

# ***SCHEDA AGGIORNAMENTO/CREAZIONE PERSONAGGIO SEDICESIMO ARCANO 2021***

Per poter agevolare il più possibile i giocatori nella creazione o aggiornamento del proprio personaggio, abbiamo deciso di inserire qui di seguito le abilità che possono essere acquistate in autonomia (Abilità ad Apprendimento LIBERO).

*Chi deve creare un nuovo personaggio, deve tenere in considerazione le seguenti regole:*

- 1) Ogni giocatore deve decidere a quale Caratterizzazione il proprio personaggio appartiene (Fisica o Mentale).
- 2) Ogni personaggio inizia la propria carriera con un totale di 100 Punti Crescita.

*Chi deve aggiornare le abilità del proprio personaggio al nuovo regolamento, deve tenere in considerazione le seguenti regole:*

- 1) Ogni giocatore deve decidere a quale Caratterizzazione il proprio personaggio appartiene (Fisica o Mentale).
- 2) Ogni personaggio inizia la propria carriera con un totale di 100 Punti Crescita.
- 3) Ogni personaggio avrà a disposizione un numero di Punti Crescita pari a 15 per ogni giornata giocata finora.

*Chi desidera giocare un nuovo personaggio, deve tenere in considerazione le seguenti regole:*

- 1) Ogni giocatore deve decidere a quale Caratterizzazione il proprio personaggio appartiene (Fisica o Mentale).
- 2) Ogni personaggio inizia la propria carriera con un totale di 100 Punti Crescita.

*Infine, chi desidera giocare un personaggio appartenente alla vecchia ambientazione, deve tenere in considerazione le seguenti regole:*

- 1) Tutti i personaggi appartenenti alla vecchia ambientazione sono da considerarsi morti.
- 2) A prescindere da quanti Punti Esperienza possedeva in vita, il personaggio che il giocatore deciderà di portare all'evento non avrà alcun Punto Crescita Extra, ma inizierà come un personaggio appena creato (100 Punti Crescita per poter acquistare Abilità ad Apprendimento Libero).
- 3) Il giocatore potrà interpretare il proprio personaggio con tutti i ricordi che aveva in vita.
- 4) Ogni giocatore dovrà decidere a quale Caratterizzazione il proprio personaggio appartiene (Fisica o Mentale).

In ogni caso, a nessun personaggio sarà concesso l'acquisto di Abilità ad Apprendimento NECESSARIO.

## ABILITÀ BASE

Le Abilità Base possono essere acquistate da qualunque personaggio, sia di Caratterizzazione Fisica che Mentale. Sono Abilità che non determinano il percorso del personaggio ma aiutano il personaggio nella sua quotidianità.

Non necessitano di insegnamento in Gioco da parte di PNG.

Ogni Razza possiede 3 Abilità di Base gratuite, come mostrato nella Tabella sottostante.

I Tenaci non possiedono Abilità di Base gratuite, ma hanno uno sconto su 6 Abilità in base alla Razza Tenace scelta.

ABILITA	UMANI	SAIRAX	NANI	ORCHI	OSCURI	ELFI
ADDESTRAM. FISICO	6	6	6	Gratuita	6	6
CERUSICO DA CAMPO	6	Gratuita	6	6	6	6
ERBORISTERIA	6	6	6	6	6	Gratuita
ARTIGIANATO	Gratuita	6	6	6	6	6
METALLURGIA	6	6	Gratuita	6	6	6
GIOIELLERIA	6	6	6	6	Gratuita	6
POLLICE VERDE	4	4	4	4	4	Gratuita
ESPERTO IN METALLI	4	4	Gratuita	4	4	4
ESPERTO IN MINERALI	4	4	4	4	Gratuita	4
PARSIMONIOSO	4	4	4	Gratuita	4	4
BENE INFORMATO	Gratuita	4	4	4	4	4
ANATOMIA	4	Gratuita	4	4	4	4
AMBIDESTRO	Gratuita	2	2	2	2	2
ARMI A UNA MANO	2	Gratuita	2	2	2	2
ARMI A DUE MANI	2	2	2	Gratuita	2	2
ARMI A DISTANZA	2	2	2	2	2	Gratuita
ARMI CORTE	2	2	2	2	Gratuita	2
USO DELLO SCUDO	2	2	Gratuita	2	2	2
ARMATURA TIPO I "GAMBESON"	1	1	1	1	1	1
ARMATURA TIPO II "CORAZZA IN CUIOIO	2	2	2	2	2	2
ARMATURA TIPO III "COTTA D'ANELLI"	3	3	3	3	3	3
ARMATURA TIPO IV "CORAZZA IN PIASTRE"	4	4	4	4	4	4

ABILITA	TENACE SAIRAX	TENACE NANO	TENACE ORCO	TENACE OSCURO	TENACE ELFO
ADDESTRAMENTO FISICO	6	6	3	6	6
CERUSICO DA CAMPO	3	6	6	6	6

ERBORISTERIA	6	6	6	6	3
ARTIGIANATO	3	3	3	3	3
METALLURGIA	6	3	6	6	6
GIOIELLERIA	6	6	6	3	6
POLLICE VERDE	4	4	4	4	2
ESPERTO IN METALLI	4	2	4	4	4
ESPERTO IN MINERALI	4	4	4	2	4
PARSIMONIOSO	4	4	2	4	4
BENE INFORMATO	2	2	2	2	2
ANATOMIA	2	4	4	4	4
AMBIDESTRO	1	1	1	1	1
ARMI A UNA MANO	1	2	2	2	2
ARMI A DUE MANI	2	2	1	2	2
ARMI A DISTANZA	2	2	2	2	1
ARMI CORTE	2	2	2	1	2
USO DELLO SCUDO	2	1	2	2	2
ARMATURA TIPO I "GAMBESON"	1	1	1	1	1
ARMATURA TIPO II "CORAZZA IN CUOIO"	2	2	2	2	2
ARMATURA TIPO III "COTTA D'ANELLI"	3	3	3	3	3
ARMATURA TIPO IV "CORAZZA IN PIASTRE"	4	4	4	4	4

### ABILITA' DELLA CARATTERIZZAZIONE FISICA

ABILITA'	COSTO	ABILITA'	COSTO
RIPARARE ARMI E ARMATURE	15	APRIRE LUCCHETTI	14
POSSANZA	29	EVASIONE	12
POTENZIAMENTO DELL'ARMATURA	24	FENDENTE	21

### ABILITA' DELLA CARATTERIZZAZIONE MENTALE

ABILITA'	COSTO	ABILITA'	COSTO
NEOFITA DELLA MAGIA	40	ESTENSIONE TEMPORALE	43
ADEPTO DELLA MAGIA	80	PROTEZIONE ELEMENTALE MINORE	23
PREDISPOSIZIONE MAGICA	24	PROTEZIONE MAGICA MINORE	23
ARMA MAGICA	20	PROTEZIONE MAGICA MAGGIORE	48
FOCUS IN COMBATTIMENTO	25	DONO DELLA SERENITA'	35
		LIBERO ARBITRIO	35

