SCHEDA PERSONAGGIO ETEMENANKI - WWW.ETEMENANKI.IT

*Ogni **Personaggio** ha inizialmente a disposizione **500 Punti Esperienza (PX)** che può spendere per acquistare alcune* **Abilità Generiche.** *Non è necessario spendere tutti i 500 PX. In fase di creazione è possibile anche acquistare una* **Stirpe** *del **Personaggio** tra tutte quelle permesse dall'ambientazione (Vedere **Libro delle Stirpi**). Ogni **Stirpe** possiede uno specifico costo in PX poiché comporta l'acquisizione di determinati vantaggi. È obbligatorio abbigliarsi e truccarsi affinché la propria **Stirpe** sia comprensibile e individuabile per tutti i **Giocatori**, pena la revoca delle **Abilità** che deriverebbero dall'acquisizione della **Stirpe** specifica, fino a quando il costume e il trucco non siano all'altezza dei canoni prescritti. Tutti i **Personaggi** conoscono e sono in grado di parlare la lingua dell'ambientazione (Raisind).*

TUTTI I PERSONAGGI GIOCANTI POSSIEDONO LE ABILITA': CONTARE, FARE NODI, USO DELLE ARMI, USO DEGLI SCUDI.

Nome:		Cognome:	
Nato/a a:			il:
Residente a:	Via:	n.	Cap:
Cellulare:	E-Mail:		
Nome Personaggio:		Deità:	
Shaddakh (Compagnia):		Stirpe/Etnia:	(Costo PX:)
Abilità e Limitazioni di Stirpe/Gilda/Corporazione:			Livello:

ABILITA' GENERICHE

ABILITA'	PX		ABILITA'	PX		ABILITA'	PX	
I PERSONAGGI POSSIEDONO LE ABILITA': CONTARE, FARE NODI, ARMI DA CORPO A CORPO, ARMI DA TIRO, ARMI DA LANCIO, SCUDO								
Addestramento Fisico 1	**150**		Incantesimi da Mago di 1° Grado **§**	**100**		Pozioni ed Elisir 1	**100**	
Ambidestria	**40**		Incantesimi da Mago di 2° Grado **§**	**100**		Pronto Soccorso 1	**40**	
Armatura 1: Cuoio	**40**		Incantesimi da Sacerdote di 1° Grado*****	**100**		Riconoscere Oggetti Falsi	**40**	
Armatura 2: Anelli	**40**		Incantesimi da Sacerdote di 2° Grado*****	**100**		Tecnologia 1	**50**	
Armatura 3: Piastre	**40**		Leggere e Scrivere	**10**		Veleni e Filtri 1	**100**	
Biologia	**50**		Mercanteggiare	**20**		**COSTO RAZZA**		
Botanica	**50**		Mineralogia	**50**		**PUNTI ESPERIENZA TOTALI**		
Discerni Magia	**50**		Occulto	**50**		**PUNTI ESPERIENZA RIMASTI**		

§: Mentre utilizza questa abilità il personaggio non può indossare al massimo Armatura 1: Cuoio.
***:** Le Armi e le Armature permesse ai Sacerdoti variano da deità a deità (Vedere manuale: **LIBRO DELLE FEDI**)
CR (Corazza): Punto/i Corazza **PV**: Punto/i Vitale
N.B.: Tutte le Abilità con un numero dopo il nome devono sempre essere acquisite in ordine crescente.

