ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game

Giocatore

Nome Personaggio
BYSTROZULUNTOCERO "LIGNAVO"

Stirpe GOBELYN (FATATI)
Etnia GREMLIN
Archetipo FATATO VIVENTE

Gilda MAGDUM
Corporazione ALCHIMISTI

CALCOLA ABILITÀ

Sesso MASCHILE
Peso 18
Altezza 72
Vista INFRAVISIONE

Occhi GIALLI
Capelli GLABRO
Pelle VERDE SCURO
Età 34

Limitazioni
CLEPTOMANIA VULNERABILE (FERRO) CODICE PORTASFORTUNA

REFRATTARIO ALLA TECNOLOGIA STAZZA PICCOLA CRISMA

Carattere
PIGRO BUGIARDO INFIDO VOLGARE

Ossessioni
SCOPRIRE UNA POTENTE MAGIA POTERE LA SUPERSTIZIONE

Fobie
DOMATOFOBIA ERGOFOBIA ATAXOFOBIA

Abitudini
PARLARE A VOCE BASSA

Deità
MAGHOGH (CAOS)

CS	+ GILDA	+ Avanzamenti
3	15	7

= PUNTI VITALI TOTALI: 25

MN	+ GILDA	+ Avanzamenti
16	30	6

= PUNTI MISTICI TOTALI: 52

PM

PV
0

50 PL Punti Livello
+1 MOD. MN Corazza Mistica
+1 MOD. LG ai Punti Livello
-2 MOD. TN Iniziativa
-2 MOD. PT Danni
+3 MOD. AG Offensiva
-2 MOD. FS alle Impressioni

1 LV Livello
16 MN Mana
14 LG Logica
4 TN Tenacia
3 PT Potenza
23 AG Agilità
3 FS Fascino

8 EM Empatia Magica
15 6S Sesto Senso
9 PS Psiche
3 CS Costituzione
13 MV Movimento

Malus Psiche

+
-2 MOD. TN
=
11 INI Iniziativa

4 OFF Offensiva Base = 2 Offensiva Gilda + -1 Offensiva Stirpe + 3 MOD. AG + Avanzamenti + MOD. VARI

Danni - Corazza = PV persi

D20: 1 = Arduo
2/19 = Locazione
20 = Ostile

[18/19] TESTA
Abiti: 0 Rt___
Armatura: 0 Rt___
Varie: 0
Totale: 0

[14/15] BRACCIO SX
Abiti: 0 Rt___
Armatura: 0 Rt___
Varie: 0
Totale: 0

[16/17] BRACCIO DX
Abiti: 0 Rt___
Armatura: 0 Rt___
Varie: 0
Totale: 0

[2/3/4/5/6/7] TORSO
Abiti: 1 Rt___
Armatura: 0 Rt___
Varie: 0
Totale: 1

Corazza Naturale: 0
Scudo: 0 Rt___
Varie: 0
Totale: 0

[8/9/10] GAMBA SX
Abiti: 0 Rt___
Armatura: 0 Rt___
Varie: 0
Totale: 0

[11/12/13] GAMBA DX
Abiti: 0 Rt___
Armatura: 0 Rt___
Varie: 0
Totale: 0

Corazza Mistica: 1
Varie: 0
Totale: 1

Prova = Valore Caratteristica o Abilità - Tiro del D20 + Bonus/- Malus

ARMI	PUGNALE				Tipo: P	STAFFA MAGDUM				Tipo: B					Tipo:					Tipo:	PUGNO			Tipo: B
		Arma		Mod. Vari	Totale	Arma		Mod. Vari	Totale		Arma		Mod. Vari	Totale	Arma		Mod. Vari	Totale	Naturale		Mod. Vari	Totale	
OFFENSIVA BASE:	4	+	0	+ -2	= 2	0	+		= 4			+		= 4		+		= 4			+	= 4	
DANNI: MOD. PT	-2	+	2D4	+ -2	= -4	2D4	+		= -2			+		= -2		+		= -2	1D2	+		= -2	
INIZIATIVA:	11	+	+3	+ -2	= 12	0	+		= 11			+		= 11		+		= 11			+	= 11	
GITTATA/COLPI PER RD			10/1	RT Rottura	: 16	0/1		RT Rottura	:				RT Rottura	:			RT Rottura	:					

MOVIMENTO	MX: 13	9	6	3	1	ETERNO:	GRADO:
INGOMBRO MASSIMO	6	12	18	24	30	PUNTI ESPERIENZA:	

