

SCHEDA PERSONAGGIO BABILONIA - WWW.ETEMENANKI.IT

Ogni Personaggio parte dal 5° Livello e ha inizialmente a disposizione 500 Punti Esperienza (P.X.), che può spendere per acquistare alcune **Abilità Generiche**. Non è necessario spendere tutti i 500 P.X. In fase di creazione è possibile anche acquistare una **Razza** del Personaggio tra tutte quelle permesse dall'ambientazione (Vedere Libro della Creazione o delle Razze). Ogni Razza possiede uno specifico costo in P.X. poiché comporta l'acquisizione di determinati vantaggi. E' obbligatorio abbigliarsi e truccarsi affinché la propria razza sia comprensibile e individuabile per tutti i Giocatori, pena la revoca delle Abilità che deriverebbero dall'acquisizione della razza 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 (Babilonese) ed essendo un mondo molto duro sanno anche utilizzare qualsiasi tipo di arma e scudo basico. **TUTTI I PERSONAGGI GIOCANTI CONOSCONO IN AUTOMATICO LE ABILITA': CONTARE, FARE NODI, ARMI DA CORPO A CORPO, ARMI DA TIRO, ARMI DA LANCIO, SCUDO.**

| Nome: | | Cognome: | |
|---|---------|---------------------------------------|--------------------------|
| Nato/a a: | | | il: |
| Residente a: | Via: | n. | Cap: |
| Cellulare: | E-Mail: | | |
| Nome Personaggio: | | Culto: | |
| Compagnia: | | Razza: | (Costo PX:) |
| Abilità di Razza/Classe: | | | Livello: |
| ABILITA' GENERICHE | | | |
| 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 2° Grado § | 100 |
| Ambidestria | 40 | Incantesimi da Sacerdote di 1° Grado* | 100 |
| Armatura 1: Cuoio | 40 | Incantesimi da Sacerdote di 2° Grado* | 100 |
| Armatura 2: Anelli | 40 | Leggere e scrivere | 10 |
| Armatura 3: Piastre | 40 | Mineralogia | 50 |
| Biologia | 50 | Occulto | 50 |
| Erboristeria | 50 | Percezione della magia | 50 |
| Incantesimi da Mago di 1° grado § | 100 | Pozioni ed elisir 1 | 100 |
| | | | PUNTI ESPERIENZA RIMASTI |

§:Mentre utilizza questa abilità il personaggio non può indossare nessuna armatura.

*:Le armi e le armature permesse ai Sacerdoti variano da culto a culto (Vedere manuale: **LIBRO DELLE FEDI**)

P.A.: Punto/i Armatura P.F.: Punto/i Ferita N.B.: **Tutte le Abilità con un numero dopo il nome devono sempre essere acquisite in ordine crescente.**

Addestramento fisico 1: Aggiunge 1 P.F. 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 P.A. 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 P.A.

Armi da Corpo a Corpo: Permette di utilizzare tutte le armi di lunghezza dai 20CM (lunghezza minima per un'arma da corpo a corpo) ai 215 CM. Le Armi più lunghe di 111 CM DEVONO ESSERE OBBLIGATORIAMENTE USATE CON DUE MANI. [DANNO NORMALE CHE NON HA DICHIARAZIONE]

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. Bisogna prima possedere le abilità: Armi da Tiro e Tecnologia.

Biologia: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Biologia sia Grezzi (rosa) che Lavorati (grigi). (Perquisire).

Contare: Il Personaggio sa contare. Se il personaggio non possiede questa abilità saprà al massimo contare fino a 10

Erboristeria: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Erboristeria sia Grezzi (verdi) che Lavorati (grigi). (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 muoversi, se legato alle braccia non può lanciare incantesimi o combattere, se gli verrà messo un bavaglio (per fini di sicurezza andrà messo largo intorno al collo che non blocchi realmente ne bocca ne respiro), non può parlare.

Incantesimi da Mago di 1° Grado: E' necessario possedere le abilità Contare e Leggere e Scrivere. E' 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 lanciare incantesimi bisogna avere sempre la mano principale libera.

Incantesimi da Sacerdote di 1° Grado: E' necessario possedere le abilità Contare e Leggere e Scrivere. E' necessario scegliere la scuola di Magia; una volta scelta non può essere più modificata, né 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 divinità (vedere "LIBRO DELLE FEDI"). Non è possibile acquisire anche Incantesimi da Mago. Per lanciare 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° livello della sua scuola. Deve Possedere Incantesimi da Mago/Sacerdote di 1° grado.

Leggere e Scrivere: Il Personaggio sa leggere e scrivere nella propria lingua razziale e in babilonese. Deve possedere l'abilità Contare.

Mineralogia: Permette di Lavorare le "Pietre Amorfè" presso la fucina per cercare di estrarne un eventuale componente. Potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Mineralogia sia Grezzi (azzurri) che Lavorati (grigi) (Perquisire).

Occulto: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Occulto sia Grezzi (rossi) che Lavorati (grigi) (Perquisire).

Percezione della magia: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà identificare e potrà raccogliere gli Oggetti Magici e Divini [MAGICO/DIVINO] (Perquisire).

Pozioni ed elisir 1: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere Pozioni ed Elixir e solo Componenti Lavorati (grigi) di qualsiasi tipo. (Perquisire).

Pronto soccorso: 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, unguenti o pozioni. 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. E' possibile soccorrerla ancora con nuovi bendaggi. (E' necessario lasciare il personaggio stabilizzato con bende che rimarranno a lui per almeno un'ora). NON UTILIZZABILE SU SE 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 insieme a Valutazione. Deve possedere l'abilità: Valutazione. (Perquisire).

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 P.A. 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 la chiamata "OGGETTO DISTRUTTO!". Non si possono mai lanciare magie da mago utilizzandolo.

Tecnologia: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Oggetti e Componenti Tecnologici sia Grezzi (indaco) che Lavorati [TECNOLOGICO] (Perquisire).

Valutazione: Il Personaggio che possiede questa abilità riceverà un foglio fuori gioco contenente l'elenco dei codici di valutazione degli Oggetti (Perquisire).

Veleni e filtri 1: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere Veleni e Filtri e solo Componenti Lavorati (grigi) di qualsiasi tipo (Perquisire).