

IL MONDO di EYMERICH

Personaggio: _____ Giocatore: _____
Cultura: _____ Note Personali: _____
Professione/i: _____

Azione

Eseguire azioni atletiche, cacciare, impiegare armi a contatto, lottare corpo a corpo, muoversi furtivamente, nascondersi, stordire, parare o schivare.

Mente

Imparare, impiegare conoscenze teoriche e strumenti tecnologici, compiere prove di volontà, memorizzare informazioni, compiere azioni di convincimento e seduzione

Percezione

Creare oggetti, ammaestrare, eseguire azioni mediche o di pilotaggio, effettuare il tiro di iniziativa, impiegare le armi a distanza, individuare, seguire tracce, investigare.

Azioni Complete da Agente

Azioni Brevi da Paziente

Escamotages

Esperienza

Apocope: Impiegando questo tipo di Escamotages il Personaggio esegue un "troncamento" della narrazione, "saltando" una breve fase della vicenda con il consenso del Narratore senza fare prove o eseguire alcun tiro di dado. Naturalmente si tratta della risoluzione rapida di una situazione minore e non certo di un nodo cruciale per la storia. Può essere il superamento di un posto di blocco, una riparazione, la rimozione di un ostacolo o la creazione di qualcosa.

Background: Il Giocatore ha la possibilità di inserire nel passato del proprio Personaggio alcuni elementi utili allo svolgersi dell'avventura, se non entrano in netta contraddizione con quanto già si sa di lui. Il Giocatore deve raccontare nel dettaglio questa nuova parte del Background ed essere convincente. Conoscenze, informazioni, detenzione d'oggetti o capacità particolari derivanti dal nuovo Background vengono inseriti nella scheda del Personaggio.

Colpo di Fortuna: Si tratta di un avvenimento straordinario che cambia l'esito infausto di una situazione d'emergenza, salvando la vita al Personaggio o fornendogli un aiuto miracoloso. Il Giocatore impiega questo Escamotages prima di descrivere il suo Colpo di Fortuna, ma resta facoltà del Narratore stabilire se concederglielo o meno.

Entrata in scena: Il Personaggio ha la facoltà di contattare o far entrare in scena Personaggi Non Giocanti con cui ha un rapporto diretto, compatibile con il proprio Background. Può essere la comparsa improvvisa di un alleato in grado di aiutare i Personaggi in un momento determinante, un esperto della materia di cui il gruppo si sta occupando o un amico in grado di fornire aiuto e rifugio.

Elisione: Il Giocatore può inserire a piacere la descrizione di avvenimenti ambientati durante un lasso di tempo in cui il Narratore non ha fatto succedere nulla di particolare. Il Giocatore stabilisce quali azioni ha compiuto il Personaggio in quel lasso di tempo, "rivelandole" solo ora. Il Narratore decide se si tratta di forzature che non posso reggere o di antecedenti effettivamente validi.

Avanzamenti professionali

Poteri Psitronici/Tradizione Magica/Abilità Speciali

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Equipaggiamento e note

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____