



Scheda del Personaggio

Nome Anima dell'Opossum

Età Sesso

Razza

Altre Informazioni

Tattica, non forza brutta

Amerindia



Caratteristiche

Le caratteristiche misurano le doti fisiche e mentali del Personaggio. Ce ne sono 4, ma c'è spazio per aggiungerne. 2 è il valore medio di una persona normale, senza nessuna specifica abilità o addestramento; 6 è un valore eccezionale. Un personaggio con buone capacità può avere circa 12-14 punti da distribuire, con 4 Caratteristiche.

Forza	1	2	3	4	5	6
Agilità	1	2	3	4	5	6
Mente	1	2	3	4	5	6
Carisma	1	2	3	4	5	6
.....	1	2	3	4	5	6
.....	1	2	3	4	5	6
.....	1	2	3	4	5	6
.....	1	2	3	4	5	6

Doti e Tratti

E' tutto ciò che siete, al di là di ciò che avete imparato. Potete essere simpatici, avere doti di equilibrio, memoria pronta, notare particolari, lenti, svegliati, avere un feeling e comprendere gli animali... Una dote però deve essere coltivata, e quindi da sola potrà arrivare al massimo a 3. In genere non si hanno più di due o tre Doti, e solo una molto alta.

Calma	1	2	3
Sestosenso	1	2	3
Visione d'insieme	1	2	3
.....	1	2	3
.....	1	2	3
.....	1	2	3

Punti Ferita 10

Abilità e Competenze

E' tutto ciò che avete imparato a fare, da Cavalcare a Usare la spada a Esperto di Informatica a Contatti nella Malavita a qualunque cosa che sia compatibile con il vostro gioco. Aggiungete righe a parte se non vi bastano! Suggerimento: il numero delle vostre Abilità è all'inizio uguale al 50% del valore della Caratteristica più vicina, volendo potete determinare il numero complessivo di punti da utilizzare tirando 2d6.

Cavalcare	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
Arco	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
Sopravvivenza	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
Furtività	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
Investigazione	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
Contatti	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
.....	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6

Oggetti e Danaro

Tutto quello che avete con voi, compresi equipaggiamento, armi, animali, famigli, spiriti tutelari ecc. ecc.

Arco

Coltello

Amuleto Totemico

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Regola generale

Per ogni Prova, al tiro di dado si somma il valore della Competenza o Tratto (o entrambi) più il 50% del valore (per difetto) della Caratteristica più vicina. Se non si ha la Competenza o Tratto adeguato per una determinata prova, si utilizzerà la Caratteristica più vicina ma si otterrà lo stesso soltanto il bonus del 50% del valore (per difetto).