ABILITÀ PRIMARIE

	Mod.	Stirpe	Gilda	Tot
☑ Acrobatica (AG)	3	2	0	5
☐ Addestrare (FS)	-2	0	0	-2
☐ Alchimia (LG)	1	0	2	3
☐ Arte (MN)	1	0	0	1
☐ Ascoltare (LG)	1	2	0	3
☐ Camuffare (FS)	-2	2	0	0
☐ Cavalcare (PT)	-2	0	0	-2
☐ Conoscenze: 0	1	2		3
☐	1	0	0	1
☐	1	0	0	1
☐ ASTRONOMIA BIOLOGIA BOTANICA MINERALI	1	0	2	3
☐ Crittografia (LG)	1	0	2	3
☐ Elevare (MN)	1	0	2	3
☐ Falsificare (AG)	3	0	0	3
☐ Galateo (FS)	-2	0	0	-2
☐ Glifi e Rune (MN)	1	0	2	3
☐ Informazioni (FS)	-2	0	2	0
☐ Interrogare (TN)	-2	0	0	-2
☐ Intimidire (TN)	-2	0	0	-2
☐ Intrattenere (FS)	-2	2	0	0
☐ Istruzione (LG):	1	0	2	3
ARCAICO 2				

ABILITÀ PRIMARIE

	Mod.	Stirpe	Gilda	Tot
☑ Linguaggi (LG):	1	2	2	5
FEY (LG)(1), MAAKHHOM (LG)(1) ARCAICO 2				
☐ Medicina (LG)	1	0	0	1
☐ Mercanteggiare (FS)	-2	0		-2
☐ Mestiere: RIPARARE (AG)CARPENT	0	0	0	0
☐ CUCINARE (LG)RIPARARE (AG)RIPARARE (AG)R		2	2	4
☐				0
☐ Nascondersi (AG)	3	2	2	7
☐ Nuotare (PT)	-2	0	0	-2
☐ Occultare (LG)	1	0		1
☐ Occulto (MN)	1	2	2	5
☐ Osservare (LG)	1	0	0	1
☐ Persuadere (FS)	-2	0	0	-2
☐ Psicologia (LG)	1	0	0	1
☐ Rapidità di mano (AG)	3	0	0	3
☐ Resistenza (TN)	-2	2	0	0
☐ Scassinare (AG)	3	0	0	3
☐ Sopravvivenza (TN)	-2	0	0	-2
☐ Storia e Miti (LG)	1	0	2	3
☐ Tattica (LG)	1	0	0	1
☐ Tecnologia (LG)	1	0	0	1
☐ Teologia (LG)	1	0	0	1

ABILITÀ SPECIALI

Fama (Mod. sulle Abilità del Fascino e alle Impressioni): 2

IMMUNE MALATTIE
INOSSERVATO
SFORTUNA
INCANTESIMI (SORTILEGIO) 1
MISTICISMO 1
RICETTARIO 1
AL'KEMEIAN

INCANTESIMI | POTERI | MUTAZIONI | BIONICHE

Nome	Effetti	Costo
Scuola di Incantesimi: KHAIMANZIA		4 MP
DISCERNI MAGIA		
DISPERDI MAGIA		
IMPATTO		
SILENZIO		
CONFUSIONE		
GOFFAGGINE		
RESISTENZA ELEMENTALE		

Nome	Effetti	Costo
RICETTE		
- CURA MINORE	RIPRISTINA 5 PV	
- CONFUSIONE	PERMETTE L'UTILIZZO DELL'INCANTESIMO	
CONFUSIONE DI PRIMO GRADO		
- ARMATURA MINORE	AGGIUNGE +1 CR IN OGNI LOCAZIONE	

EQUIPAGGIAMENTO

	Peso
VESTITI	2
ZAINO PICCOLO	0.5
PUGNALE	0.5
KIT ALCHIMISTA	
KIT INGREDIENTI	
POSATE	
BINOCOLO	
STAFFA MAGDUM	
Razioni di Cibo:	
Borsello Monete:	
Peso Totale:	3

EVENTI | NOTE

FOBIA
AMICO INFLUENTE NELLA GILDA DEI MERCANTI NELLA CORPORAZIONE DELLA CORTE DEI MIRACOLI
BINOCOLO
FURTO
POVERTÀ

Rango Sociale di Origine: SERVO

Eterni Remissi:

MONETE E TESORI:

Piastre Imperiali (pi):
Piastre Reali (pr):
Piastre Mercantili (pm):
Piastre Servili (ps):
Gioielli e Gemme:
Proprietà:

Cavalcatura: