

NARAMEI (Felinoidi)
SMIKLEV (Meta Tigre Albina)
 METABESTIA, VIVENTE

Archetipo

"Molto più evoluti delle altre etnie Naramai, vengono da un mondo dove la tecnologia si è evoluta fino alle armi da fuoco, di cui sono dei grandi estimatori. Ricercati nel vestire e pieni di sé stessi, determinati e trionfi di vanagloria."

"De Gentibus Babyloniensis"
 del Cronotacario Superioro Napodanas

Tratti

CICLO VITALE	Indifferente	OCCHI	Rossi, Verdi, Blu
DIETA	Onnivoro	CAPELLI	Bianchi
PESO MEDIO	135 Kg	PELLE	Bianca
ALTEZZA MEDIA	2.00 Mt	ETÀ INIZIALE	17+1D4 anni
VISTA	Ultravisione	ETÀ MASSIMA	Circa 110 anni

Limitazioni

- Arroganza:** tende a comportarsi sempre in modo arrogante, ha un Malus di 3 alle Impressioni. Aggiunge il tratto caratteriale: *Arrogante*
- Pignolo:** tende a cercare di essere più preciso possibile in ogni situazione e azione che compie. Se deve improvvisare subisce un Malus di 2 sulle Prove. Aggiunge il tratto caratteriale: *Pignolo*
- Refrattario alla magia:** paga il doppio del costo qualsiasi attivazione magica (non divina)
- Obsessione:** ha un'ossessione verso le armi da fuoco
- Vorace:** deve mangiare e bere ogni giorno il doppio di un umano

Caratteristiche

COSTO PL:	45	MENTE (MN):	-4
LOGICA (LG):	-1	TENACIA (TN):	+3
POTENZA (PT):	+3	AGILITÀ (AG):	+2
FASCINO (FS):	-3	OFFENSIVA (OFF):	+1
DANNI NATURALI (DN):	1D8	CORAZZA NATURALE (CR):	1

Abilità Primarie

(+2 su ognuna e sono trattate come Abilità d'Attitudine)
 Acrobatica (AG), Alchimia (LG), Conoscenze (LG): Mineralogia, Galateo (FS), Intrattenere (FS), Linguaggi (LG): Naramai 2, Osservare (LG), Resistenza (TN), Tattica (LG), Tecnologia (LG).

Abilità Speciali

- Ghewerkuntz:** quando utilizza armi da fuoco possiede un Bonus di 2 sulle Prove dell'OFF, +2 DN, +2 INI. Non causa mai Colpi Ostili.
- Oggetto di Etnia:** *Donsthal* (pistola media) Tipo F, OFF +3, DN 2D8, INI +5, RT 15, GITT 50, Colpi Rd 3, Peso 1 Kg, caricatore con 6 proiettili medi.

- Prodigio di Sekhmet:** può vedere gli spiriti dei *Non Morti Incorporei* nascosti o invisibili, e possiede un Bonus di 5 contro i tentativi di possessione degli spiriti o le prove di PS indotte da essi.
- Scansata Avanzata:** non ha Malus quando deve scansare un Attacco a Distanza. Se già possiede l'Abilità guadagna un Bonus di 3.

"Lo stile e la classe di un popolo per cui la guerra è un'arte elitaria."

De Gentibus Babyloniensis, "I nobili della polvere nera"

Descrizione

Raisindi da un altro mondo in cui la guerra è un'arte per nobili e l'utilizzo delle armi da fuoco è insegnata fin dalla più tenera età. Mantengono sempre un atteggiamento altezzoso, utilizzando termini ricercati e modi eleganti anche se provengono dai ranghi sociali più bassi. Ambiscono alle cariche nobiliari, poiché amano sfoggiare blasoni e titoli. Come gli altri felinoidi hanno una spiccata sensibilità verso il MONDO AETERICO, ma tra tutti sono quelli a cui meno importa la parte immateriale del mondo.

