



Tria G.d.R.

Creazione del personaggio

1) Definire verbalmente il pg:

Chi è? Che cosa fa? Da dove viene? In cosa crede?...

2) Calcolare i *p.ti esp.* iniziali: $\text{età} \times 2 + b.$
ambientazione + b. vissuto

3) Distribuire 24 punti. I punteggi vanno da 1 (minimo) a 6 (massimo). Se desiderate variatene alcuni ulteriormente (± 10 *p.ti esp.* per ogni punto caratteristica.)

<i>corpo</i>	<i>mente</i>	<i>spirito</i>
forza	volontà	carisma
resistenza	serenità	moralità
agilità	intelligenza	sensibilità

4) Aggiungete delle *particolarità* e *p.ti esp.* equivalenti alla somma dei loro valori.

5) Acquistate delle *abilità*:

<i>classe</i>	L1	L2	L3	L4	L5	L6
f/c	3	6	9	12	15	18
m/nc	6	12	18	24	30	36
d/r	9	18	27	36	45	54

f/c → 3 per ogni punto

m/nc → 6 per ogni punto

d/r → 9 per ogni punto

6) Completate gli elementi descrittivi:

- nome pg
- descrizione fisica
- abiti indossati
- oggetti trasportati
- oggetti posseduti
- descrizione del carattere
- consuetudini
- ambizioni
- opinioni
- classe sociale
- conoscenze (altri pg, png,...)

Sviluppo del personaggio

<i>tipo di evento</i>	<i>punti esperienza</i>
evento non ordinario	+1 punto
evento importante	+2 punti
evento irripetibile	+3 punti

- acquisizione abilità
- variazione punteggi caratteristiche
- anzianità: -1 ogni 10 anni (da 50)

Test semplice

a, b, c = caratteristiche e/o abilità

<i>valori</i>	<i>modificatori</i>	<i>dado</i>
a	$\pm[0, 3]$	d6
$a + b$	$\pm[0, 6]$	d12
$a + b + c$	$\pm[0, 9]$	d20

Se:

$\text{dado} \leq a + b + c \pm \text{modif.}$
→ *successo!*

altrimenti
→ *fallimento!*

Test complesso

a, b, c = caratteristiche e/o abilità

M = margine di successo

S = grado di successo

1) $a + b + c \pm [0, 9] - d20 = M$

Se $M \geq 0$ proseguo, altrimenti...
→ *fallimento!*

2) Chi ha ottenuto il M maggiore prevale.

3) $(M \pm \text{bonus}) / \text{Passiv.} = S$