

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game

AVVENTURA

ATTO 1

SECONDE POSSIBILITÀ

Le varie sale che i PG potranno visitare sono qui di seguito descritte. Troverete la *Mappa dell'Avventura* nell'Appendice a pag. 71. Il fine ultimo dell'avventura è dare ai PG un'infarinatura dell'ambientazione e portarli ad entrare nelle gilde babilonesi. Lasciate ai PG una buona libertà di movimento. Considerate che se tenteranno di rubare o vandalizzare materiale della **Torre**, senza averne il permesso, interverranno i daeva che, la prima volta che accadrà, li paralizzano per qualche minuto e li avvertiranno con una voce nella testa che non dovranno rifarlo o saranno per sempre resi incapaci di compiere altri danni. Se lo dovessero comunque rifare, i daeva li pietrificano permanentemente e il PG, o i PG coinvolti, cesserà di giocare l'avventura. Non è obbiettivo dei PG distruggere o derubare la **Torre**, ma bensì comprendere **Etemenanki** ed arrivare alla **Città di Babilonia!**

I PG si ritrovano improvvisamente all'interno della **Torre**. Nei loro background è narrato l'ultimo momento prima di giungere dalla **Soglia dei Mondi**. Saranno notevolmente confusi, ma sentiranno di essere legati in qualche modo ai PG davanti a loro, come scelti da un'inevitabile destino.

Attenzione! Tutte le parti in *corsivo* possono essere lette ai giocatori dal TdE. Le altre parti danno informazioni che i PG potranno estrapolare superando *Prove* adeguate o con le giuste domande e investigazioni.

1) Sala della Soglia

È la sala centrale in cui i PG si risveglieranno.

Descrizione da leggere ai PG:

Shattete gli occhi, la vista si fa più nitida e vi accorgete di essere all'interno di una colossale biblioteca: tutto intorno a voi colonne che sembrano scolpite nel legno, piene di libri, rotoli e strani schermi verdastri, si perdono verso soffitti a volta altissimi dove levitano strane sfere di luce grigio-argentea. Intorno a voi c'è una miriade di strane creature dalle forme e dagli abiti più bizzarri, uomini e donne dalle teste animali, umanoidi dalla pelle chiarissima e dalle orecchie a punta, strane bizzarrie tecnorganiche. Tutti sono vestiti in abiti delle più svariate foggie, ma che evidenziano una base culturale alta, attestata anche dal fatto che sono intenti a consultare libri e documenti e a discorrere elegantemente e a bassa voce tra loro in una lingua a tratti incomprensibile. Tutti sono amalgamati l'un l'altro come se fosse la normalità.

Le pareti sono ricoperte di rotoli di pergamena, tomi e tavolette, e vi sono strane piccole finestre di vetro che emanano luci azzurre dall'interno. Ci sono alcune statue molto strane di varie forme umanoidi, poste senza un basamento in posizioni dinamiche e in modo casuale nella sala, ma estremamente realistiche. Nonostante la moltitudine di persone, il silenzio è quasi assoluto.

I PG ricordano chi sono e la loro precedente vita, ma non comprendono il motivo per cui si trovano in questo luogo. Avranno il tempo di dialogare tra di loro, descriversi agli altri e conoscersi, per poi decidere di esplorare il luogo dove si trovano. Nella scheda avranno già una spiegazione di quello che gli altri PG gli ispirano come rapporto o sensazione, e dovranno seguire quel suggerimento interpretativo per poter riuscire a giocare appieno il PG. Ci sono molti spunti nei rapporti tra i PG per riuscire ad imbastire un bel gioco interpersonale.

Informazioni sulla Sala della Soglia: *un'immensa sala con sette porte ad arco di varie forme e foggie che portano a tanti rispettivi corridoi. Il soffitto del salone non si vede, perdendosi in strati di aria rarefatta e tutto, dalle pareti alle colonne e ricoperto da libri, tavolette incise, rotoli di pergamene e schermi di vetro verdastro luminoso. A vari livelli vi sono delle sorte di balconate volanti con scrivanie barocche su cui creature consultano i tomi della Cronoteca. La luce è diffusa in maniera gentile, senza che possa dare fastidio, ma permettendo un'ottima visuale di lettura.*

Le creature intorno ai PG li eviteranno per la maggior parte.

Se provano a leggere i libri non comprenderanno cosa vi è scritto, come se le lettere cambiassero forma. Se **T70E** prova a connettersi con una delle macchine con gli schermi verdi, potrà, superando una *Prova di Difficoltà* di *Logica* con un *Malus* di 5, connettersi a essa e porgli delle domande. La macchina potrà rispondergli con le informazioni generali sulla biblioteca e su **Babilonia**. Se chiede una mappa della biblioteca, si formerà un'immagine di una mappa, ma continuerà a cambiare forma costantemente.

L'unico che sembra aver un po' di interesse verso di loro è un *tebu*, un Metaibis, un umanoide dalla testa di ibis, un uccello con un lungo e sottile becco ricurvo. È vestito con abiti azzurro bluastri molto eleganti e tiene sotto il braccio sinistro diverse pergamene. Se gli viene rivolta la parola, si mostrerà distaccato evitando i PG ed andandosene a meno che non gli si rivolgano a lui **Dragan** o **Samarth**, che hanno dei valori di *Fascino* adeguati per rapportarsi con lui, oppure la **Silente** con cui condivide la divinità venerata. In questo caso egli potrà dare le seguenti informazioni, con una voce melliflua e molto pacata:

- *"Io sono Ehl, sacerdote dell'Aria e studioso di Esoteria Elementale applicata all'elemento succitato. Appartengo alla stirpe Ornhasesh, etnia Tebu, il popolo del cielo."*
- *"L'esoteria elementale è lo studio dei glifi e delle simbologie magiche applicati agli elementi."*
- *"Vi trovate nella più grande biblioteca del Cronoverso."*
- *"Non vi è un'unica uscita, ve ne sono diverse, ma è la torre che sceglie se siete degni di Babilonia."*
- *"Raisindi, vuol dire che siete viandanti da altri mondi"*



Dopo questo scambio di parole **Ebl** proseguirà la sua ricerca nella **Cronoteca**, altro nome della **Torre**, salutandolo e spiccando il volo verso l'alto. Nel caso venga attaccato cercherà immediatamente la fuga volando via.

Se qualcuno dovesse toccare i libri appariranno vicino a loro una decina di *Daeva del Tempo*, le sfere argentee citate prima.

I PG potranno prendere i libri, ma non riusciranno a leggere quanto c'è scritto poiché la loro *empatia temporale* (la meccanica mistica che permette ai *raisindi* di allinearsi a **Kronhos** ed ai suoi linguaggi) non è ancora stabilizzata. Se cercheranno di rubare qualcosa o vandalizzarlo oppure attaccheranno delle altre creature, i *Daeva* eleveranno degli incantesimi di *Paralisi* contro il colpevole, finché l'aggressore non sarà tornato alla ragione. Se l'aggressore persevererà, i *Daeva* lo pietrificheranno per 30 minuti. Alla terza volta lo pietrificheranno per sempre.

► **Paralisi**

- **Formula:** *"In nomine superiore temporis, immobilis"*
- **Descrizione:** Prova di *Contrasto* di *Empatia Magica* (EM) della vittima contro *Mana* del *Daeva* (19) o rimane paralizzato per 3 minuti.

- **Pietrificazione**

"In nome superiore del Tempo, Pietrificazione"

Prova di *Contrasto* di EM della vittima contro *Mana* del *Daeva* (19) o rimane pietrificato per sempre.



Un Dopo che i PG si saranno confrontati tra loro, apparirà un **Nommo**, un elementale minore della *Terra*, uscendo all'improvviso dal pavimento.

Daeva



Descrizione da leggere ai PG:

(da leggere con un marcato accento inglese)

"Warrhåben raisindi, benvenuti viandanti, che la Torre non levi mai la sua ombra benevola dai vostri passi! Cosa state cercando nella Torre della Celestiale Sapienzia di Babilonia?" Con voce roca sentite queste parole provenire dal pavimento. Chinando lo sguardo verso il basso vedete una piccola creatura alta meno di un metro, sembra fatta di terra e sterpi uniti tra loro in maniera casuale, il viso scolpito su una sorta di maschera di terracotta ha una fisionomia simile a una maschera delle tragedie.

I PG avranno la possibilità di fare domande al **Nommo**, che gli risponderà con degli stralci di ambientazione. Qui il TdE dovrà estrapolare le risposte da dare. Il **Nommo** non potrà dire altro in aggiunta e utilizzerà una punta di presunzione nelle risposte che darà. Amerà comunque discorrere anche di banalità con i PG e gli farà diverse domande sulla loro provenienza e sui loro mondi di origine.

"Questa è Babilonia e si trova sul pianeta Kronbos nel sistema stellare di Kronheus. Uri, il nostro primo imperatore, giunse moltissimi anni babilonesi fa in questo luogo insieme a molti popoli a seguito di una grande migrazione.

A quel tempo queste terre erano chiamate "la Foresta di Smeraldo dello Shasbet" ed al centro di questa foresta vi era questa torre colossale che si perdeva nei cieli. Egli allora fondò una città e, in onore della Torre, la chiamò come una mitica città del suo mondo d'origine.

Kronbos appunto è questo pianeta, chiamato anche Primo Mondo, poiché è il primo piano di esistenza ad essere stato creato, tutti gli altri che appartengono, insieme al Primo Mondo, al Cronoverso, sono mondi alternativi, elementali, astrali, eterei, paraelementali, inframondi, demipiani, e via così."

"Questo edificio è Etemenanki, la Torre della Celestiale Sapienzia, il Luogo dove la Terra si congiunge al cielo, dove vi è tutto il sapere del Cronoverso, che è stato, che è e che sarà. È un luogo di conoscenza e cultura, altresì è una delle più potenti Soglie dei Mondi che esistano, ma sembra che sia solo a senso unico in direzione di Babilonia. Praticamente attraverso la Torre, giungono, creature, pezzi di città, artefatti e persino divinità, dai propri mondi d'origine per venire ad abitare qui nell'Immortale Babilonia. Però non c'è modo conosciuto per poter tornare indietro, forse... Si dice che vi siano altre Soglie dei Mondi che permettano il ritorno, ma sono spesso solo dicerie! Nel Monastero degli Infiniti Misteri forse un tempo qualche portale funzionava, ma ora credo siano tutte sballate! Il monastero si trova nel Quartiere dei Miracoli a Babilonia."

"Non siete stati rapiti, o meglio la Torre vi ha portato qui, ma pensate bene: qual è il vostro ultimo ricordo? Di solito Babilonia porta creature che stanno per morire o sono morte nel loro mondo originario, come se gli volesse dare una seconda possibilità, oppure perché il tuo destino è qui su queste terre, è una nuova vita in un mondo meraviglioso, ma crudele. E comunque ad arrau (grossi manzi da soma) donato non si guarda in bocca! Non siamo alieni, cioè, forse per voi sì... Siamo alieni al vostro mondo, ma non come intendete voi... credo..."

Comunque, queste creature che vedete con corpi umanoidi e teste di animali o dall'aspetto di statue di pietra o dalle fattezze non perfettamente vive appartengono alle infinite stirpi ed etnie che popolano Kronbos, come vi dicevo, non avendo più stirpi autoctone o meglio ve ne sono diverse, ma con le Soglie dei Mondi, tante sono le stirpi che vengono portate qui dai loro mondi originari, si adattano e vivono tra noi, importando la loro cultura, scienza, folklore e persino divinità! Sì, perché se in molti credono fermamente in qualcosa o qualcuno e riescono a generare sufficiente Karma, possono anche farlo ascendere ad uno stato divino! Meraviglioso... E da qui, guerre, crociate e massacri... Eh sì! A Babilonia non esiste quasi alcun tipo di discriminazione razziale, siamo

Un
Nommo



in troppi e troppo diversi, devi per forza collaborare, fare affari o trattare con chiunque e non si guarda a che stirpe appartieni o se ruzzoli nel fango o parli in circapitachise, ma invece vi è un grandissimo contrasto religioso, l'ateismo è un crimine, e anche un'idiozia! Gli dèi una volta all'anno, durante la Festa dei Cento Culti Pantheistici camminano tra i mortali, quindi è evidente che esistano, ma incitano costantemente i loro seguaci a far guerra ai propri nemici."

"Per ultimo, io sono un Nommo! Un elementale minore della Terra, nessuno parla attraverso di me, sono cosciente di me stesso e ho studiato alle Dotte Università della Torre della Celestiale Sapienza di Babilonia, laureandomi in Exatropologia applicata ai Viandanti provenienti da altri Mondi, con una tesi sulla Corporazione dei Trascorsi, e sono un Cronotecario, un sacerdote del Tempo, se permettete! Anzichenò!"

Poi li inviterà a seguirlo. I PG potranno farlo o potranno scegliere di muoversi da soli.

I sette corridoi portano ognuno in una direzione diversa.

Se lo seguiranno, il Nommo li porterà alla **Sala del burocrate (2)** dove i PG incontreranno il **Burocrate** addetto a indirizzarli verso gli **Inclusori**, i reclutatori delle gilde.

Se invece vorranno andare in giro da soli e non seguire il Nommo, potranno anche cercare di fermare e parlare con alcune delle creature che si trovano in giro nella **Cronoteca**. Per scoprire quale creatura si trova più vicino a loro potranno tirare sulla **TABELLA 1: INCONTRI CASUALI DELLA TORRE** dell'Appendice.

ATTO 2 LA TORRE ATTENDE 0) Corridoi generici

Inseriamo una descrizione dei corridoi che il TdE può utilizzare, anche variata, quando i PG si muovono da una sala all'altra della **Torre**.

Camminando siete costantemente distratti da ciò che vi circonda: le pareti della biblioteca sono di un legno molto chiaro tendente al grigio. Le pergamene, le tavolette, gli apparecchi tecnologici e i tomi che la compongono sembrano molto vecchi, altri hanno ancora le custodie e le copertine lucide, come se non fossero mai stati toccati. Vedete alla parete un grosso tomo aperto. Sembra un libro religioso o qualcosa del genere, le scritte sono antiche e non comprensibili, ma i disegni sono di una bellezza straordinaria. Volgete lo sguardo ai soffitti, sembrano essere alti almeno una cinquantina di metri e ovunque libri e altri apparati di conoscenza. Su vari livelli vedete dei balconi che si affacciano e sembrano esserci figure che si muovono consultando gli scritti.

Vi riprendete e continuate il vostro cammino. Entrate attraverso una porta ad arco su un corridoio a ponte: una passerella di radici intrecciate porta ad un'altra porta, e il ponte si affaccia su una sorta di torre anch'essa ricolma di tomi. Sotto almeno un centinaio di metri, vedi persone che si muovono in una sala con tavoli di consultazione mastodontici. Vi tenete al ponte mentre lo superate con timore e arrivate in una sala ...

2) Sala della burocrate

Un ufficio disordinato con alle pareti piccoli stendardi delle quattro gilde babilonesi: la Legione Nera Babilonese, la Sacra gilda dei Sapienti, l'Onorevole gilda dei Mercanti e l'Accademia dell'Antica Magdum. Su un grosso tavolo al centro della sala si trovano centinaia di fogli e scartoffie varie, dove una strana creatura sta timbrando e archiviando documenti.

L'essere è *Wylv'Oniall*, una *hyottoko*, una creatura vestita con abiti in stile ottocentesco eleganti di color blu cobalto, con il busto umanoide, la testa glabra e molto affusolata, un solo occhio di color acquamarina, nascosto da una sorta di occhiale a monocolo e con la parte inferiore del corpo costituita da otto tentacoli, i cui apici sono avviluppati a dei timbri che continuavano a battere sulla

scrivania con un ritmo assordante. È una **Burocrate** molto precisa e puntigliosa ed è pronta a indicare ai PG gli **Inclusori**, coloro che indicano ai *raisindi*, i viandanti, in che gilda entrare e come non divenire un reietto fuoricasta.

Appena i PG entreranno, si fermerà e inizierà a chiedere:

"Salve, chi siete? Cosa cercate? In che gilda volete entrare? Perché proprio in quella? 1 Piastra Reale!"