- Aspetto:** robusti con i canini molto sviluppati, segno d'importanza, su un fiero e arcigno volto da tigre. Più agili di quel che si possa pensare.
- Longevità:** vivono leggermente più di un umano, raggiungendo la maturità intorno ai quindici anni.
- Atteggiamento:** molto altezzosi, ricercati nei modi e nel vestire. Cercano di imporre le proprie idee e decisioni sugli altri. Sempre attenti e puntigliosi, pianificano ogni azione e non tollerano improvvisare e le sorprese. Tendono a voler risolvere qualsiasi diatriba con un duello.
- Lingua:** una voce possente e una discreta padronanza del linguaggio che amano sfoggiare in qualsiasi situazione. Parlano un dialetto naramai con accenti molto forti sulle consonanti dure.
- Religione:** seguaci e sacerdoti di qualsiasi culto con la predilezione verso l'elemento astrale della *Realtà* a cui si lega la filosofia GHEWERKUNTZ.
- Storia:** giunti relativamente da poco tempo su KRONHOS, provenienti dal pianeta Pruktghewer, un mondo bloccato in una perenne guerra tra eserciti armati con armi da fuoco e cannoni di fattura tecnologica simile alla TERRA della Prima Guerra Mondiale. Su KRONHOS si sono integrati notevolmente bene, prediligendo la gilda della LEGIONE e il culto della REALTÀ al fine di comprendere le più avanzate tecnologie belliche, per cui hanno un discreto interesse. Vivono una strana filosofia legata alle armi da fuoco e i migliori di loro sono maestri della GHEWERKUNTZ, la danza del FERROTUONO, dove entrano in totale sintonia con i loro strumenti da guerra. In essi vi è l'essenza dell'esistenza: veloce, dinamica e mortale. Quando uno *Smikle* entra in totale risonanza con le sue armi, raggiunge la pienezza dello spirito ed entra in uno stato di esaltazione. L'assoluto GHEWERKUNTZ è molto difficile da raggiungere: solo con anni di addestramento e meditazione è possibile ottenere la maestria superiore di questa tecnica. Famoso è il BUROCRATE *Faustus Grygorich*, maestro di GHEWERKUNTZ, che mantiene le leggi imperiali con fermezza e puntiglio.
- Feste:** il "Giorno delle Polveri" è la festa dove si sperimentano nuove armi da fuoco e dimostrano la loro padronanza nel GHEWERKUNTZ.

- Rapporti:** supponenza verso chiunque, bonaria il più delle volte.
- Nomi:** utilizzano anche il cognome, che portano con orgoglio. Possiedono anche nomi neutri che possono essere usati sia dalle femmine che dai maschi, o dagli individui che non definiscono la loro sessualità. Si può inventare, scegliere o tirare il nome e il cognome con un D10 sulla seguente tabella:

D10	Femminili	Maschili	Neutri	Cognome
1	Katheryn	Hermann	Andrej	Von Alvessen
2	Edith	Kostantin	Kode	Anhault
3	Jhoanna	Mauritie	Cuspya	Kothen
4	Hilary	Ferdinand	Eughen	Aebbtlen
5	Lyv	August	Fried	Adaenberg
6	Valera	Willhelm	Grein	Bachmann
7	Ernestine	Georgh	Guyzot	Von Berestein
8	Theodorika	Karl	Kalacio	Kabirbhed
9	Kaela	Ludwig	Seckher	Seckendorff
10	Walda	Gustav	Menzel	Ophenaimer

"Massero, lungi da me il pensiero di lordare col vostro sangue la mia elegante armatura, casollata dai più dotati maestri dell'arte orafa. Indi per cui vi chiedo gentilmente di porvi ad almeno dieci passi, di modo che io possa sfogarvi alla distanza con questo mio congegno atto a sfolagrarvi crani vuoti come il vostro."

Da "Discorsi di un gentiluomo"
 di Frederick Von Jboannes,
 gentiluomo
 Smikle

zanne lunghe,
 simbolo di regalità

tutta l'etnia soffre
 di albinismo

abiti sempre eleganti e
 riciccati