Addestramento Fisico 1: Aggiunge 1 PV addizionale.
Ambidestria: Permette di combattere contemporaneamente con due armi di lunghezza massima 110 CM l'una (se si possiede l'Abilità relativa per l'uso delle armi). Permette di preparare incantesimi con la mano secondaria mentre si impugna un oggetto con la primaria (anche un'arma per difendersi, ma non per combattere).
Armatura 1, 2, 3: Deve essere rappresentata e deve sempre coprire almeno il 50% della **Locazione**. Se non è realmente del materiale corrispondente all'Abilità varrà come l'armatura di livello inferiore (es: un'armatura piastre non di metallo varrà come un'armatura ad anelli). Devono essere acquisite in successione ed ogni livello è propedeutico al successivo. Le armature devono essere del materiale specificato tra le sotto indicate; se non sono del materiale specificato valgono come la classe di Armatura inferiore. Dopo un combattimento per riparare i **CR** persi (se non si possiedono abilità particolari) è necessario rappresentare l'azione di riparare l'armatura con attrezzi specifici (ago e filo per cuoio o martelletti per metallo) per 5 minuti; al termine del tempo l'armatura recupera **1 CR**.
Armi: **NESSUNA ARMA DA CORPO A CORPO PUÒ ESSERE PIÙ CORTA DI 20 CM (lunghezza minima per un'arma da corpo a corpo)**
Corte: tutte le armi di lunghezza entro i 50 CM [DANNO NORMALE CHE NON HA DICHIARAZIONE]
A Una Mano: tutte le armi di lunghezza entro i 110 CM [DANNO NORMALE CHE NON HA DICHIARAZIONE]
A Due Mani: Permette di utilizzare tutte le armi di lunghezza dai 111 CM ai 215 CM. [DANNO NORMALE CHE NON HA DICHIARAZIONE]
Le Armi più lunghe di 111 CM DEVONO ESSERE OBBLIGATORIAMENTE USATE CON DUE MANI.
Armi da Lancio: Permette di lanciare qualunque arma priva di anima rigida. MIN. 10CM [DANNO NORMALE CHE NON HA DICHIARAZIONE]
Armi da Tiro: Permette di utilizzare Archi e Balestre (devono essere privi di rocchetti e massimo da 30 libbre) [DANNO NORMALE e l'effetto "DIRETTO!"]
Armi da Fuoco: Permette di utilizzare tutte le armi a distanza Tecnologiche dalle pistole, ai laser, al plasma. Bisogna prima possedere **l'Abilità**: **Tecnologia**.
Biologia: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Biologia sia Grezzi (**ROSA**) che Lavorati (**BIANCHI**).
Botanica: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Botanica sia Grezzi (**VERDI**) che Lavorati (**BIANCHI**).
Discerni magia: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà identificare gli Oggetti Magici. (Vedere Perquisire).
Fare nodi: Permette di legare una creatura facendo in modo che questi, a meno non possieda l'Abilità Divincolarsi, non possa liberarsi da solo. È sempre vietato legare veramente qualsiasi Giocatore: per simulare l'imprigionamento basta compiere tre giri di corda intorno alle braccia o alle gambe del prigioniero. L'imprigionato se legato alle gambe non può correre, se legato alle braccia non può lanciare incantesimi, se è legato gambe e braccia l'imprigionato non può muoversi, se gli verrà messo un bavaglio (per fini di sicurezza andrà girato largo intorno al collo), non può parlare.
Incantesimi da Mago di 1° Grado: È necessario possedere l'**Abilità: Leggere e Scrivere**. È necessario scegliere la scuola di Magia; una volta scelta non può essere più modificata, né è possibile acquisirne altre diverse dalla propria. Non è possibile acquisire anche Incantesimi da Sacerdote. Per elevare incantesimi bisogna avere sempre la mano principale libera. Aggiunge la Limitazione: **Refrattario alla Tecnologia**.
Incantesimi da Sacerdote di 1° Grado: È necessario possedere l'**Abilità: Leggere e Scrivere**. È necessario scegliere la scuola di Magia; una volta scelta non può essere più modificata, ne è possibile acquisirne altre diverse dalla propria. Il Sacerdote guadagna inoltre un cartellino **Invocazione** per giornata di Evento; il suo effetto varia in base alla deità (vedere "**LIBRO DELLE FEDI**"). Non è possibile acquisire anche Incantesimi da Mago. Per elevare incantesimi bisogna avere sempre la mano principale libera.
Incantesimi da Mago/Sacerdote di 2° Grado: Il Personaggio impara e può utilizzare gli Incantesimi di 2° Grado della sua scuola. Deve Possedere Incantesimi da Mago/Sacerdote di 1° Grado.
Leggere e Scrivere: Il Personaggio sa leggere e scrivere nella propria lingua di Stirpe e in babilonese/raisind.
Mercanteggiare: Il Personaggio che possiede questa Abilità riceverà un foglio fuori gioco contenente l'elenco dei codici di valutazione degli Oggetti (**Perquisire**). La presente abilità è propedeutica per l'**Abilità "Riconoscere Oggetti Falsi"**.
Mineralogia: Permette di Lavorare le "Pietre Amorfe" presso la fucina per cercare di estrarne un eventuale componente. Potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Mineralogia sia Grezzi (**AZZURRI**) che Lavorati (**BIANCHI**).
Occulto: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Occulto sia Grezzi (**ROSSI**) che Lavorati (**BIANCHI**).
Pozioni ed Elisir 1: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere Pozioni ed Elisir e solo Componenti Lavorati (**BIANCHI**) di qualsiasi tipo.
Pronto Soccorso 1: Permette di stabilizzare una creatura che si trovi in TEMPO DI AGONIA (in cui si può mormorare e strisciare) o DI COMA (in cui bisogna rimanere immobili in silenzio con gli occhi chiusi), in 30 secondi, utilizzando bende, attrezzi e unguenti. La creatura non morirà, ma resterà in una sorta di AGONIA/COMA fino a quando non ferita nuovamente o comunque dopo un'ora, al che rientrerà in TEMPO DI AGONIA. È possibile soccorrerla ancora con nuovi bendaggi. (È necessario fasciare il Personaggio stabilizzato con bende che rimarranno a lui per almeno un'ora). NON UTILIZZABILE SU SÈ STESSI.
Riconoscere Oggetti Falsi: Il Personaggio che possiede questa abilità riceverà un foglio fuori gioco contenente l'elenco dei codici di Oggetti Falsi degli Oggetti (Perquisire). Deve possedere l'**Abilità: Mercanteggiare**.
Scudo: Permette di utilizzare uno scudo di diametro Max 100 CM. Non si può in nessun caso utilizzare più di uno scudo nello stesso momento. Se è posto sulla schiena dona un **+1 CR** Se utilizzato sul braccio non si può al contempo mantenere anche un'arma con lo stesso braccio. Lo scudo può essere distrutto solo da chiamate speciali da: **"TRIPLO!"** in su oppure con qualsiasi chiamata **"OGGETTO DISTRUTTO!"**. Non si può mai elevare magie da mago utilizzandolo.
Tecnologia: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Oggetti e Componenti Tecnologici sia Grezzi (**INDACO**) che Lavorati.
Veleni e Filtri 1: Il Personaggio che possiede questa Abilità potrà raccogliere Veleni e Filtri e solo Componenti Lavorati (**BIANCHI**) di qualsiasi tipo.