Mod. Molt. Danni
Bruciapelo	+1	+1
Dist. Media	-1	/
Dist. Lunga	-3	-1
Dist. Estrema	-6	-2
Catt. Lumin.	Da -1 a -4	
Attacchi Multipli	-1 ogni attacco aggiuntivo (-2 se con rinculo pesante)	
Mirare	Task di mira, +1 per ogni livello/successo	
Mirino	Da +2 a +5 al task di mira	
Pos. Difensiva	+3 al task di difesa. Non può attaccare	
Pos. Offensiva	+2 al task di attacco. Non può difendersi	
Fintare	Task Resistito: Int+Ab. Mischia Vs. Per+Ab. Mischia. +1 all'attacco seguente per ogni livello di successo del task resistito	

ARMI/ATTACCHI

Tipo	N. Attacchi	Bonus	Gittata	Danno
Pugno	*1*			*d4×FOR*
Calcio	*1*			*d4×(FOR+1)*

Scala gittata: Bruciapelo/Corta/Media/Lunga/Estrema/Massima

TABELLA DEI RISULTATI

Risultato	9-10	11-12	13-14	15-16	17-20	21-23	24+
Liv. Successo	1	2	3	4 (+1 al danno)	5 (+2 al danno)	6 (+3 al danno)	7 (+4 al danno)

OGGETTI POSSEDUTI

CONTATTI

STORIA E DESCRIZIONE DEL PERSONAGGIO