

LE GUERRE

Scheda del Personaggio

Nome

Giocatore

Collegamento

Pulsione

ABILITÀ INVESTIGATIVE

LEVE (2):

ABILITÀ GENERICHE

Artiglieria (Fisica) _____

Aletica (Fisica) _____

Autocontrollo (Mentale) _____

Campi di Battaglia (Fisica) _____

Combattimento (Fisica) _____

Equitazione (Fisica) _____

Furtività (Pratica) _____

Guidare (Fisica) _____

Meccanica (Pratica) _____

Morale (Mentale) _____

Preparazione (Mentale) _____

Primo Soccorso (Pratica) _____

Rovistare (Mentale) _____

Senso del Pericolo (Mentale) _____

Tempra (Fisica) _____

Trappole e Bombe (Pratica) _____

Occupazione Civile

Quella Stramaledetta Bizzarria

Cerca di assegnare tra i 6 e gli 8 punti nelle abilità utili alla sopravvivenza: Campi di Battaglia, Autocontrollo e Combattimento.

I Pegni si pagano dalle riserve di Atletica, Combattimento e Tempra.