Se i PG chiederanno spiegazioni, l'unica cosa che dirà sarà:

"Le gilde sono le Grandi Case di Babilonia! Dove passa tutto il vero potere politico ed economico dell'impero! Chiunque vi appartenga è un Castaka! Mentre chi non è in una gilda, viene trattato come un reietto e chiamato fuoricasta! Infamia e vergogna sui fuoricasta! Ogni gilda specializza i propri membri in base alle attitudini di questi: la Legione Nera Babilonese addestra i migliori guerrieri dell'Impero. La Sacra gilda dei Sapienti insegna le vie della fede ai Sacerdoti benedetti dagli dei. L'Onorevole gilda dei Mercanti educa alla contrattazione e all'esercitare la nobile arte della retorica. L'Accademia dell'Antica Magdum istruisce gli Alteri, coloro che portano in loro il dono della magia! Queste sono le gilde Babilonesi, dove ognuno di voi potrà trovare la giusta via e i giusti addestramenti al fine di divenire eccelsi nelle vostre abilità!"

Non ascolterà molto altro di quello che avranno da dire, ma appena gli daranno la moneta, darà ad ognuno un documento timbrato con il simbolo della gilda scelta e gli indicherà la strada esatta per raggiungerla:

"Perfetto allora prosegua lungo il corridoio, alla grande Sala delle gilde entri nel corridoio con il simbolo sul documento. Onori all'Imperatore! Ghad! Buona giornata!"

Se gli faranno particolari domande lei risponderà sempre con le frasi di inizio discorso. Non ha opinioni particolari e non gli interessa fare conversazione.

3) Sala delle gilde

La sala è veramente maestosa con grandi stendardi con i simboli delle quattro gilde, trofei e quadri rappresentanti creature con abiti tipici delle gilde corrispondenti. Alcune creature si muovono nella stanza un po' spaesate con in mano un foglio di pergamena.

I simboli delle gilde li trovate nel **CAPITOLO 2**, pag. 23.

Se **Dragan** vuole osservare cosa vi è sopra la pergamena deve superare una *Prova di Logica* e può notare che ogni foglio ha uno specifico simbolo uguale ad uno dei quattro simboli di gilda disegnati sugli stendardi appesi alle pareti. Se qualcuno vuole chiedere qualcosa alle creature con le pergamene esse ricambieranno parola solo con **Dragan**, **Samarth** o **Ksetodblis**, per il loro valore di *Fascino*. Scopriranno che hanno ricevuto la pergamena nella **Sala del burocrate (2)** e che sono appena giunti anche loro e non capiscono cosa stia succedendo. Il TdE può sbizzarrirsi con le descrizioni delle creature e dei mondi da cui raccontano di venire.

Ci sono quattro passaggi con sopra ognuno il simbolo specifico di una gilda, che danno accesso a corridoi che portano alle corrispettive Sale delle Grandi Case (le gilde).

I PG potranno accedere solo nella sala corrispondente al documento che hanno recuperato nella **Sala del Burocrate (2)**. Se non hanno recuperato il documento, non riusciranno ad entrare in nessuna sala. Dentro le stanze specifiche di ogni gilda, incontreranno l'**INCLUSORE** corrispondente.

Se i PG vorranno cercare di parlare con qualcun'altro potranno tirare sulla **TABELLA 1: INCONTRI CASUALI DELLA TORRE** dell'Appendice.

4) Sala della Legione Nera Babilonese

Attenzione! Solo **Trukdak** può entrare in questa sala e solo se possiede il documento con il timbro della **Legione Nera Babilonese** ottenibile nella **Sala del Burocrate (2)**.

Una sala con numerose armi alle pareti, attrezzi d'allenamento ed alcuni guerrieri che scambiano qualche colpo tra loro per addestrarsi. Un umano dalla pelle pallidissima, completamente tatuata con strani simboli, sta allenando delle altre creature, mostrandogli alcune tecniche di combattimento. Appena ti vede sorride e ti fa cenno di estrarre le tue armi.

Aller Wenson è un ushul'pa'eh, un non morto, Gladiatore della gilda, un eccellente campione e un leale combattente. Attaccherà **Trukdak** per metterla alla prova con colpi di piatto che tolgono PV temporanei, che si recuperano con 10 Rd di riposo completo. Per questo combattimento, **Trukdak** non subirà la sua limitazione: **Iraondo**, che normalmente la farebbe combattere fino alla morte, poiché i colpi sono solo d'allenamento.

Aller Wenson

Tipologia: Ushul'Pa'Eb-Trapassato Umano, Legione-Gladiatori

Avversità: Superiore

Tratti

Ciclo vitale	Nessuno	Occhi	Marroni
Dieta	Onnivoro	Capelli	Rasato con barba nera
Peso	90 Kg	Pelle	Pallida
Altezza	1,84 mt	Vista	Trascendente

Caratteristiche

• Livello	18	• Empatia Magica	16
• Mana	15	• Sesto Senso	22
• Logica	14	• Psiche	16
• Tenacia	26	• Movimento	22
• Potenza	24	• Agilità	20
• Costituzione	25	• Fascino	9

Iniziativa	26	Offensiva	1
Danni		Mazza 2D8+7	
Corazza Mistica	1	Punti Mistici	15
Corazza	4	Punti Vitali	134

Combattimento

Non utilizzerà nessuna mossa speciale per questo combattimento.

Dopo che un contendente avrà perso 30 PV, **Aller** si fermerà:

“Non male, ragazza! Mi piaci hai stile e coraggio! La Legione ha proprio bisogno di gente come te! Sei pronta a ricevere il tatuaggio?”

Se **Trukdak** accetta, arriverà un attendente, un giovane **Kusarikk**, un minotauro, con in mano un marchio di metallo grigio traslucido che gli imprimerà alla base del collo. Il marchio non genera dolore.

Se verranno fatte delle domande ad **Aller**, questi conosce le informazioni relative alla **Legione Nera Babilonese**, che si trovano nel **CAPITOLO 2**, pag. 25. Dopo questo **Aller** donerà all'**Hexerker** un medaglione col simbolo della **Legione Nera Babilonese** e la lascerà andare.

Se gli chiederà come si può uscire dalla **Torre**, **Aller** risponderà che sarà la **Torre** stessa a decidere quando e come.

Se non accetta di entrare in gilda potrà continuare sulla sua strada.

Aller ↘



5) SALA DELLA SACRA GILDA DEI SAPIENTI

Attenzione! Solo **Samarth** e **T70E** possono entrare in questa sala e solo se possiedono il documento con il timbro della **Sacra gilda dei Sapienti** ottenibile nella **Sala del Burocrate (2)**.

Una sala con simboli sacri di ogni elemento appesi alle pareti. Statue e vetrate illuminate con le effigi degli dei di Babilonia rendono la stanza quasi opprimente. Un fortissimo odore di incensi pervade l'aria e al centro in uno stato si estasi, un sacerdote vestito di abiti di cuoio azzurro con folli piumaggi sul copricapo e sulle spalle. Alza le mani formando una coppa, verso Samarth e T70E e gli fa cenno di avvicinarsi.

Il sapiente è **Xal**, un sacerdote del culto dell'**Aria**, con una Prova di LG, **Samarth** e **T70E** possono capirlo, della corporazione dei **Divinatori**. Astuto e abile politico, è una figura influente della gilda ed è molto interessato ai **raisind**. Chiederà ai PG il loro culto e cosa rappresenta per loro il proprio elemento. Sarebbe importante che i PG comprendano il loro status di **Sacerdoti** e che devono professare la propria religione e cercare di convertire le altre creature al proprio culto. Naturalmente, essendo un'avventura introduttiva lasciamo molta libertà d'interpretazione. Dopo che entrambi avranno parlato del loro culto, **Xal** pronuncerà le seguenti parole:

“Bene! La fede è profonda in voi, la gilda avrà buoni seguaci agli occhi degli dèi! Siete pronti a ricevere il tatuaggio?”

Se i PG accettano, arriverà un elementale dell'**Aria**, con in mano un marchio di metallo grigio traslucido che gli imprimerà alla base del collo. Il marchio non genera dolore. Se verranno fatte delle domande a **Xal**, questi conosce le informazioni relative alla **Sacra Gilda dei Sapienti**, che si trovano nel **CAPITOLO 2**, pag. 27

Dopo questo **Xal** donerà ai PG un medaglione col simbolo della **Sacra Gilda dei Sapienti** e li lascerà andare. Se gli chiederanno come si può uscire dalla **Torre**, egli risponderà che sarà la **Torre** a decidere quando e come.

Se non accettano di entrare in gilda potranno continuare sulla loro strada.



Xal

6) SALA DELL'ONOREVOLE GILDA DEI MERCANTI

Attenzione! Solo **Dragan** e **La Silente** possono entrare in questa sala e solo se possiedono il documento con il timbro dell'**Onorevole Gilda dei Mercanti** ottenibile nella **Sala del Burocrate (2)**.

Una sala ricolma di merci e materiali, in cui diversi mercanti stanno catalogando le ricchezze. Al tavolo centrale, una ragazza dai capelli biondi come l'oro, vestita di pelle nera e con un grosso coltellaccio in mano vi fissa da quando siete entrati. Sul tavolo davanti a lei c'è appoggiato un grosso cappello di pelle nera a tesa larga e diverse taglie di criminali sparse. La donna fa girare il coltellaccio tra le mani e poi lo scaglia con abilità verso di voi, piantandolo nel pavimento a un metro dai vostri piedi.

La ragazza è **Astryd**, una Cacciatrice di Teste, bella e letale. Fedelissima alla gilda, guarda i PG di traverso e li tempesta di domande sulla loro provenienza. Spiegherà che se entreranno in gilda diverranno proprietà di quest'ultima, ma che saranno protetti per ogni lavoro inerente alle loro abilità. La gilda ha bisogno di gente sveglia e chiederà ai PG come hanno intenzione di far arricchire la **Grande Casa** dei mercanti. I PG dovranno capire che la gilda vuole da loro del denaro e che dovranno versare delle piastre, oggetti preziosi o dimostrare la loro utilità. Dopo che entrambi avranno espresso le loro opinioni, **Astryd** pronuncerà le seguenti parole:

“Ottimo, avete fiuto per gli affari! Speriamo che non siate una moneta di oro dei folli! Siete pronti a ricevere il tatuaggio?”

Se i PG accettano, arriverà un semun, un metaverme, con in mano un marchio di metallo grigio traslucido che gli imprimerà alla base del collo. Il marchio non genera dolore. Se verranno fatte delle domande a **Astryd**, essa conosce le informazioni relative all'**Onorevole Gilda dei Mercanti**, che si trovano nel **CAPITOLO 2**, pag. 26. Dopo questo **Astryd** donerà ai PG un medaglione col simbolo dell'**Onorevole Gilda dei Mercanti** e li lascerà andare. Se gli chiederanno come si può uscire dalla **Torre**, ella risponderà che sarà la **Torre** a decidere quando e come.

Se non accettano di entrare in gilda potranno continuare sulla loro strada.



Astryd

7) SALA DELL'ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM

Attenzione! Solo **Ksetodblis** e **Bystrozuluntogero** possono entrare in questa sala e solo se possiedono il documento con il timbro dell'**Accademia dell'Antica Magdum** ottenibile nella **Sala del Burocrate (2)**.

Una stanza riccamente ornata di glifi magici e artefatti che emanano potere. Una figura femminile con delle piccole corna caprine e abiti rosso acceso in stile gitano, sta muovendo nell'aria dei piccoli elementali color ocra, che seguono il movimento delle sue dita come ipnotizzati. Su entrambe le mani porta un nastro cremisi ad unire il medio e l'anulare. Il colorito della ragazza rivela la sua natura di non morta, nonostante questo i suoi occhi sono profondi e carichi di umanità. Quando vede i due maghi, gli sorride e li invita ad avvicinarsi.

La maga è **Visnja**, una satyr, una fatata, *Oniromante* di origini tzigani, con una *Prova* di *Logica* i PG possono capirlo, della **Corporazione degli Elementalisti**.

È molto preparata sulle questioni magiche ed elementali, ha dei modi da maestrina un pò puntigliosa. Chiederà ai PG della loro scuola di magia e cosa rappresenta per loro il proprio elemento. Sarebbe importante che i PG comprendano la connessione che i Magdum hanno col **Creato** e la loro potenza nei confronti dei Sapiienti che devono pregare per avere un potere che i maghi hanno interiorizzato. Dopo che entrambi avranno parlato del loro *Elemento*, naturalmente essendo un'avventura introduttiva lasciamo molta libertà d'interpretazione, **Visnja** pronuncerà le seguenti parole:

“È importante che comprendiate il vostro potere, siete degli eletti, siatene orgogliosi! Siete pronti a ricevere il tatuaggio?”

Se i PG accettano, arriverà un elementale della mente, una sorta di folletto color cremisi, con in mano un marchio di metallo grigio traslucido che gli imprimerà alla base del collo. Il marchio non genera dolore. Se verranno fatte delle domande a **Visnja**, essa conosce le informazioni relative all'**Accademia dell'Antica Magdum**, che si trovano nel *CAPITOLO 2*, pag. 23.

Visnja donerà ai PG un medaglione col simbolo dell'**Accademia dell'Antica Magdum** e li lascerà andare. Se gli chiederanno come si può uscire dalla **Torre**, ella risponderà che sarà la **Torre** a decidere quando e come.

Se non accettano di entrare nella gilda potranno continuare sulla loro strada.



← *Visnja*

8) SALA DELLA CRONARCHIVISTA

Pergamene e tavolette ovunque. Solo archivi dove sono inseriti dei rotoli che si perdono in altezza all'infinito. Su un piccolo scranno circondato da scrivanie ricolme di pergamene, una mummia sta esaminando dei tomi di storia. Completamente assorta nel suo lavoro non si accorge di chi entra. L'odore che emette è leggermente nauseabondo.

Tutti i PG tranne **La Silente**, **T70E**, **Trukdak** e **Bystrozuluntogero**, devono superare una *Prova* di *Tenacia* o non possono avvicinarsi a esso.

Superato il trauma dell'odore mefitico della creatura vi avvicinate. Il corpo è putrescente emette un chiaro odore di malattia, come se fosse in cancrena. Essa alza il suo volto dagli occhi marci e secchi e vi guarda pronunciando le seguenti parole, con una voce roca e d'oltretomba:

“Ancora raisindi! Non facciamo in tempo a catalogare storie che già altre ne arrivano! Avete qualcosa di interessante da raccontare? Ma più importante, cosa state cercando a Babilonia? Perché la Torre vi ha scelto? In che modo entrerete nelle leggende? Cosa dovrò scrivere di voi? Dettate pure!”

E vedete che prende una piuma d'oca nera, la intinge in quello che sembra inchiostro ed attende le vostre parole.

I PG dovranno decidere cosa dire alla **Cronarchivista**. Saranno liberissimi di dire qualsiasi cosa, ma questa stanza li dovrebbe far pensare a cosa desiderano per il loro futuro e che sono legati a una sorta di destino comune. Essa si chiama **Nuftbep**, è una **Nekanatbon**, una mummia, ed è una **Cronotecaria Superiore**, un'alta sacerdotessa del dio del *Tempo*, ossessionata dalla catalogazione di ogni informazione possibile. I suoi modi sono distaccati e professionali, ma al contempo disponibile. Naturalmente, non potrà condividere troppe informazioni con dei *raisindi* appena giunti e lo spiegherà in modo molto semplicistico, come si spiegano le cose ai bambini. Per informazioni approfondite li manderà da **Vuliticus**, un suo sottoposto che si trova nella **Sala del Cronarchivio (9)**.

Ma, potranno accedere al **Cronarchivio** solo se risponderanno ad un suo quesito, se non riusciranno a rispondere la **Sala del Cronarchivio (9)** sarà chiusa a loro da una forza invisibile e invalicabile.

“Allora, io ho un grosso problema con la catalogazione della biblioteca! La mia biblioteca è vastissima, migliaia e migliaia di volumi; questa biblioteca ha solo un grave difetto: i libri non sono ordinati secondo alcun ordine logico, e ciò crea una gran confusione. Così ho deciso di catalogare tutti i libri.

Essendo io una persona molto precisa, però, ho proceduto in questo modo: catalogare tutti i libri più volte, a seconda di criteri diversi. Per esempio: prima per anno di edizione, poi per argomento, poi per autore, poi per lingua, ecc ecc...

Per fare ciò ho fatto finora in questo modo:

ho preso un registro (un catalogo appunto) e ho cominciato a segnare, per esempio, tutti i libri scritti prima del 4.000 d.f.B. (dopo la fondazione di Babilonia); poi un altro catalogo e ho segnato tutti i libri scritti dopo il 4.000 d.f.B.; poi in un altro tutti i libri di storia; poi in un altro, il catalogo di tutti i libri scritti in Volgare (la lingua comune); poi il catalogo di tutti i libri scritti in elfico; poi il catalogo di tutti i libri scritti in nanico, e via dicendo.

Alla fine di questo immane lavoro (fatto a mano) mi sono ritrovata con un centinaio di cataloghi, e d'improvviso mi sono resa conto che anche quelli sono fisicamente dei libri, libri che si sono aggiunti alla biblioteca e che quindi vanno catalogati. E qui ho notato una cosa: alcuni cataloghi fanno parte dei libri che essi stessi catalogano, altri no.

Per esempio: il catalogo dei libri scritti in Volgare è ANCH'ESSO un libro scritto in Volgare! E quindi deve essere catalogato in sé stesso, in altre parole l'ultimo libro catalogato nel catalogo dei libri scritti in Volgare è “il catalogo dei libri scritti in Volgare”.

E sono tanti altri i cataloghi che rispettano questa regola; per esempio il catalogo dei libri scritti dopo il 4.000 d.f.B. è un libro scritto dopo il 4.000 d.f.B., e quindi si auto-cataloga; e via dicendo.

Altri cataloghi invece non rispettano questa regola; per esempio: il catalogo dei libri di storia NON E' un libro di storia, quindi non aggiunge sé stesso in fondo all'elenco dei libri di storia; il catalogo dei libri scritti in Elfico NON E' scritto in Elfico, quindi non si cataloga; ecc...

A questo punto mi sono accorto che manca solo una cosa alla mia opera per poterla ritenere completa: i due cataloghi finali:

IL CATALOGO DEI CATALOGHI CHE SI CATALOGANO e IL CATALOGO DEI CATALOGHI CHE NON SI CATALOGANO.

Quindi in questi due nuovi cataloghi, in uno vi ho segnato tutti i cataloghi che aggiungono sé stessi in fondo, e nell'altro tutti i cataloghi che non aggiungono sé stessi in fondo.

Ed ora, per finire, deve solo decidere se questi due cataloghi finali si catalogano oppure no.

E qui viene il bello... infatti mentre è logico che IL CATALOGO DEI CATALOGHI CHE SI CATALOGANO si auto-cataloga, il problema sorge con l'altro, IL CATALOGO DEI CATALOGHI CHE NON SI CATALOGANO, perché se lo scrivo in fondo a sé stesso allora diventa un catalogo che si cataloga, e quindi non devo scriverlo essendo quello il catalogo di quelli che non si catalogano, ma se non ce lo scrivo diventa un catalogo che non si cataloga, e allora devo scrivercelo, ma se ce lo scrivo diventa un catalogo che si cataloga, e allora devo toglierlo.....

Cosa devo fare?"

L'unica risposta plausibile è che basterebbe aggiungere il **Catalogo dei Cataloghi dei Cataloghi che non si Auto-Catalogano**. Qualsiasi altra risposta indispetterà **Nuftbep** che gli dirà cortesemente di andarsene. Nel caso non se ne vadano, arriveranno una decina di *Daeva* che li teletrasporteranno fuori dalla sala. Se invece risponderanno giusto la mummia gli risponderà:

"Geniale! Effettivamente sarebbe la soluzione perfetta!"

Si alza un po' barcollante e inizia a scartabellare sulla scrivania.

Ecco, questo potrebbe tornarvi utile nel vostro viaggio."

E vi porge dei rotoli di pergamena e un sacchetto.

Nel sacchettino ci sono 50 Piastre Reali d'oro, i rotoli sono delle *Pergamene della Conoscenza*: permettono di avere un *Bonus* di 2, se consultate durante le *Prove* inerenti.

Le pergamene sono:

- **Pergamena della Medicina:** *Bonus* alle *Prove* di *Logica* inerenti la *Medicina* e la *cura*
- **Pergamena della Scienza:** *Bonus* alle *Prove* di *Agilità* quando bisogna riparare qualcosa di tecnologico.
- **Pergamena della Contrattazione:** *Bonus* alle *Prove* di *Fascino* quando bisogna mercanteggiare
- **Pergamena dell'Alchimia:** *Bonus* alle *Prove* di *Logica* inerenti alla preparazione dei composti alchemici
- **Pergamena della Teologia:** *Bonus* alle *Prove* di *Logica* inerenti alla religione
- **Pergamena dell'Occulto:** *Bonus* alle *Prove* di *Mana* inerenti alla magia
- **Pergamena della Rabbia:** *Bonus* alle *Prove* di *Tenacia* inerenti all'intimidire le creature

Poi torna a sedersi e continua:

"Ed ora se non avete bisogno di altro, andate pure che io devo redigere il Catalogo!"

E li congeda.

Nuftbep →



9) SALA DEL CRONARCHIVIO

I PG si trovano in uno dei più grandi archivi d'informazioni di tutto il **Cronoverso**, ma non possono leggere nulla. Anche i golem di carta li eviteranno e continueranno il loro lavoro indefessi. Solo **Vuliticus**, uno *Shuagh*, un fatato, gli presterà attenzione.

Una sala colossale, all'apparenza infinita in ogni direzione. Ovunque documenti, pergamene, tavolette d'argilla, libri, tomi, lamine di metallo incise e schermi verdi che emanano luce. Qui sembra riversata una quantità di informazioni inusitata, ma purtroppo vergate in una lingua che nessuno di voi sembra comprendere. Alcuni golem di carta, strane creature costruite di carta con sopra numerosi simboli e trascrizioni, si muovono alacremente per portare gli scritti nei vari archivi. Non sembrano avere una coscienza e ogni loro movimento è automatico e atto a superare gli ostacoli per proseguire nel loro lavoro. Nessuno sembra interessarsi a voi. A parte una creatura seduta su una scrivania in un angolo che vi osserva. È un umanoide molto alto e magrissimo il cui volto è rasato, scavato e pallidissimo. È vestito con abiti simil monacali di un color grigio scuro ed al collo porta un ciondolo ligneo con una torre di Babele incisa sopra. Porta degli occhiali mezzi rotti calati sul naso. La sua bocca quasi non si muove eppure senti la sua voce:

"Warrhâben Raisindi, benvenuti viandanti, bene bene, io sono Vuliticus, Cronotecario Maggiore del culto di Ysgadrill, Cosa state cercando?"

Senza guardarvi prosegue nel suo strano interrogatorio:

"Quando qualcuno giunge a Babilonia cerca sempre qualcosa... Orduque vedrai che il fato avrà da parte qualcosa per te. Allora... non sia mai che noi lasciamo dei viandanti così disperati. Quando uscirai dalla Torre dirigi verso il labirinto. È fatto di siepi, sembra qualcosa di innocuo ma non lo è. Presta molta attenzione!"

Dopo che i PG gli avranno fatto qualche domanda a cui il TdE potrà rispondere con le informazioni d'ambientazione che conosce dalla *Quickstart*, egli proseguirà:

"Bene, bene, bene! Mi piacciono i curiosi, quelli che non fanno una brutta fine, come accade di solito, scoprendo cose inconfessabili..."

Si dice che la Torre di Etemenanki sceglia le creature che giungeranno attraverso di essa poiché questi devono compiere un qualcosa di designato dal Fato, nulla è casuale qui nel Vertice Assoluto del Cronoverso. Quindi siete qui in cerca del vostro destino raisindi!"

Qui ci sono altre informazioni importanti che potrebbe dargli se i PG supereranno delle *Prove di Contrasto* del loro *Fascino* contro la *Logica* di **Voliticus** (LG: 15)

"Il Labirinto degli Eterni è un luogo molto particolare, si sviluppa sia in superficie che nelle Babilonia di Sotto, le antiche città sotterranee. Una parte del Labirinto si trova qui nel Quartiere della Sapienza, appena fuori dalla Torre. Un'altra grossa parte è nel Quartiere dei Ghiacci, con l'entrata nella Grande Arena di Alexandros, invece la parte sotterranea non si sa per quanto si sviluppa. Questo qui è un labirinto arboreo, pieno di intricate vie, costruzioni, viandanti che vi si sono persi, creature di Altrotempo e strane insidie. Lì se ne sarete degni potrete entrare in una genia degli Eterni... Esso conduce in molti luoghi, ma diciamo che credo che a voi interessi l'uscita verso Babilonia. Diciamo che è la vera e propria prova per entrare nella Città Immortale. E sì, c'è un'entrata anche in queste sale... ma è una sala che conduce alla follia!"

Detto questo tornerà al suo lavoro e non darà più corda ai PG. **Voliticus**



10) SALA ABBANDONATA

Una sala piena di ruderi e libri distrutti. Gli scaffali sono caduti preda del tempo e dell'incuria. Sembra che vi siano dei passaggi, ma ci vorrà un po' di lavoro per renderli agibili.

La sala è abbandonata a sé stessa ed è la casa di otto parelementali della polvere che attaccheranno il gruppo, non appena i PG si troveranno al centro della sala.

Parelementale della Polvere

Tipologia: *Elementale, Extramondo, Aria, Pietra*

Avversità: *Minore*

Tratti

Ciclo vitale	-	Occhi	-
Dieta	Energia	Capelli	-
Peso	-	Pelle	-
Altezza	1,20 mt	Vista	Infavisione

Caratteristiche

• Livello	18	• Empatia Magica	9
• Mana	18	• Sesto Senso	10
• Logica	2	• Psiche	2
• Tenacia	10	• Movimento	30
• Potenza	10	• Agilità	25
• Costituzione	10	• Fascino	18

Iniziativa	30	Offensiva	5
DN		Folata 2D4	
Corazza Mistica	0	Punti Mistici	20
Corazza	0	Punti Vitali	12

Abilità Speciali

- **Volo:** può volare per tanti *Round* continuativi quanto è la sua *Costituzione*, poi deve riposarsi per 3 *Round*.
- **Semincorporeo:** i danni non magici gli infliggono sempre 2 *Danni* in meno. *Bonus* di 5 sulle *Prove di Agilità* per nascondersi.

Limitazioni

- **Labile coesione:** se subisce un incantesimo di *Pressione* o una folata di vento a livello di tempesta, gli vengono inflitti 3D10 *Danni*.

Descrizione

Creature provenienti dall'**Intrapiano della Polvere**. Sembrano dei mulinelli di polvere con piccole scariche elettriche bluastre al loro interno. Si nutrono di elettricità e dell'energia statica delle creature, cercando di intrappolarle al loro interno.

Combattimento

Attaccano sempre di sorpresa. Attendono le loro vittime e se queste non superano una *Prova di Difficoltà* di *Sesto senso* (6S) con un *Malus* di 5, perdono automaticamente l'*Iniziativa* e subiscono un *Attacco Fortunato* prima dell'inizio dello scontro.

Informazioni

Per conoscere le peculiarità di questa creatura sono necessarie *Prove* a *Difficoltà Maggiore* di *Mana* (*Occulto*).

Ogni prova darà una specifica informazione relativa, a discrezione del TdE.

Sconfitte le bizzarre creature di vento, vedete che la confusione della lotta ha liberato una parte del pavimento, mostrando una stana anfora aperta da cui fuoriesce un leggerissimo vento.

Se i PG **Maghi** e **Sacerdoti** supereranno una *Prova di Difficoltà* di MN con un *Malus* di 10, riconosceranno un "Anfora delle Brezze", un oggetto magico minore.

Anfora delle Brezze
Oggetto Magico Minore,
Divino, Aria.

Se chi lo imbraccia pronuncia la *Parola di Potere*: "Allbullllllll" e supera una *Prova di Mana* spendendo 8 PM, può generare una folata di vento che replica l'incantesimo *Pressione*.

Potranno continuare a perlustrare la sala e liberare con 5 minuti di lavoro le uscite bloccate dalle macerie.

11) SALA DEL PAZZO

In questa sala disadorna e abbandonata ci sono diversi cumuli di libri, tavolette e pergamene abbandonate. Rispetto alle altre stanze della biblioteca tutto appare molto più datato, come se fosse stata costruita millenni prima delle altre. Non sembra che vi siano altre uscite a parte una grossa porta seminascosta sul lato est della stanza.

Controllando bene ed effettuando una *Prova di Logica* si riesce a capire che sotto ad uno dei cumuli di libri vicino alla porta c'è nascosto qualcuno. Se i PG si avvicinano a quel cumulo e non si sono accorti della presenza devono superare una *Prova di Sesto Senso* o rimarranno sorpresi. La creatura uscirà di colpo dal suo nascondiglio urlando e strepitando:

"Fermi, pazzi!!! Non andate oltre!!! Solo disperazione e follia dopo questa porta!!!"

L'essere è un quenchi, un metagatto, coperto di stracci e dal pelo rossastro e rovinato. Gli occhi sono spiritati e quasi fuori dalle orbite. Il suo parlare sarà esagitato, si mangerà anche le parole e descriverà tutto con ampi gesti.

"AHHHHH! Voi non capite! Non... potete! Solo morte e distruzione! Disgrazia! L'esistenza buttata ai rovi! Per seguire... per seguire... la follia!!! Fermi! Fuggite sciocchi!!!"

Se i PG si avvicineranno alla porta nascosta:

Vedete la porta seminascosta da pezzi di librerie e drappi consunti. Sembra che qualcuno abbia fatto di tutto per nascondere. È molto antica, colorata con diverse tinte che hanno oramai perso lo smalto a causa del passaggio del tempo. Sopra di essa ci sono simboli molto strani.

Con una *Prova di Difficoltà* di Mana con un *Malus* di 10 i PG possono capire che i simboli non sono magici e che sono di origine antichissima. Sembrano legati al concetto dell'eternità.

Se si tratteranno troppo davanti alla porta o decideranno di aprirla, il **Pazzo** si parerà loro davanti cercando di ostacolarli. Se lo attaccheranno non si difenderà e cadrà morto al primo colpo che gli infliggeranno, indifferentemente dal *Danno* subito.

La porta una volta liberata si aprirà facilmente verso la **Sala degli Eterni (12)**.

parelementale

della
Polvere



12) SALA DEGLI ETERNI

Superato il **Pazzo**, si aprirà facilmente la porta segreta che porterà ad una stanza dall'aspetto enormemente antico rispetto al resto della **Torre**.

Alle pareti numerosissimi arazzi che rappresentano strane creature intente a compiere azioni particolari, dall'aprire le fauci ad un mostro, al versare acqua da un'anfora. Alcuni sono distrutti ed irrisconoscibili, altri molto rovinati, come se il tempo si fosse scagliato su di essi con una cieca crudeltà. La luce è soffusa e non ci sono aperture nella stanza rendendola, a tratti, opprimente. Al centro, su una sorta di altare di pietra nera, si trova una scatola di legno marcio aperta, al cui interno si può intravedere un mazzo di tarocchi antichissimo.

Gli arazzi rappresentano le **Genie degli Eterni**. Con una *Prova di Mana* con un *Malus* di 5 possono comprendere che alcuni dei disegni sugli arazzi sembrano appartenere alle figure dei tarocchi babilonesi, che secondo le leggende, erano in origine 77. Se i PG utilizzano abilità o magie, possono vedere provenire dal mazzo dei tarocchi un'energia magica sconosciuta e potentissima. Se appena li toccheranno il TdE leggerà loro il seguente brano:

Appena le tue dita sfiorano il mazzo, senti un'energia millenaria penetrare nella tua anima. La confusione ti prende e barcolla per qualche attimo. Ti sembra di aver visto in un millesimo di secondo la storia del Creato, senza aver compreso nulla. Guerre, dolore, potere sconfinato, spiriti consumati. Immagini senza alcun senso, per te, continuano a susseguirsi nei tuoi pensieri e un'immagine si solleva, eterea, dal mazzo dei tarocchi e si fonde con te.

Il TdE farà tirare un D20 a ogni giocatore che avrà toccato il mazzo e gli dirà di che **Eterno** andrà a far parte per sempre, donandogli l'*Abilità Speciale: Eterno 1*

- **Rinascita**: quando il corpo di un **Eterno** muore, si manifesta sul suo torso il **Tarocco** che gli permetterà di ritornare in vita. Se un altro **Eterno** lo toccherà e spenderà 15 PM per ogni **Grado dell'Eterno** morto, superando una *Prova di Contrasto* di EM, che colui che è morto potrà scegliere di fallire automaticamente, potrà donargli la "Rinascita": il PG morto potrà tornare in vita il *Round* seguente, al massimale dei PV, ma a 0 PM, in uno stato di *Confusione* per 1D6 *Round*, perdendo però 1 punto permanente in tutte e sei le *Caratteristiche Base* (Mana, Logica, Tenacia, Potenza, Agilità, Fascino).
- **Remissione**: può distruggere e assimilare un altro **Eterno**. Questa meccanica nella *Quickstart* non è spiegata, ma sarà esplicita nel *Manuale Base*.
- **Manifestazione**: può solo manifestare il **Tarocco** che sarà visibile solo ad altri **Eterni**. Se due o più **Eterni** s'incontrano (almeno 7 Mt) i possessori dovranno superare una prova di EM, altrimenti l'**Eterno** si manifesterà automaticamente, la prima volta che s'incontrano.
Costo: 1 PM per Turno di Gioco.

TABELLA DEGLI ETERNI

Per identificare il proprio **Eterno** bisogna tirare un D20 e segnare sulla scheda l'**Eterno** corrispondente al numero uscito e il Grado 1°.

	Eterno	Descrizione
1	Magdum	Colui che gioca con le forze elementali e ne domina le Linee
2	Celebrante	L'ammaliatrice, colei che porta la parola e ne nasconde le verità
3	Imperatrice	La dominatrice dietro il trono, colei che porta il sigillo della reggenza nascosto agli occhi dei più
4	Imperatore	Il re guerriero, colui che fronteggia il nemico con valore, colui che mostra lo scettro alle genti
5	Ierofante	Il maestro delle illusioni, il traviatore delle anime, il burattinaio che sfrutta gli ignavi e gli stolti
6	Amanti	Il passionale, colui che cerca l'esplosione di tutti i sentimenti e di tutte le emozioni
7	Carro	Il movimento, la strada da percorrere, il viaggio eterno verso la meta inarrivabile
8	Giustizia	La verità, la spada che spezza i peccati, la bilancia che equilibra i torti
9	Eremita	Il solitario che ricerca se stesso meditando, la via oscura della solitudine e della conoscenza
10	Ruota	La fortuna cieca ed imprevedibile, chi sfida la sorte e arride al fato avverso
11	Forza	La possanza feroce della forza brutta, l'istinto naturale della foga incontrollabile
12	Appeso	Chi si attacca alla vita con unghie e denti, la paura della morte in ogni sua forma
13	Morte	Il cambiamento, la trasmutazione di tutte le cose, il fine ultimo dell'essenza
14	Temperanza	L'eterno ciclo della rinascita, la benevolenza e la calma, l'essenza della vita
15	Diavolo	La corruzione in ogni sua forma, il colpevole di tutti i peccati, il suadente sobillatore
16	Torre	Il destino, le pagine già scritte di tutti gli eventi, le risposte senza domande, le radici del cielo
17	Stelle	La velocità, i colori che tendono all'infinito, il susseguirsi estenuante degli eventi
18	Luna	La cupa sorella dal volto pallido, l'annoiata madre, spettatrice imparziale
19	Sole	Il roboante e luminoso fratello, colui che impone la sua voce e che guida la sua gente
20	Giudizio	L'inflessibile giudice che addita coloro che camminano lontani dalla strada dei giusti

Dopo che tutti i PG avranno acquisito l'**Eterno**:

Sentite una voce dietro di voi e vedete il Pazzo vestito con abiti eleganti in stile rinascimentale di colore rosso e nero, in mano ha una maschera bianca con il viso diviso a metà le cui parti rappresentano una un sorriso e l'altra un pianto.

"Vi avevo avvertito... avete scelto la follia della 'Guerra Senza Tempo', il dolore degli Eterni, la loro immortale condanna! Avete scelto la sofferenza e la gioia che vi trascineranno in una battaglia senza fine contro mulini a vento. Qui nella corrotta Babilonia, tramerete nelle ombre o guiderete eroici mortali, ma il tempo infliggerà su di voi le sue sferzanti fruste, lasciandovi soli nella disperazione! Vi avevo avvertito! Solo una genia avrà ciò che hanno promesso gli Unici Dei, guardate i vostri compagni poiché un giorno dovrete sbranarli come solo i cani rabbiosi fanno. Avete scelto, ma chi può dire quale sia la giusta scelta! Benvenuti a Babilonia!"

Poi una risata isterica riempie la sala e il Pazzo scompare in una nube rosso e nera. Il mazzo dei tarocchi è scomparso.

Se i Pg hanno già visitato almeno dieci sale e volete far terminare

l'avventura potete continuare a leggere il seguito, altrimenti fermate qui la descrizione e fateli muovere verso altre stanze.

... e dove c'era l'altare di pietra ora c'è una scalinata che porta verso il basso. L'uscita dalla Torre si è rivelata e porta verso il:

Labirinto degli Eterni!

L'avventura introduttiva è finita!



13) SALA DEL FANATICO

Una sala che è stata trasformata in quella che sembra la casa di un santone. Drappi bianchi alle pareti e rosari appesi. A terra molte ciotole dell'elemosina e in fondo alla sala un orco seduto nella posizione del loto. Ha lunghi capelli neri raccolti con i dread, la stirpe a cui appartiene sembra essere orchesca.

I PG dovranno effettuare una Prova di Difficoltà su Logica con un Malus di 10 per comprendere che è un'etnia orchesca molto pacifica e legata alla spiritualità, i munj-kur.

Appena entrate l'essere si alza e vi viene incontro. È vestito di stracci e ha un lungo bastone nodoso. Gli occhi sono spiritati e inizia a urlare farneticando: (da recitare con un accento molto marcato)

"Sarete mondi se monderete lo mondo!!! Abbandunate tutti li denari che portate veco! Liberatevi dalla opulenza! Mettete tutto nelle ciotole e la salvezza sarà con tutti voi altri! Io sono lu monaco Zenone! E chi ascolterà le mie prediche sarò salvo e libero da ogni malificio! Cosa andate cercando poveri peccatori? Mie giovani mentecatti, ignoranti e ributtanti!"

Il monaco è un sacerdote di **Idun**, una divinità minore della *Vita* specializzata sulla guarigione, i cui sacerdoti tendono a umiliare le persone che curano con parole e modi sgarbati. **Zenone** può curare i PG Archetipo: *Vivente* da tutte le loro ferite, ma in cambio vuole laute donazioni per la loro salvezza.

Zenone continuerà a sproloquiare sulla salvezza dell'anima. Il TdE deve veramente recitare un personaggio impossibile e fastidiosissimo. L'unica cosa che i PG possono recuperare da **Zenone** sono tre "Ali d'Angiulo Benedette" in cambio di 30 piastre reali l'una.

► **Ali d'Angiulo Benedette**

- **Oggetto Magico Minore, Divino, Vita:**
- **Descrizione:** passate sopra una ferita si inceneriscono e curano al *Vivente* 2D6 PV. Se usate in combattimento contro un *Archetipo: Non Morto*, possono essere usate come armi in corpo a corpo che si inceneriscono quando infliggono il danno.
- **Offensiva:** +1, DN 2D4 Diretti (non si calcola la *Corazza*), *Iniziativa* +3



Zenone



al trono della creatura ci sono, scolpite a terra delle iscrizioni. Devono effettuare una *Prova di Difficoltà* sulla *Mana* per capire che sono simboli magici e i PG maghi potranno capire che sono simboli d'imprigionamento.

Il semidio dirà di chiamarsi **Apollyus** e di essere legato all'elemento naturale del *Fuoco*. Vuole essere liberato a tutti i costi per vendicarsi di un sacerdote del caos che lo ha ingannato, un certo **Bhegbbur**. Dirà che è stato imprigionato con l'inganno e che se lo libereranno giura che un giorno potrà ripagare il favore. Basterà incidere uno dei simboli perché egli possa teletrasportarsi via, ringraziandoli.

I PG possono superarlo per uscire dalla sala senza calcolarlo a parte subire le sue profferte di vendetta. Se invece lo liberano, lui se ne andrà, ma prima li benedirà: ogni PG guadagnerà un +1 in una *Caratteristica Principale* casuale (tirate 1D6: 1 *Mana*, 2 *Logica*, 3 *Tenacia*, 4 *Potenza*, 5 *Agilità*, 6 *Fascino*).

15) SALA DEL SACRIFICIO

Una sala ridotta a uno stato di abbandono, mobili spaccati, tracce di combattimento e sangue ovunque. Candele rosse accese sul pavimento che emanano una luce sinistra e drappi con strani simboli alle pareti. I PG sapienti, **Trukdak** e **Bystrozuluntogero** dovranno effettuare una *Prova di Mana* per comprendere che sono simboli legati al culto del *Caos*. *Prova di Mana* per maghi e sapienti per capire che le candele sono legate a rituali di sacrificio.

Al centro della sala vi è una figura incappucciata e inginocchiata e da cui giungono voci gutturali confuse, come se si cimentassero in una deforme litania religiosa.

I PG sapienti, **Trukdak** e **Bystrozuluntogero** dovranno effettuare una *Prova di Logica* per comprendere che sono preghiere al culto del *Caos*.

Se fanno rumore o attirano l'attenzione dell'essere, questo si alzerà in piedi e togliendosi il cappuccio si rivelerà: è un *tkurda-kur*, un orco del *Caos* con due teste.

Il *tkurda-kur* vuole sacrificarli al *Caos* per aprire un portale verso il **Maakenghangasthelmeir**, il **Mondo Esterno Superiore** del *Caos*, dall'aspetto informe e cangiante.

Intimerà ai PG di coricarsi al centro della sala affinché loro possano sacrificarli.

Il TdE dovrà recitare un PnG con due teste che si contraddicono anche tra loro:

(da recitare con una voce gutturale)

"Venite avanti..." dice la prima testa

"Si venite avanti..." ripete la seconda

"I'ho già detto io!" dice la prima

"Certo non sono sordo, ma volevo sottolineare!" dice la seconda

"io sono Druzħ" dice la prima

"ed io Druzħ" dice la seconda

E così via. L'essere non è molto intelligente e dovrebbe essere semplice da raggirare, ma in caso di combattimento non si tirerà indietro, estraendo il suo *Kris Sacrificale* in selenite, un materiale oscuro che infligge 1D6 DN Diretti a chiunque lo tocchi che veneri un culto della *Vita*, *Ordine* o *Realtà*.

14) SALA DEL SEMIDIO

La sala è addobbata in uno stile greco antico un po' decadente. Vi sono diverse mezzecolonne sparse e statue non completate di atleti e fanciulle. In fondo alla stanza un trono di marmo scolpito magistralmente sembra attirare gli sguardi di tutti. Sul trono una creatura alta circa 3 metri dalla pelle bianco latte, una tunica di stoffa dorata che gli lascia libera la spalla destra e una corona di alloro posta su una testa ornata da riccioli biondi.

Appena entrano i PG, la creatura li indica con la mano destra e imperioso urla loro:

"Veneratemi mortali! Venite qui in ginocchio da me! Portatemi il vostro karma e avrete la mia benevolenza!"

I PG potranno fare quel che vogliono, ma se non accetteranno di chinarsi a lui egli si alzerà, prenderà una grossa mazza ricoperta di metallo dorato e con la testa a forma di volto greco. Intimerà ancora ai PG di venerarlo o la sua ira sarà tremenda, se i PG riusciranno a convincerlo con *Prove di Contrasto* di *Fascino* contro la sua *Logica* (*Logica*: 17) a calmarsi, inventando qualsiasi cosa li possa far uscire da questa situazione, potranno notare che intorno

Druzb & Drazb

Tipologia: Hur-Kur-Tkurda-Kur, Vivente, Caos

Avversità: Maggiore

Tratti

Ciclo vitale	Diurno	Occhi	Neri
Dieta	Carnivoro	Capelli	Neri
Peso	322 kg	Pelle	Olivastra
Altezza	2,36 mt	Vista	Normale

Caratteristiche

• Livello:	8	• Logica	6-7
• Mana	12	• Tenacia	20
• Psiche	2	• Potenza	20
• Movimento	17	• CS	20
• Agilità	15	• Empatia Magica	10
• Fascino	12	• Sesto Senso	9

Iniziativa	22	Offensiva	10
Danni	Kriss 3D4, a Samarth e T70E perchè seguaci di culti luminosi +1D6 diretto (non si calcola la CR)		
Corazza Mistica	2	Punti Mistici	12
Corazza	0	Punti Vitali	66

Abilità Speciali

- **Policefalo:** Bonus di 5 sulle Prove per resistere a tutti i poteri mentali.
- **Porta del Maakenghangasthelmeir:** ogni Turno di combattimento, quando attacca, può anche invocare il **Maakenghangasthelmeir**. Deve superare una Prova di Mana con Malus di 5. Se riesce, si aprono dei piccoli portali da cui fuoriescono tentacoli verdastri che colpiscono tutti i nemici infliggendo automaticamente 2D4 DN.

Costo: 5 PM

Limitazioni

- **Vulnerabile all'Argento:** subisce +5 DN da armi e oggetti in argento.

Descrizione

Esseri barbari e rozzi con due teste che litigano spesso tra loro: la rappresentazione del Caos deforme. Il resto dei connotati è simile a quelli dei normali orchi di **Kronhos**. Vestono abiti strappati alle loro vittime e praticano il cannibalismo.

Combattimento

Attaccherà i PG dopo un po' che parleranno, caricandoli direttamente. Ogni Turno di combattimento, nel loro Rd di attacco potrà utilizzare l'Abilità Speciale "Porta del Maakenghangasthelmeir", invocando il nome completo del **Mondo Astrale** del Caos. Quando morirà, la sua ultima parola servirà per aprire un portale da cui uscirà un tentacolo verde putrescente che lo prenderà e porterà via mentre la porta si richiuderà alle sue spalle, lasciando a terra il suo **Kriss** in selenite nera:

► **Kriss del Sacrificio**

Offensiva +1, Danni 3D4 +1D6 Diretti contro Archetipo: Luminosi, Iniziativa +3.

Druzh



16) SALA DEL CARTOGRAFO

Una piccola stanza completamente tappezzata di mappe e cartine geografiche. Nessuno dei luoghi sopra scritti sembra di vostra conoscenza. C'è solo un mobile sulla parete destra della sala: una vecchia scrivania da muro con numerosissimi cassetti a castello e ricoperta di mappe poste alla rinfusa.

Le cartine sono veramente ben fatte e sono state compilate da un Fey di etnia *Piskie*, un piccolo folletto arcigno di nome **Lord Challacomb Wad Dartmoor III, Mastro Cartografo dell'Onorevole gilda dei Mercanti**. Se si avvicineranno alla scrivania e toccheranno le mappe, sentiranno una voce stridula e arrogante:

(da recitare con tono cattivo da "bullo del quartierino")

"Hey tu! Sì. Dico a te! Giù le manacce o ti strappo le unghie una ad una! Vengo lì e ti suono come una zampogna!"

Vi guardate intorno e non capite da dove venga la voce.

I PG possono fare delle Prove di Difficoltà di Logica per capire da dove vengano i rumori. Se la Prova riesce, scoprono che la voce arriva da sotto le mappe sulla scrivania.

Spostando le mappe dalla scrivania appare un piccolo folletto non più alto di un paio di centimetri. È vestito con abiti verde brillante molto eleganti in stile settecentesco e ha dei piccoli tatuaggi blu sul volto. In mano ha un piccolo randello a forma di pennino che batte sulla mano in modo minaccioso:

"allora mentecatti siete qui per cercare rogne? Vi devo cambiare i connotati? Se passo io neanche i vostri dèi vi riconosceranno! I necrofori faranno meglio a numerare le vostre ossa!"

Dopo un iniziale battibecco, il folletto si presenterà con tanto di titolo, naturalmente per impressionare i PG, ma resterà sempre sulle sue. Se aggredito scapperà dentro la sua scrivania, che è in realtà una casa con camere, cucine e tutto il resto. Poi, da dentro la casa-scrivania, eleverà un incantesimo di rimpicciolimento verso

il PG più aggressivo, che, se non supererà una *Prova di Contrasto* tra la *MN* del *Piskie* (*Mana*: 22) e l'*Empatia Magica* della vittima, si trasformerà in una creatura di 1 cm d'altezza per 10 minuti.

Lord Chballacomb è molto veloce e può volare, è praticamente impossibile da ingaggiare in combattimento, che comunque eviterà in tutti i modi.

Se i PG raggiungeranno un accordo col **Cartografo**, per comprare ad esempio una mappa della torre e ritrasformare a grandezza naturale i PG vittime del sortilegio, **Chballacomb** chiederà 20 piastre reali. Se accetteranno, tirerà fuori dalla giacca una mappa della grandezza di 1 cm quadrato e gliela porgerà. L'unico modo per leggerla è usare una *cannocchiale* o una *lente*. In questo caso si scoprirà essere una mappa completa della zona della torre dove si trovano i PG. Il TdE potrà dare ai PG una copia della *Mappa dell'Avventura* che trovate nell'*Appendice*, pag. 71.

Dopo aver fatto l'affare, lo scontroso *folletto* li minaccerà ancora e li caccerà dalla sua sala.

17) SALA DEGLI SPECCHI

Al centro della stanza vedete un circolo magico a otto punte con altrettanti specchi alle pareti all'apice di ogni angolo. Ai lati degli specchi ci sono degli strumenti di varia natura. Al centro il circolo non sembra attivo, anche se una strana nebbia pervade tutta la stanza.

Utilizzando *Abilità* o *incantesimi* si può scoprire che ogni specchio è legato ad uno dei sette elementi naturali (*fuoco, acqua, aria, terra, ghiaccio, pietra, vuoto*) mentre l'ultimo specchio è magico, ma non emette nessun tipo di energia particolare. Gli specchi sono inamovibili e indistruttibili. Se i PG passeranno ai lati del circolo, vicino agli specchi, dovranno superare una *Prova di Difficoltà* sull'*Empatia Magia* oppure rimarranno paralizzati davanti allo specchio corrispondente. Per essere liberati, i PG Magdum o Sapienti dovranno attivare il circolo effettuando una *Prova di Difficoltà* di *Mana* e consumare 10 *PM*, se non si appartiene a una di queste gilde non è possibile farlo. In alternativa, si possono coprire gli specchi con qualcosa. Dopo 3 *Turni* che almeno un PG è paralizzato, dall'ottavo specchio escono uno o più elementali fisicamente simili ai PG paralizzati che attaccheranno gli altri PG liberi. Se il circolo è attivo o gli specchi corrispondenti ai PG bloccati, gli elementali scompariranno nell'ottavo specchio, altrimenti combatteranno fino alla morte.



Elementale

Tipologia: *Elementale, Extramondo, Aria, Terra, Fuoco, Acqua, Pietra, Ghiaccio, Vuoto*

Avversità: *Maggiore*

Tratti

Ciclo vitale	-	Occhi	-
Dieta	Energia	Capelli	-
Peso	-	Pelle	-
Altezza	Variabile	Vista	Infravisione

Caratteristiche

• Livello:	8	• Empatia Magica	10
• Mana	10	• Sesto Senso	10
• Logica	10	• Psiche	10
• Tenacia	10	• Movimento	10
• Potenza	10	• Agilità	10
• Costituzione	10	• Fascino	10

Iniziativa	10	Offensiva	8
Danni		Pugno 3D4	
Corazza Mistica	1	Punti Mistici	30
Corazza	0	Punti Vitali	20

Abilità Speciali

- **Emissione elementale:** ogni inizio *Round* che una creatura non elementale gli sta vicino almeno a 2 metri, quest'ultima subisce 1D4 *DN Diretti*.
- **Semincorporeo:** i *Danni* non magici gli infliggono sempre 2 *DN* in meno. *Bonus* di 5 sulle *Prove di Agilità* per nascondersi.

Limitazioni

- **Evocati:** possono essere scacciati con esorcismi

Descrizione

Creature provenienti dai mondi elementali. Sono formati completamente dall'elemento corrispondente. Non hanno una coscienza, ma seguono l'istinto del loro elemento.

Combattimento

Attaccano sempre direttamente fino alla propria distruzione o quella dell'avversario.

Informazioni

Per conoscere le peculiarità di questa creatura sono necessarie *Prove* a *Difficoltà Maggiore* di *Mana (Occulto)*.

Ogni prova darà una specifica informazione relativa a discrezione del TdE.

18) SALA DEL MASTROLABIO

Una maestosa stanza con un enorme cannocchiale astronomico per l'osservazione delle stelle. Infatti, una parte dello strumento esce da una grande finestra posta sull'angolo del soffitto, l'unica che avete mai visto aperta finora da quando siete nella torre. Infatti affacciandovi vedete l'immensa città di Babilonia da un'altezza di almeno duecento metri. Arrampicarsi fuori, per il vento e l'altezza sarebbe comunque un suicidio certo ed evitate di pensare che possa essere una buona idea per uscire. Il resto della sala è arredato in maniera semplice e funzionale con mappe astronomiche che rappresentano il sistema stellare di Kroneus con tutti i pianeti astrali ed elementali. Nel centro della sala c'è un circolo rituale con intorno delle colonnine di metallo lucido e diverse luci su ognuna. Dei cavi di metallo nero vanno dalle colonnine al cannocchiale e verso la sala da cui siete appena entrati. Al cannocchiale, concentrata a osservare, una ragazza, un'Aelf'Er dalla pelle blu come la notte e coperta di efelidi bianche, sta prendendo degli appunti.

Ella è una nur'tiegalfar, un'elfa delle stelle, il cui nome è **Ghaw'Ell**, è giunta tempo fa col suo popolo su Babilonia e sta cercando un modo per tornare indietro nel suo mondo nativo. Il suo popolo fuggì a causa di creature di ombra, i **Signori del Dolore**, che compirono un terribile genocidio ai loro danni. Ma, la famiglia dell'astronoma è rimasta sul suo mondo natale, **Nur**, e lei vuole trovare un modo per tornare.

“Warrbâben, a voi. È un piacere incontrare altri raisindi. Il mio nome è Ghaw'Ell e devo tornare nel mio mondo, a tutti i costi.”

I suoi modi saranno molto affabili, e racconterà ai PG che sta utilizzando le sue conoscenze di astronomia, tecnomanzia e ritualistica per cercare di creare un portale. La **Sala degli Specchi (17)** è un accumulatore di energie elementali che l'aiuteranno a generare la potenza tale da potersi trasportare sul suo pianeta nativo.

Chiederà ai PG di aiutarla dando energia alle colonne del circolo rituale. Se essi accetteranno dovranno toccare le colonne.

Se i PG supereranno delle *Prove di Difficoltà di Logica*, legate alla tecnologia con un **Malus** di 15 a parte per **T70E** che non avrà **Malus**, potranno capire che ella sta per attivare un portale verso le stelle di un livello ritualistico superiore. Nulla di pericoloso per nessuno, ma veramente di un potere strabiliante.

L'elfa attiva gli strumenti del cannocchiale, poi dei generatori sulle colonnine. Infine la vedete posizionarsi al centro del circolo rituale e, con alcune formule di tecnomanzia che T70E riconosce, attiva il rito per tornare nel suo mondo. Nebbie leggere si alzano dal circolo e le luci sulle colonnine iniziano a brillare ad intermittenza. Un turbino di fasci luminosi invadono la sala che trema leggermente. Poi tutto si spegne.

I PG che stanno toccando le colonnine sentono un grande calore e da ognuno di essi vengono risucchiati 15 PM, se non hanno abbastanza PM perderanno i mancanti punti togliendoli dai PV, ma il doppio dei necessari.

Nulla sembra essere successo, **Ghaw'Ell** è in ginocchio in lacrime che si tiene disperata la testa tra le esili mani.

“Nessuno può fuggire da questo maledetto posto! Babilonia la dannata! Malaugurati coloro che cadono in questa terra assassina che si nutrirà di ogni vostra speranza, di ogni vostra fede per consumarvi all'altare di dei crudeli e spietati!”

I PG non potranno fare nulla per lei se non lasciarla alla sua disperazione.

Ghaw'Ell



19) SALA DEL MERCIAIOLO

Un corridoio riccamente ornato porta ad una sala ricolma di materiali ed oggetti di ogni foggia e provenienza. Armi, equipaggiamenti, oggettistica esotica e stravagante. Un vero e proprio emporio. Dietro ad un bancone di legno riccamente ornato da intagli barocchi, un grosso brobrax, un Metarospo, è pesantemente appoggiato a uno scranno di velluto rosso. Appena entrano nel locale una decina di sfere argentee si levano intorno a loro e **Rosaden**, questo è il nome del mercante, gli mostra il più bel sorriso del **Cronoverso**, attraverso un leggero liquame di bava verde che gli pende dalle labbra:

(Parla con un accento leggermente spagnolo, allungando molto le sillabe con all'interno le B, le P, le M e le L)

“Warrbâben! Bbinvenudos ammgios! Raisindi immagino! Qui dall merciaioallo troverete tutto ciò che cercate! Armmi, equipaggiamenti, blommabazzio? Abbiamo ogni cosa ppossa servire per sopravvivere a Bbabbillonia! Coraggio non siate timidi! Bloabb! Sento già l'odore delle vostre ppiastre!”

L'essere si alzerà faticosamente e si porterà dalla parte degli avventori con passo lento, iniziando a tempearli di parole e mostrando loro tutte le mercanzie. Avrà nel negozio tutto ciò che è segnato nel **CAPITOLO 5** a pag. 36 sotto *Armi, armature e attrezzatura varia*.

In più, quando proporrà loro armi o armature in metallo dirà che sono di una lega speciale chiamata **Blombazio** di cui lui è uno dei pochi possessori nel **Cronoverso**. Con una *Prova di Difficoltà di Logica*, **Trukdak**, **Bytrozuluntogero** e **T70E** possono sapere che il **Blombazio** non esiste.

Per acquistare e chiedere sconti si possono compiere, dopo aver parlato col merciaio recitando e dando un motivo per la contrattazione, delle *Prove di Contrasto* tra il **Fascino** dei PG e la **Logica** del mercante (LG: 16). **Dragan**, essendo un Mercante parte sempre da uno sconto del 10%, incrementabile al 20% se gli riesce la *Prova di Contrasto*.

Attenzione! Tutte le *Prove* possono essere effettuati solo una volta per **Livello**. Quindi, il PG può tentare di compiere una *Prova* per conoscere qualcosa di specifico, convincere qualcuno, ecc.. solamente una volta. Se sbaglia, può riprovare solo dopo che è passato di **Livello**.

Quando se ne andranno, il **brobrax** li saluterà sempre con un enorme sorriso:

"Valyendab! Arrivederci! Amigos!"



20) SALA DI LETTURA

Una piccola stanza sempre circondata da librerie. Al centro c'è un grosso libro aperto su un piedistallo e, ai quattro angoli, altrettanti libri aperti ma di grandezza normale. Quando i PG sono entrati tutti nella stanza, le uscite si chiudono con pareti a scaffali di libri. Non sembra ci sia nessun modo di uscire.

La sala di lettura serve ai **raisindi** per comprendere coloro che viaggiano con loro. Se qualcuno dei PG va a controllare il librone centrale vedrà che sulle pagine di esso appaiono immagini e scritti inerenti alla sua stirpe. Se qualcun altro si avvicinerà e guarderà nel libro, apparirà anche qualcosa sulla sua stirpe. Solo quando tutti saranno affacciati al libro centrale nello stesso momento, appariranno storie di tutte le stirpi che compongono al **shaddakh**, la compagnia, e le porte della sala si riapriranno. Gli altri libri agli angoli sono normalissimi libri inerenti varie stirpi di **Kronhos**.

21) SALA DELLO SCIENZIATO

Una stanza ricolma di dipinti, statue, progetti, modellini in legno e tela, un angolo con un piccolo laboratorio alchemico, nel lato opposto una piccola forgia. Sembra il laboratorio di diversi scienziati con interessi molto diversi gli uni dagli altri. Nella scrivania centrale vedete un umano con un abito di colore scuro, lunghi capelli bianchi, una folta barba e una sorta di apparato cibernetico su uno degli occhi.

I PG Sapiienti dovranno effettuare una *Prova di Difficoltà di Logica* per riconoscere che al collo ha un medaglione con il simbolo dell'elemento astrale della **Realtà**

Appena vi nota, l'uomo sfoggia il suo miglior sorriso e vi viene incontro. È sporco di grasso e fuliggine, si pulisce le mani frettolosamente e vi saluta con un forte accento toscano:

"Salute a voi messeri! Buon pro è la vostra presenza in questo loco! Oh survia accomodatevi a modino! Non passan tanti raisindi da codeste parti."

L'uomo è veramente molto affabile e converserà volentieri con tutti, ma dimostrerà una particolare predilezione per **T70E**, tempestandolo di domande su come funzioni o su chi l'abbia costruito.

Se i PG gli chiedono quale sia il suo nome egli risponderà di chiamarsi **messer Leonardo** e di essere anch'egli un **raisind** giunto moltissimi anni indietro. Dirà anche di essere felicissimo in questo luogo dove ha tutto ciò che desidera e dove può progettare quel che vuole.

"Solo una cosa mi manca: non ho nessuno per sperimentare le mie invenzioni! Ecco, vedete questi?"

Mostrando dei pattini a rotelle con un piccolo reattore sotto il tallone.

"Li ho chiamati velopedi, ma necessito un garzone che li provi per capire la loro funzionalità!"

Se qualcuno dei PG accetterà di indossarli, dovrà subito superare una *Prova di Difficoltà sull'AG* con un **Malus** di 10 o si schianterà contro la parete subendo 3D8 DN.

"Poffarre, cosa non ha funzionato?" dirà lo scienziato.

I PG dovranno capire cosa non funziona nei **velopedi**. Potranno proporre modifiche ed ogni volta dovranno tentare di farli funzionare, sempre attraverso la stessa prova. Comunque basterà inserire dei freni e l'invenzione potrà funzionare egregiamente. Se nessuno arriva all'idea, può tentare una *Prova di Logica*, **T70E** e capire che mancano i freni.

Se nessuno risolve la cosa, **messer Leonardo** proporrà un'altra mirabolante invenzione: il **paravolo**, un paracadute piramidale che ha qualche difettuccio, ma che sicuramente riuscirà a far funzionare se qualcuno di offrirà di sperimentarlo. La scena sarà più o meno come quella dei **velopedi**. Farà salire su una scala alta 5 metri il volontario e lo farà lanciare. Cadendo, la vittima si infliggerà 4D6 DN, se indossa armature di metallo, queste non difendono, ma aggiungono al DN quello che avrebbero dovuto difendere. Le armature di cuoio o stoffa proteggono normalmente. Qui manca l'anello per aprire in tempo il **paravolo**, poiché esso si apre solo dopo che lo sperimentatore è atterrato. Se nessuno ci arriva con idee, può tentare una *Prova di Logica*, **T70E** e capirlo. Un'altra invenzione che potrebbe far provare sono le **Alifanti**: una sorta di zainetto da cui escono un paio d'ali che possono dare a chi l'indossa l'**Abilità Speciale "Volo"**. Il problema è la mancanza di un apparato d'atterraggio...

Dopo il montaggio dei freni ai **velopedi** o la sistemazione del **paravolo**, oppure un'idea geniale per le **alifanti**, che **Leonardo** compirà rapidamente, ringraziando i PG per il loro acume, regalerà loro i **velopedi** (doppio del **Movimento** per 1 Round, se si supera una

Prova di Agilità, può essere utilizzato per 7 volte.) o il *paravolo* e gli lascerà utilizzare il suo laboratorio, se lo desiderano.

- **La Silente** può recuperare 10 bende e elaborare fino a 3 farmaci di cura (2D4 PV) e 1 farmaco del sonno (*Prova di Costituzione* di chi lo beve o sonno per 1D6 Round) con gli ingredienti del laboratorio superando una *Prova di Logica* per ogni farmaco che vuole creare.
- **Dragan** può recuperare 6 lingottini d'argento (valore 4 pr l'uno) nascosti in giro, se supera una *Prova di Logica*.
- **T70E** può recuperare una bussola automaticamente e, se supera una *Prova di Logica* con un *Malus* di 5, un pistolotto con 4 proiettili (CAP. 5: EQUIPAGGIAMENTI, pag. 38).
- **Bystrozuluntogero** può elaborare fino a 2 pozioni per ogni ricetta che conosce utilizzando gli ingredienti del laboratorio e superando una *Prova di Logica* per ogni pozione che vuole creare.

Dopo che avranno sfruttato i laboratori dello scienziato potranno proseguire il loro cammino.



22) SALA VERSO BABILONIA

Dopo che i PG avranno visitato almeno una decina di sale e non avranno ancora trovato un'uscita, o quando lo riterrà opportuno il TdE, potrà farli entrare in questa sala che li porterà verso l'uscita e la fine dell'avventura introduttiva.

Uscendo dal corridoio, vi si pone innanzi un ampio salone invaso da una calda luce naturale. Una doppia scalinata scende verso il basso e il via vai di creature sembra enormemente aumentato rispetto alle sale precedenti. Arrivati in fondo alla scalinata una gigantesca doppia porta in legno completamente istoriata con meravigliose sculture e immagini si apre al vostro arrivo mostrando un panorama che vi paralizza. Fino a perdita d'occhio si vedono in lontananza costruzioni e palazzi colossali che si appoggiano gli uni agli altri. Gli stili architettonici sono eterogenei e incredibili, ma la moltitudine di creature che camminano nelle colossali vie che attraversano l'infinita metropoli è qualcosa di inimmaginabile. Sopraelevati oltre i palazzi più bassi lunghi binari appoggiati su mura di pietra bianca, che sembrano delimitare i quartieri, sono percorsi da gravitreni di legno e metallo, che scintillano luce gialla calda mentre aggrediscono le rotaie in un continuo movimento da una parte all'altra della città. Nel cielo isole volanti sono vincolate a terra da pesanti catene di aethernium, mentre aerogaleoni e riverne planano placidi scomparendo in lontananza verso le due lune di Kronbos che tramontano all'orizzonte.

Uscite tentennando da Etemenanki, la Torre della Celestiale Sapienza, e davanti a voi si pone un intero quartiere costituito da un labirinto di siepi alte più di una decina di metri.

Una voce pacata alle vostre spalle vi sorprende.

Un uomo rasato vestito di abiti grigi semplici con al collo un medaglione che rappresenta una torre stilizzata vi sorride in modo rassicurante:

"Che il vostro destino si compi raisindi, che possiate entrare nelle leggende! Benvenuti a Babilonia l'Immortale!"

Qui termina l'avventura introduttiva per i nostri eroi. Hanno compreso il mondo che scopriranno? Sono pronti a esplorarlo? Sono pronti ad entrare nella leggenda?

In ogni caso guadagneranno 100 PX per aver concluso l'avventura. Nel *Manuale Base* troverete una tabella molto comoda per dare i PX ai giocatori in base al loro buon gioco, molto utile per migliorare come giocatori e TdE.

Speriamo che questa avventura vi sia piaciuta e che vi abbia fatto passare qualche serata piacevole, e che vi abbia sufficientemente incuriosito da farvi desiderare di conoscere ancora più profondamente questa nostra ambientazione. Se volete saperne di più, seguitici in questa nuova avventura che sarà il Kickstarter di *Etemenanki Technofantasy Role Playing Game* in partenza il 1° novembre 2020!

APPENDICE

TABELLE, MAPPA E SCHEDE DEI PG

Quando i giocatori perdono troppo tempo, il TdE può fargli tirare un D10 per un incontro casuale della **Torre**. Gestirà poi l'incontro in base al risultato della tabella.

TABELLA 1: INCONTRI IMPREVISTI DELLA TORRE

Tiro D10	Tipo di incontro
1	Etomentaki, il Costruttore della Torre: un uomo anziano rasato, con abiti grigi e una collana col simbolo della torre al collo. Sarà molto disponibile e risponderà a una domanda dei PG. Naturalmente nei limiti delle conoscenze del TdE.
2	Due creature incappucciati che parlano tra loro. Riuscite a sentire le seguenti frasi: <i>“Le Sette Amanti, come vengono chiamate sono sette corporazioni criminali che compongono la fantomatica gilda dei Ladri, che detto tra noi è un altro nome con cui è chiamata l’Onorevole gilda dei Mercanti di Babilonia... ma questo è meglio non dirlo in giro. Naturalmente la Mercanti ha tante altre corporazioni assolutamente legali, e nessuno dice nulla sulla gilda dei Ladri... comunque meglio non parlarne. Si dice che si ritrovino spesso nella ‘Taverna di Ordo l’Unto’ nel Quartiere dei Mercanti. Ci vediamo lì stanotte. In bocca all’Orrore dello Shasbet!”</i> detto questo se ne vanno circospetti
3	Un golem di carta su cui un nano sta scrivendo strane rune. Sarà troppo occupato per rispondere ai PG, ma andando via perderà una Pergamena Mistica (Prova di Mana per attivarla, se riesce, consuma 2 PM, la pergamena si incenerisce e recupera 2D4+2 PM)
4	Una Chaerubita dall’aspetto di una bellissima statua di legno bianco dalla foggia elfica. Caduta per sbaglio da una soglia dei mondi. Sembra perduta e vagherà con aria disperata. Se i PG l’aiuteranno dopo qualche minuto giungerà un Nommo che la prenderà in affidamento ringraziandoli.
5	Un Krill, metinsettoide, un po’ confuso che chiederà lui indicazioni ai PG, stordendoli di parole senza interrompersi mai.
6	Un elfo studioso molto altezoso che non gli darà retta e gli risponderà con sufficienza e poi se ne andrà.
7	Un Cacciatore di Tesori di nome Harxon J. Hord, sta cercando un tempio perduto e chiederà indicazioni ai PG, converserà un po’ senza dare troppe informazioni e poi proseguirà. Se vogliono comprargli qualcosa avrà da vendergli 10 pozioni di cura a 20 piastre reali l’una. Se le comprano il TdE dirà di segnare che curano 2D4 PV, ma in realtà al momento di usarle i PG scopriranno che sono solo acqua fresca e che Hord li ha truffati.
8	Avventurieri: un gruppo di raisind confusi che reagiranno violentemente attaccando i PG. Incontro di Avversità minore. 1 per PG: EM 5, INI 10, OFF 3, DN 2D6, CR 2, PV 10
9	Un libro senziente li richiamerà a sé, mentre camminano in un corridoio. Dirà di chiamarsi Ad’Tai e che se lo porteranno con loro li aiuterà come potrà. Li assicurerà che possono prenderlo senza che i guardiani dicano nulla. Il PG che se lo porta dietro avrà un Bonus di 3 su tutte le Prove di EM finché il libro sarà con lui.
10	Un Daemone dall’aspetto di un minotauro bronzeo con le ali di membrana rosse. Caduto per sbaglio da una soglia dei mondi. Sembra impazzito ed attaccherà i PG: EM 15, INI 20, OFF 10, DN 3D8, CR 5, PV 90 Dopo 3 Turni di combattimento interverranno una decina di Daeva che lo pietrifieranno immediatamente.

Se **Dragan** cerca nelle stanze della **Torre**, superando una *Prova di Logica* con un *Malus* di 5, data la sua Corporazione, il TdE può fargli tirare un D20 per un oggetto casuale della **Torre**. Non più di un tiro per stanza.

TABELLA 2: OGGETTI CASUALI DELLA TORRE

Tiro D20	Oggetto
1	1 Gemma della Conoscenza (Prova di MN per attivarla, se riesce, consuma 2 PM e Bonus di 1 su tutte le Prove di LG per 1 Rd)
2	1 Runa della Cura (Prova di MN per attivarla, se riesce, consuma 2 PM, la runa si spezza e cura 2D4 PV)
3	1 Pergamena Mistica (Prova di MN per attivarla, se riesce, consuma 2 PM, la pergamena si incenerisce e recupera 2D4+2 PM)
4	1d4 Ingredienti alchemici
5	Una gemma del valore di 2D20 di piastre reali
6	Un bracciale del valore di 2D10 di piastre reali
7	Una collana del valore di 2D4 di piastre reali
8	Una piastra reale
9	Una mezza piastra reale
10	Un anello del valore 2D4 di piastre mercantili
11	Una piastra mercantile
12	Una spilla del valore di 2D4 di piastre servili
13	Una doppia piastra servile
14	Una piastra servile
15	Un coccio di vetro
16	Un soldatino di legno
17	Un tappo di sughero
18	Polvere e disperazione... niente!
19	Mentre cerchi tra i mobili un topo ti morde un dito, perdi 1 PV (non vale nessuna CR)
20	Un anello maledetto: ti si infilerà al dito e non potrai toglierlo finché non ti viene elevato addosso un incantesimo di Scacciamaledizione minore o non ti viene amputato il dito. D’ora in poi hai un <i>Malus</i> di 1 sul tiro di qualsiasi dado.



MAPPA AVVENTURA

ETEMENANKI: LA SOGLIA DEL CIELO



SOPRAVVIVI ALLE

LEGGENDE

**KICK
STARTER
COMING
SOON!**

ETEMENANKI è un RPG Technofantasy con un'ambientazione e un regolamento originale, sviluppato in trent'anni di lavoro.

Attraverso la torre di Babilonia, i Viandanti giungono da ogni luogo e tempo del Cronoverso, portando le loro conoscenze, le loro fedi e le loro leggende.

Crea il tuo Personaggio scegliendo tra innumerevoli stirpi, etnie e divinità, quattro Gilde e svariate Corporazioni.

VARCA LE PORTE DELLA
CITTÀ IMMORTALE E DIVENTA
IL PROTAGONISTA DELLA TUA STORIA

KICKSTARTER DAL 1⁰ NOVEMBRE

ETEMENANKI
Technofantasy Role Playing Game

BYSTROZULUNTOGERO
"L'IGNAVO"



TECHMANTIK
Technofantasy Role Playing Game

BYSTROZULUNTOGERO L'IGNAVO

LEGGENDA

Ultimo di una famiglia di un centinaio di repellenti gremlin, nacqui con il potere della magia! Maledetto me e quegli avanzi di fogna dei miei genitori! Me ne accorsi quando ero alto come una cacchetta di *lurrrgas*, non che ora sia un gigante, però quando distrussi quella lercia catapecchia che chiamavamo casa, per un'esplosione di magia scaturita casualmente... o quasi... compresi il mio immane potere!

La mia famiglia di degenerati allora mi vendette ad un vecchio mago cieco, Frediman, un metacane puzzoso e cattivo come il formaggio di *fbudda* marcio e verminoso. Egli mi usava per raccogliere le elemosine e mi picchiava sempre con un bastone, che gli rompevo ripetutamente con la mia schiena e il dono di noi gremlin: il portare sfortuna! In cambio mi dava da mangiare sbobba che al confronto lo *sbruz* delle più infime taverne era un pasto da re, e mi insegnava i rudimenti dell'alchimia. Ne sapeva il vecchiccio della Grande Hopera, ma purtroppo per lui il mio essere un pochino irrequieto, e la mia insaziabile curiosità, furono la causa della sua morte... o almeno credo. In realtà ricordo benissimo che mentre il cagnaccio dormiva, io andai di nascosto nel suo laboratorio alchemico e creai potenti pozioni, tanto potenti da far esplodere l'intera torre della magia di Frediman il Cieco, che gli dei lo abbiano in gloria quel decrepito babbeo bavoso. Sta di fatto che ricordo benissimo quella fetente esplosione e che io ne fossi nell'epicentro... o forse no, dato che sono ancora qui vivo, rutilante e vegeto!

E pronto a far altri mirabolanti danni! Parola di Bystrozuluntogero l'ignavo!

LIMITAZIONI

- **Cleptomania**: appena gli è possibile e quando non è osservato cerca sempre di rubare qualcosa
- **Portafortuna**: tutte le creature entro i 5 Mt di raggio da lui, hanno un Malus di 1 su qualsiasi Prova che effettuano
- **Codice**: deve seguire obbligatoriamente il codice, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione
 - Mai distruggere un Composto senza un necessario motivo di studio
 - Cercare sempre gli ingredienti migliori e non farsene mai mancare (portare sempre con se almeno 3 ingredienti)
 - Creare sempre nuovi Composti
 - Cercare la Pietra Filosofale e compiere la Grande Hopera
- **Crisma**: deve avere addosso il Crisma, una striscia di stoffa che gli lega le dita anulare e medio di ogni mano e gli abiti del colore della propria Scuola di Magia, se non li indossa ha un Malus di 5 sulle prove di Elevare
- **Ossessione**: il Potere. I Magdum tendono a divenire ossessionati dal potere in ogni sua forma.
- **Volgare**: si esprime sempre in maniera volgare (n.b. Senza eccedere nella trivialità gratuita, ad es. usa le imprecazioni descritte nella sua vita)
- **Stazza Piccola**: può utilizzare Armi massimo con classe di DN 1D4 a una mano e massimo DN 3D4 a due mani.
- **Refrattario alla Tecnologia**: non può avere impianti bionici, e quando utilizza Oggetti Tecnologici o l'Abilità Tecnologia, subisce sempre un Malus di 10 alle Prove.

ABILITÀ SPECIALI E POTERI:

- **Al'Kemeian 1**: Bonus di 5 alle Prove di Alchimia. Può recuperare 1 Ingrediente casuale al giorno, interpretandone la ricerca.
- **Focalizzare**: permette di non subire Malus se si Elevano Incantesimi in combattimento, né di subire Attacchi Fortuiti quando si utilizza la magia in corpo a corpo.
- **Immune Malattie**: nessun tipo di malattia ha effetto su di lui.
- **Incantesimi da mago 1° Grado**: può elevare solo Incantesimi di 1° Grado Generici e della sua Scuola di Magia prescelta (Khaimanzia).
- **Inosservato**: Bonus di 5 alle Prove di Nascondersi. Quando bisogna scegliere la vittima di un attacco o trappola casuale, non sarà calcolato tra le opzioni. In caso di combattimento, sarà sempre attaccato per ultimo o non sarà scelto tra i bersagli, se il numero di attaccanti è minore degli attaccati.
- **Ricettario 1**: Conosce 1D4 +1 di Ricette per Composti Minori. Potrà memorizzare nel ricettario ogni nuova ricetta che scoprirà.
- **Sfortuna**: Utilizza un'Azione. Rg 10 Mt, Prova di MN, Costo: 3 PV. Indica un oggetto e se dice una frase come: "*bell'oggetto*". Quest'ultimo deve immediatamente superare un Prova di Rt o subire le conseguenze dello Stato "Incrinato". Se indica una creatura senziente dovranno fare un Contrasto di MN, e se la vittima fallisce, inciamberà o compirà azioni goffe che le faranno perdere 1 Rd, senza poter far altre Azioni.

RAPPORTI

T70E "Cuor di Ferro": Questo è veramente bello! Un manichino di metallo! Secondo me è un golem! Dovrò studiarlo attentamente! Magari sezionarlo anche un pochino! Ma non devo mai perderlo di vista, sarà la base della mia Grande Hopera!!!!

TRUKDAK "La Pressa": Wow che bestia!!! E seguace del Caos come me!!! Noi si che faremmo una bella coppia... e si... penso proprio di essere il suo tipo, lo capisco da come mi guarda con quel suo languido occhione viola... Aww...

DRAGAN "Il Prodigio": Fey maledetti!!! Ci hanno rubato la magia del Faerir!!! La pagherà amaramente, già la natura lo ha fatto brutto e deforme, non come me che sono bellissimissimo! Però sembra essere uno ricco... magari diventiamo amicissimi!!!

LA SILENTE: Va beh... cupa è cupa... angoscia mi fa angoscia... però sono troppo curioso! Devo costringerla a raccontarmi la sua storia! Deve essere incredibile, anche se ho il sospetto che sia finita molto, ma molto male!!!

KSETODBLIS "La Forsennata": Sento in lei la magia, però sicuramente avrà bisogno di una guida della mia comprovata esperienza! Bene gli insegnerò le vie della Magdum e come divenire potentissima. Avevo proprio bisogno di una fedele allieva!!

SAMARTH "Il Giusto": Che rompiscatole, troppo ligio. Impostato come una statua di gesso, poi ha anche addosso i simboli dell'Ordine, si merita sicuro qualche scherzone... però senza farmi beccare oppure finisce in tragedia... per me!

OBBIETTIVI

Sopravvivere sempre e comunque, saziare la tua insaziabile curiosità e combinare qualche guaio.

GIOCATORE

NOME PERSONAGGIO BYSTROZULUNTOGERO "L'IGNAVO"

STIRPE GOBELYN ETNIA GREMLIN ARCHETIPO FATATO, VIVENTE

GILDA MAGDUM CORPORAZIONE ALCHIMISTA

SESSO M PESO 22KG ALTEZZA 0,85MT VISTA INFRAVISIONE

OCCHI ROSSI CAPELLI / PELLE VERDASTRA ETÀ 34

LIMITAZIONI CLEPTOMANIA / PORTASFORTUNA / CRISMA / CODICE / VOLTARE

STAZZA PICCOLA REFRATTARIO TECNOLOGIA / VULNERABILE FERRO

CARATTERE PIGRO, BUGIARDO, INFIDO

OSSESSIONI SCOPRIRE UNA POTENTE MAGIA, IL POTERE

FOBIE DOMATOFOBIA (CASE), ERGOFOBIA (LAVORO)

ABITUDINI PARLARE A BASSA VOCE

DEITÀ CAOS

STEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti

3 15 7
= PUNTI VITALI TOTALI: 25

MN + GILDA + Avanzamenti

16 30 6
= PUNTI MISTICI TOTALI: 52

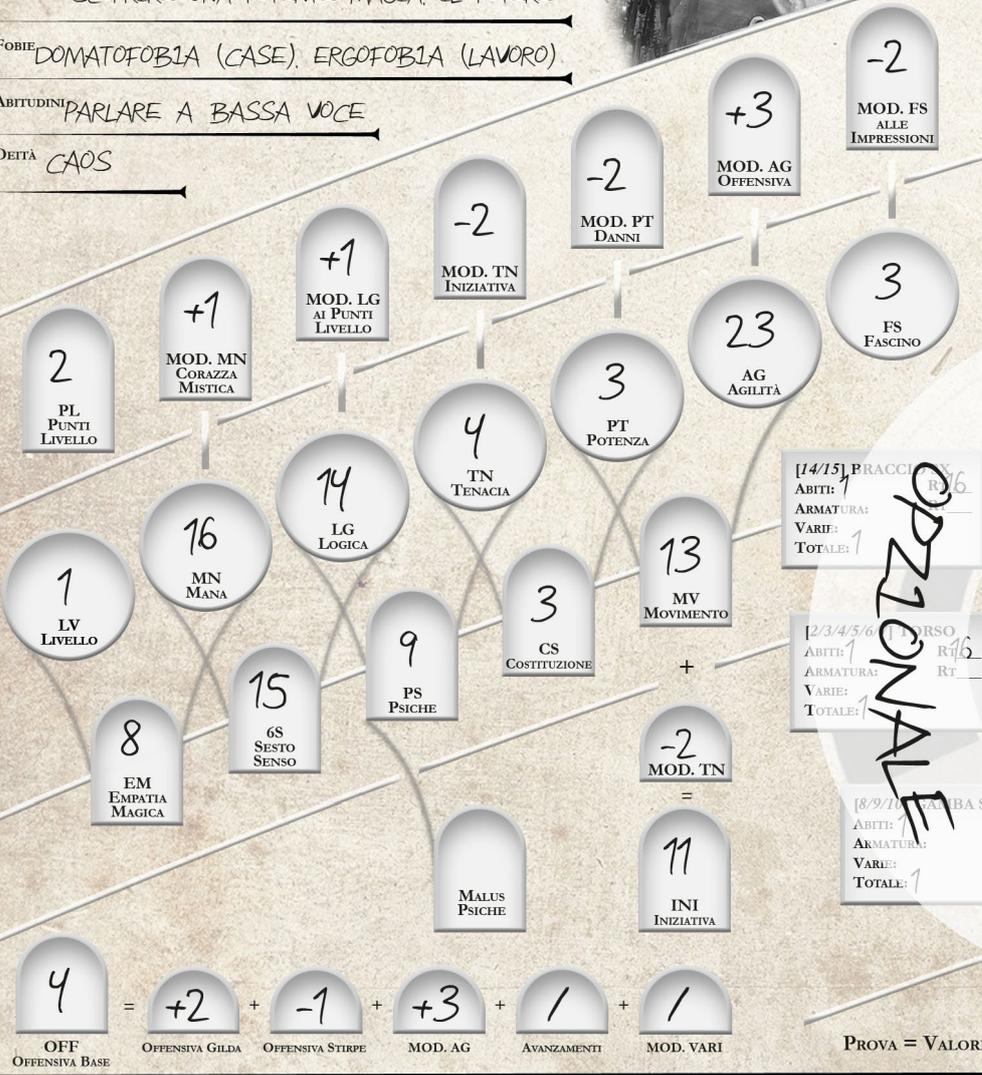
PV
PM

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

D20: 1 = ARDUO

2/19 = LOCAZIONE

20 = OSTILE



OPZIONALE



OPZIONALE

[14/15] BRACCIO SX
ABITI: 1 RT 16
ARMATURA: RT
VARIE: 1
TOTALE: 1

[2/3/4/5/6] TORSO
ABITI: 1 RT 16
ARMATURA: RT
VARIE: 1
TOTALE: 1

[8/9/10] BRACCIO SX
ABITI: 1 RT 16
ARMATURA: RT
VARIE: 1
TOTALE: 1

[11/12/13] BRACCIO DX
ABITI: 1 RT 16
ARMATURA: RT
VARIE: 1
TOTALE: 1

CORAZZA
CORAZZA NATURALE:
ABITI: 1
ARMATURA: RT
SCUDO: RT
VARIE: 1
TOTALE: 1

CORAZZA NATURALE: 0 RT
VARIE: RT
TOTALE: RT

CORAZZA MISTICA:
VARIE: RT
TOTALE: RT

PROVA = VALORE CARATTERISTICA O ABILITÀ - TIRO DEL D20 + BONUS/- MALUS

ARMI	PUGNALE TIPO: P			STAFFA MAGDUM TIPO: B			TIPO: _____			TIPO: _____			PUGNO TIPO: B		
	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	NATURALE	MOD. VARI	TOTALE
OFFENSIVA BASE: 4	0	-2	= 2	0	1	= 4			=			=	1	1	= 4
DANNI: MOD. PT -2	2D4	-2	= -4	2D4	1	= -2			=			=	1D2	1	= -2
INIZIATIVA: 11	+3	-2	= 12	0	1	= 11			=			=	1	1	= 11
GITTATA/COLPI PER RD	10 11	RT	: 16	1	RT	: 1			RT			RT			RT
		ROTTURA			ROTTURA				ROTTURA			ROTTURA			ROTTURA

MOVIMENTO 13 → 18 → 24 → 30 → 36 → 42 → 48 → 54 → 60 → 66 → 72 → 78 → 84 → 90 → 96 → 102 → 108 → 114 → 120

INGOMBRO MASSIMO 6 → 12 → 18 → 24 → 30 → 36 → 42 → 48 → 54 → 60 → 66 → 72 → 78 → 84 → 90 → 96 → 102 → 108 → 114 → 120

OPZIONALE

ETTERNO: _____

PUNTI ESPERIENZA: _____

GRADO: _____

ABILITÀ PRIMARIE	MOD.	STRIPPE	GILDA	TOT
X ACROBATICA (AG)	5	+3	+2	
o ADDESTRARE (FS)	-2	-2		
X ALCHIMIA (LG)	6	+1		+5
o ARTE (MN)	1	+1		
X ASCOLTARE (LG)	3	+1	+2	
o CAMMUFFARE (FS)	-2	-2		
o CAVALCARE (PT)	-2	-2		
X CONOSCENZE BIOLOGIA (LG)	4	+1		+3
X BOTANICA (LG)	4	+1		+3
X MINERALOGIA (LG)	4	+1		+3
o				
X CRITTOGRAFIA (LG)	3	+1	+2	
X ELEVARE (MN)	4	+1	+3	
o FALSIFICARE (AG)	3	+3		
X GALATEO (FS)	0	-2	+2	
X GLIFI E RUNE (MN)	4	+1	+3	
X INFORMAZIONI (FS)	0	-2	+2	
o INTERROGARE (TN)	-2	-2		
X INTIMIDIRE (TN)	-2	-2		
X INTRATTENERE (FS)	0	-2	+2	
X ISTRUZIONE (LG):	7	+1		+6
ARCAICO, BABILONESE, ALKEMEIAN				

OPZIONALE

ABILITÀ PRIMARIE	MOD.	STRIPPE	GILDA	TOT
X LINGUAGGI (LG):	7	+1	+2	+4
ALKEMEIAN, ARCAICO, GOBELYN				
X MEDICINA (LG)	3	+1		+2
o MERCANTEGGIARE (FS)	-2	-2		
MESTIERE:				
o				
o				
o NASCONDERSI (AG)	5	+3	+2	
o NUOTARE (PT)	-2	-2		
o OCCULTARE (LG)	1	+1		
X OCCULTO (MN)	6	+1		+5
X OSSERVARE (LG)	3	+1	+2	
o PERSUADERE (FS)	-2	-2		
o PSICOLOGIA (LG)	1	+1		
X RAPIDITÀ DI MANO (AG)	5	+3	+2	
o RESISTENZA (TN)	-2	-2		
o SCASSINARE (AG)	3	+3		
X SOPRAVVIVENZA (TN)	0	-2	+2	
X STORIA E MITI (LG)	4	+1		+3
o TATTICA (LG)	1	+1		
o TECNOLOGIA (LG)	1	+1		
o TEOLOGIA (LG)	1	+1		

ABILITÀ SPECIALI

FAMA (MOD. SULLE ABILITÀ DEL FASCINO E ALLE IMPRESSIONI): -1

- ALKEMEIAN 1
- FOCALIZZARE
- IMMUNE MALATTIE
- INCANTESIMI DA MAGO 1° GRADO
- INOSSERVATO
- RICETTARIO 1
- SFORTUNA

INCANTESIMI | POTERI | MUTAZIONI | BIONICHE

NOME	EFFETTI	COSTO
SCUOLA DI INCANTESIMI: KHAIMANZIA		4PM
- DISCERNI MAGIA		
PRO POTENZA MINORE KHA1. PERCEPIO MAGIAM		
INDIVIDUA TUTTO CIÒ CHE È DOTATO DI UNAURA MAGICA		
- DISPERSI MAGIA		
PRO POTENZA MINORE KHA1. SOLVO MAGIAM		
DISPERDE UN INCANTESIMO DI PRIMO GRADO		
- IMPATTO		
PRO POTENZA MINORE KHA1. IMPULSUS		
RAGGIO 10 METRI E INFLIGGE 2D4+1 DANNI DIRETTI		
- SILENZIO		
PRO POTENZA MINORE KHA1. TACE		
PROVA CON L'EM DELLA VITTIMA SE PERDE MUTO PER 1 ROUND		
- CONFUSIONE		
PRO POTENZA MINORE KHA1. CONFUNDO		
PROVA DI EM O LA VITTIMA ENTRA IN STATO CONFUSO		
- GOFFAGGINE		
PRO POTENZA MINORE KHA1. INHABILE		
PROVA DI EM O LASCIA CADERE QUELLO CHE HA NELLE MANI		
- RESISTENZA ELEMENTALE		
PRO POTENZA MINORE KHA1. ELEMENTA FERÒ		
PUÒ SCEGLIERE PER UN'ORA UNA RESISTENZA		

NOME	EFFETTI	COSTO
RICETTE: CURA MINORE (RIPRISTINA 5 PV)		
CONFUSIONE (PERMETTE L'UTILIZZO)		
ARMATURA MINORE (AGGIUNGE +1 CR)		
STAFFA MAGICA: SE UN MAGDUM LA USA		
IN COMBATTIMENTO NON SUBISCE 1		
MALUS D'INCOMPETENZA		
PER LE PROVE DI ALCHIMIA UTILIZZA LA		
CARATTERISTICA LOGICA		
PER LE PROVE DI NASCONDERSI UTILIZZA		
LA CARATTERISTICA AGILITÀ		

EQUIPAGGIAMENTO

	Peso
VESTITI (CR 1)	05
ZAINO PICCOLO	05
PUGNALE	05
KIT ALCHIMISTA	05
KIT INGREDIENTI	05
POSATE	0
BINOCOLO (+5 PROVE DI OSSERVARE)	P
STAFFA MAGDUM	1
	Z
	I
	O
	N
	A
	L
	E
RAZIONI DI CIBO: 3	15
BORSELLO MONETE:	05+06
Peso Totale:	68

EVENTI | NOTE

FOBLIA, AMICO INFLUENTE NELLA GILDA DEI LADRI, BINOCOLO, FURTO, POVERTÀ!

RANGO SOCIALE DI ORIGINE: SERVO

ETERNI REMISSI:

MONETE E TESORI:

PIASTRE IMPERIALI (pi):

PIASTRE REALI (pr): 58

PIASTRE MERCANTILI (pm):

PIASTRE SERVILI (ps):

GIOIELLI E GEMME:

PROPRIETÀ:

CAVALCATURA:

DRAGAN
"IL PRODIGO"



DRAGAN 'IL PRODIGO'

LEGGENDA

Sono un fey, fatato, di origine *tzigan*, un popolo nomade molto legato al misticismo. Sono amante delle belle cose, delle feste e del buon vino.

I miei antenati erano originari di *Kronbos* e seguirono il semidio *Krsna*, una divinità minore dell'elemento astrale della Mente, quando esso iniziò il suo lungo viaggio attraverso i mondi per portare le emozioni e la meraviglia tra i popoli del Cronoverso. Tra i pochi a riuscire a spostarsi attraverso il Mondo dei Sogni e degli Incubi, la mia gente iniziò a muoversi in un lungo pellegrinaggio al seguito del semidio della gioia. Dopo molti millenni, diversi *tzigan* decisero di tornare alle loro case e nelle loro terre, e così anche io ho deciso di seguirli per rivedere il mondo dei miei antenati: *Kronbos*. Inoltre negli ultimi mondi visitati non vi erano ricchezze e io amo le ricchezze. Anzi devo dire che su *Tghuar* vi era una tale miseria che tutti erano in uno stato di disperazione e malattia che mi ha inorridito, anzi speriamo negli dèi di non aver contratto nessuna malattia, se dovesse succedere sarei disperato ed incapace di accaparrarmi le fortune di cui ho assoluto bisogno.

L'addestramento ricevuto dal Re dei Ladri della Corte dei Miracoli, mi ha reso un ladro eccezionale e un discreto mercante, almeno è quello che io credo, ma senza alcun dubbio il mio naso negli affari mi porterà molto lontano, ne sono certo: un giorno sarò io il Re dei Ladri della mia Corporazione! Per questo sono in missione per la Gilda... Devo trovare un oggetto molto prezioso.

Tutti hanno un prezzo e fare i favori giusti può portare a grandi introiti, meglio avere sempre tutti in debito e sembrare generosi, poi quando sarà il momento i crediti saranno molto cari da ripagare. Amo il cibo e non mi piace perdere tempo, bisogna andare veloci altrimenti il denaro fugge via! I veri affari non aspettano. Avevo un socio, un buon amico, *Lutzya*, ma gli dei lo hanno voluto a loro, ed è troppo pericoloso girare da soli. Spero di poter trovare una *Shaddakeh* a cui possa esser utile grazie a tutte le mie doti e che possa difendermi dall'ostilità del mondo, in fondo proteggere un bene prezioso come me è di per sé il miglior affare che chiunque possa fare nella vita!

LIMITAZIONI

- **Avidità:** cerca di ottenere sempre il miglior guadagno ed è ossessionato dalle ricchezze. Accumula denaro e gioielli e non ama dividerli eccessivamente con gli altri
- **Codice:** deve seguire obbligatoriamente il codice della Corte dei Miracoli, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione
 - Rubare ogni volta che vi è l'occasione
 - Fedeltà al Re dei Ladri
 - Fare l'elemosina ai mendicanti, potrebbero essere tuoi compar
 - Non uccidere a meno che non sia necessario, un morto non ha valore
 - Mai rivelare i segreti della Corporazione.
- **Criminale:** se viene arrestato la pena del crimine aumenta automaticamente di un Grado, -2 alle Impressioni con i tutori della legge
- **Refrattario alla Tecnologia:** non può avere impianti bionici, e quando utilizza Oggetti Tecnologici o l'Abilità Tecnologia, subisce sempre un Malus di 10 alle Prove
- **Tasse:** deve versare il 10% di tutto quello che guadagna all'Onorevole Gilda dei Mercanti, almeno una volta all'anno
- **Vulnerabile (Ferro):** quando entra in contatto o viene colpito da oggetti in Ferro, subisce 5 DN ulteriori per ogni Rd di contatto

ABILITÀ SPECIALI E POTERI

- **Empatia 1:** Bonus di 3 alle Impressioni
- **Riflessi 1:** Bonus di 3 alle Prove di AG e delle Abilità Primarie dell'AG
- **Risorse 1:** parte con il patrimonio iniziale raddoppiato e tutte le volte che deve acquistare un bene, lo paga di base il 10% in meno
- **Scudo Mentale:** Bonus di 5 alle Prove di EM contro gli incantesimi e le influenze mentali
- **Sociale:** Bonus di 1 alle Prove di FS e delle Abilità Primarie del FS
- **Trasformista 1:** Bonus di 5 alle Prove delle Abilità Primarie Camuffare e Nascondersi

RAPPORTI

T70E "Cuor di Ferro": Metallo vivente... un ottimo affare, molto richiesto dai tecnocrati. Non ne ho mai incontrato uno e siamo molto diversi, loro così freddi e noi fey così emozionali. Ha anche una buona schiena per trasportare le mie ricchezze.

TRUKDAK "La Pressa": Che bestiona! Potrebbe essere la perfetta guardia del corpo. Proverò ad assoldarla! Io sono un bene molto prezioso ed essere difeso è un affare che non posso farmi sfuggire!

BYSTROZULUNTOGERO "L'Innavo": Ributtante, non ci sono altri aggettivi, ma è un'etnia molto agile e molti di loro fanno il mio stesso lavoro... quindi pensiamo a come possa tornarmi utile, nella peggiore delle ipotesi gli posso addossare la colpa di qualche mio crimine.

LA SILENTE: Inquietante, ma ho riconosciuto i suoi attrezzi di lavoro: una cerusica. Forse il mestiere più utile in assoluto in questo mondo! Sì, lo vedo che è uno spettro, ma quanti soldi può tirar su un medico? Penso carrettate!

KSETODBLIS "La Forsennata": Si dice che il sangue di drago, le sue scaglie, persino i suoi occhi valgano un capitale! Ma una maga ha molti segreti da rivelare e se c'è qualcosa che vale sono i segreti e la maga, su questa landa dove tutto ha un prezzo!

SAMARTH "Il Giusto": Pessimo elemento per fare "affari" degni della mia corporazione. Devo stare molto attento a non farmi scoprire e fingermi amico di questo stolto dal sorriso ebete. Poi magari ci salta fuori anche del guadagno!

OBBIETTIVI

Accumulare più ricchezze possibili e influenzare la *Shaddakeh* (compagnia) a tuo favore

GIOCATORE

NOME PERSONAGGIO DRAGAN "IL PRODIGIO"

STIRPE FEY ETNIA ESHU ARCHETIPO FATATO VIVENTE

GILDA MERCANTI CORPORAZIONE CORTE DEI MIRACOLI

SESSO M PESO 62KG ALTEZZA 1,70MT VISTA INFRAVISIONE

OCCHI GIALLI CAPELLI NERI PELLE OCRA ETÀ 27

LIMITAZIONI AVIDO / CODICE / FAMA / VULNERABILE AL FERRO

CRIMINALE / REFRAATTARIO / TECNOLOGIA / TASSE

CARATTERE FRIVOLO, IMPULSIVO, SOGNATORE

OSSessioni IL CIBO

FOBIE NOSOFBIA (CONTRARRE MALATTIE)

ABITUDINI PARLARE VELOCEMENTE

DEITÀ MENTE

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti

14 30 2
= PUNTI VITALI TOTALI: 46

MN + GILDA + Avanzamenti

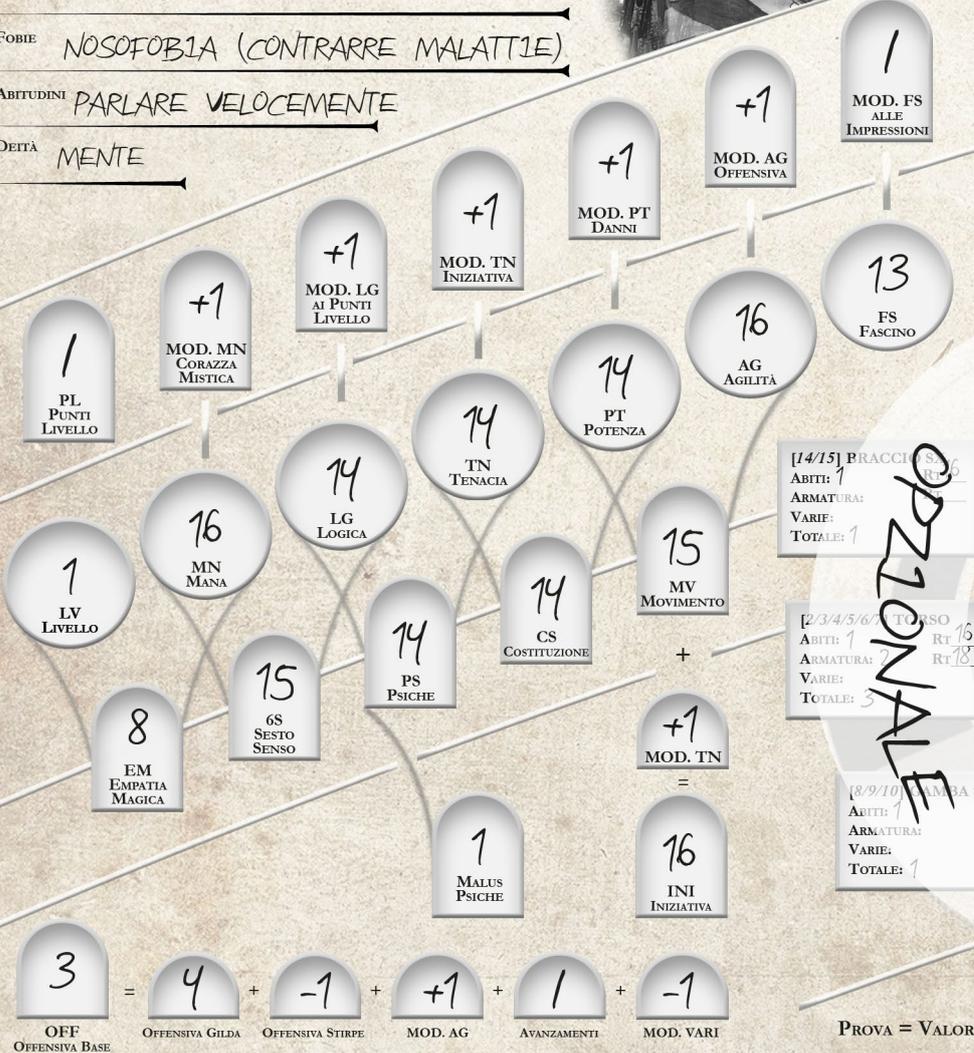
16 1 10
= PUNTI MISTICI TOTALI: 26

PM

PV

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

D20: 1 = ARDUO
2/19 = LOCAZIONE
20 = OSTILE



OPZIONALE



OPZIONALE

[18/19] TESTA
ABIT: 1 RT 16
ARMATURA: RT
VARIE: 1
TOTALE: 1

[14/15] BRACCIO SX
ABIT: 1 RT 16
ARMATURA: RT
VARIE: 1
TOTALE: 1

[14/15] BRACCIO DX
ABIT: 1 RT 16
ARMATURA: RT
VARIE: 1
TOTALE: 1

[2/3/4/5/6] TORSO
ABIT: 1 RT 16
ARMATURA: RT
VARIE: 3
TOTALE: 3

CORAZZA NATURALE: 0
SCUDO: RT
VARIE: RT
TOTALE: RT

[8/9/10] GAMBA SX
ABIT: 1 RT 16
ARMATURA: RT
VARIE: 1
TOTALE: 1

[11/12/13] GAMBA DX
ABIT: 1 RT 16
ARMATURA: RT
VARIE: 1
TOTALE: 1

CORAZZA MISTICA:
VARIE:
TOTALE:

PROVA = VALORE CARATTERISTICA O ABILITÀ - TIRO DEL D20 + BONUS/- MALUS

ARMI	STILETTO TIPO: P			TIPO: _____			TIPO: _____			TIPO: _____			PUGNO TIPO: B		
	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	NATURALE	MOD. VARI	TOTALE
OFFENSIVA BASE:	3	0	-2 = 1										1	1	3
DANNI: MOD. PT	+1	2D4	-2 = -1										1D4	1	+1
INIZIATIVA:	16	+5	-2 = 19										1	1	16
GITTATA/COLPI PER RD	10/11	RT	ROTTURA: 16												1

MOVIMENTO 15 10 7 3 1

INGOMBRO MASSIMO 80 120

ETTERNO: _____ GRADO: _____

PUNTI ESPERIENZA: _____

OPZIONALE

KSETODBLIS
"LA FORSENNATA"



KSETODBLIS "LA FORSENNATA"

LEGGENDA

L'etnia dei metadraghi, nasce nel mistero e così anche la mia origine. Un'indovina disse ai miei genitori che io sarei stata portatrice di sventura, poiché in me scorreva la magia malata, e mi abbandonarono, o almeno questo è quello che mi hanno raccontato i miei tutori nella scuola di magia della *Stele Iridescente*. Qui ero cresciuta, non la migliore della scuola a causa della mia indole un po' asociale e al mio vizio di mentire, a volte. Avevo trovato, nonostante il mio isolarmi, l'amore in una mia compagna: Tjelha. Era un periodo meraviglioso, spensierato e romantico. In quel luogo, noi Cavalcaonde, imparavamo come controllare i poteri primordiali della Magdum. Ma a *Ksovarus*, il mio mondo, la magia era qualcosa di puro e assoluto e noi Maghi Forsennati, per quanto capaci di osservare le lyne della magia, non eravamo in grado di controllarla completamente. Gli *Emendatori*, i corrotti giudici dell'uso della magia, decisero che noi eravamo un'aberrazione e nel giro di una notte gli eserciti dei maghi-soldati rasero al suolo le nostre scuole e sterminarono tutti, anche il mio maestro, il potente Zvardis l'Imperituro. Tutto questo in realtà fu solo per interessi di potere e denaro, poiché l'eredità di Zvardis, uccidendone tutti gli allievi ed eredi, sarebbe caduta nelle mani dei giudici. Come ultimo gesto prima di soccombere, il mio maestro decise di salvarmi. Venni scaraventata in una spaccatura temporale scatenata da un'esplosione di magia forsennata di inaudita potenza scaturita dal sacrificio del mio maestro: il potere ultimo dei Cavalcaonde. Ma a che prezzo? Cosa mi rimane ora? Sento ora una profonda solitudine e temo di non essere davvero salva da quei folli in questo nuovo bizzarro mondo. E di Tjelha non ho nessuna notizia, l'ultima volta che la vidi era mentre precipitavo nel portale...

LIMITAZIONI

- **Asociale:** tende a non avere empatia, fredda nei rapporti con le altre creature. Ha un Malus di 2 sulle Impressioni e alle Prove di FS e delle Abilità del FS
- **Codice:** deve seguire obbligatoriamente il codice dei Cavalcaonde e dell'Accademia dell'antica Magdum, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione:
 - Cercare il segreto del Nexus
 - Proteggere i luoghi di potere dei Nexus e le Lyne
 - Mostrare il proprio potere ogni volta che ne hai occasione
 - All'apice del potere fondersi con i Nexus
- **Crisma:** deve avere addosso il Crisma che gli lega le dita anulare e medio di ogni mano e gli abiti del colore della propria Scuola. Se non li indossa ha un Malus di 5 su Elevare
- **Ossessione:** il Potere: i Magdum tendono a divenire ossessionati dal potere in ogni sua forma
- **Ossessione:** la Magia: possiede una brama di possesso inestinguibile verso la magia e gli Oggetti Magici
- **Instabile:** tira una malattia sulla tabella delle Malattie Mentali. Ogni volta che effettua una Prova di Elevare, ottiene una Magia Ostile da tirare sulla relativa tabella se totalizza sul d20 un 17-18-19-20. La Magia che vuole Elevare parte comunque insieme all'Effetto Ostile. Nell'avventura introduttiva del Quickstarter, non si usa la Tabella della Magia Ostile.
- **Refrattario alla Tecnologia:** non può avere impianti bionici, e quando utilizza Oggetti Tecnologici o l'Abilità Tecnologia, subisce sempre un Malus di 10 alle Prove

ABILITÀ SPECIALI E POTERI

- **Focalizzare:** permette di non subire Malus se si Elevano incantesimi in combattimento, né di subire Attacchi Fortuiti quando si utilizza la magia in corpo a corpo
- **Immune Malattie:** nessun tipo di malattia ha effetto su di lei
- **Incantesimi da mago 1° Grado:** può elevare solo Incantesimi di 1° Grado Generici e della sua Scuola prescelta (Taumanzia)
- **Nexus Sfrenato 1:** se sulla Prova di Elevare, esce un 1 sul tiro del D20, non paga il Costo della magia e la vittima ha un Malus di 10 sulla Prova di EM
- **Percezione delle Lyne:** prova di MN, se riesce può vedere i colori delle Lyne della magia intorno a lei
- **Scudo Mentale:** Bonus di 5 alle Prove di EM contro gli incantesimi e le influenze mentali
- **Senso del Creato:** non mangia. Dorme 1/3. Prova di MN, annusa un oggetto o creatura e sente se è magica o divina. Letargo per 3 gg e rigenera completamente PV, PM e mutilazioni
- **Sguardo del Drago:** Costo: 4 PM, Prova di Contrasto di TN con la vittima entro 10 mt, se la vittima fallisce subisce l'Effetto Paura: fugge per 10 mt per 3 Rd
- **Sonno leggero:** Bonus di 5 alle Prove di 6S per svegliarsi se sta dormendo

RAPPORTI

T70E "Cuor di Ferro": Mi terrorizza, percepisco da lui la negazione della magia. Un vuoto nelle Lyne attorno alla sua fredda e sterile anima. Devo capire come riesce a resistere alla Magdum e conoscere se vi sono in questo mondo altri come lui.

TRUKDAK "La Pressa": Mostuosa e titanica, sento in lei una violenza cieca. Se solo avessi il suo stesso vigore saprei stata in grado di difendermi. Forse lei saprà insegnarmi.

DRAGAN "Il Progido": La magia è in questa creatura anche se è l'avidità che brilla nei suoi occhi. Sembra essere in grado di muoversi abilmente ovunque. Troppo espansivo per i miei gusti.

LA SILENTE: E' uno spettro, un morto che cammina in mezzo a noi. I suoi occhi hanno una profonda tristezza e la sua voce stridula porta ricordi amari. Voglio fare qualcosa ad aiutarla a liberarsi dai dolori che la affliggono

BYSTROZULUNTOGERO "L'Ignavo": Che essere misterioso. Nato sicuramente dalla magia, ma veramente disgustoso. Speriamo non mi tocchi e mi lasci in pace. Mi da il ribrezzo... Poi secondo me porta anche sfortuna!

SAMARTH "Il Giusto": Troppo simile nei modi agli Emendatori. Sembra pronto a giudicare, ma non lo vedo realmente ostile. Vorrei comprendere perché si comporta come appare. Se sia possibile farlo ragionare.

OBBIETTIVI

Scoprire cosa è accaduto su *Ksovarus* e ai miei cari. Comprendere il segreto della magia. Non essere giudicata.

GIOCATORE

NOME PERSONAGGIO KSETODBLIS "LA FORSENNATA"

STIRPE ZEETASH ETNIA OJEN ARCHETIPO METABESTIA VIVENTE

GILDA MAGDUM CORPORAZIONE CAVALCAONDE

SESSO 1 PESO 160KG ALTEZZA 2,20MT VISTA INFRAVISIONE

OCCHI ORO CAPELLI 1 PELLE ORO SCURO ETÀ 149

LIMITAZIONI ASOCIALE / CREDO ORDINE / OCCULTOFAGO / OSSESSIONE MAGIA

REFRATTARIO TECNOLOGIA / CODICE / INSTABILE / CRISMA

CARATTERE CORAGGIOSO. GENEROSO. ONESTO

OSSESSIONI ROMANTICISMO

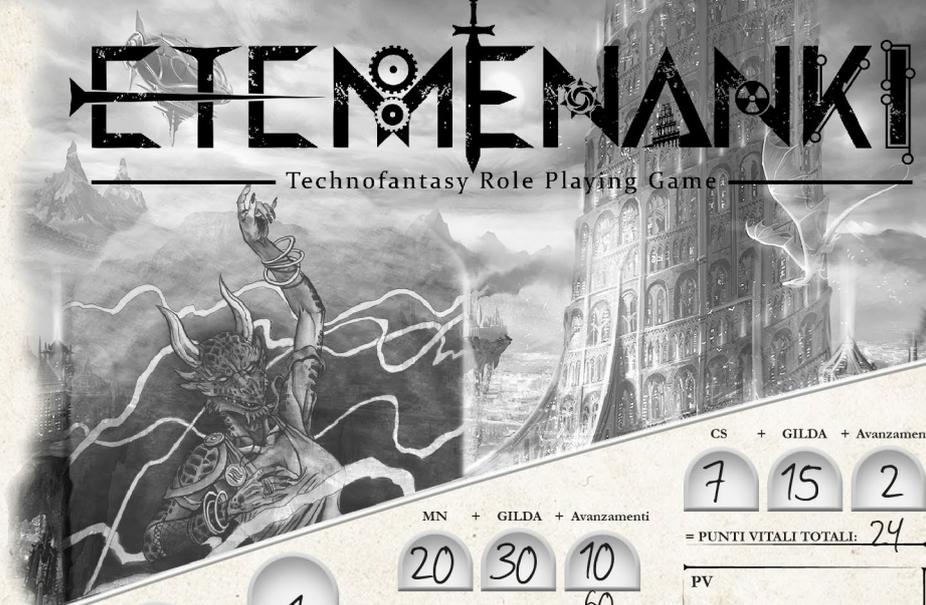
FOBIE CHROMATOFOBIA (DEI SOLDI)

ABITUDINI MENTIRE OGNI TANTO

DEITÀ ACQUA

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti

7 15 2

= PUNTI VITALI TOTALI: **24**

MN + GILDA + Avanzamenti

20 30 10

= PUNTI MISTICI TOTALI: **60**

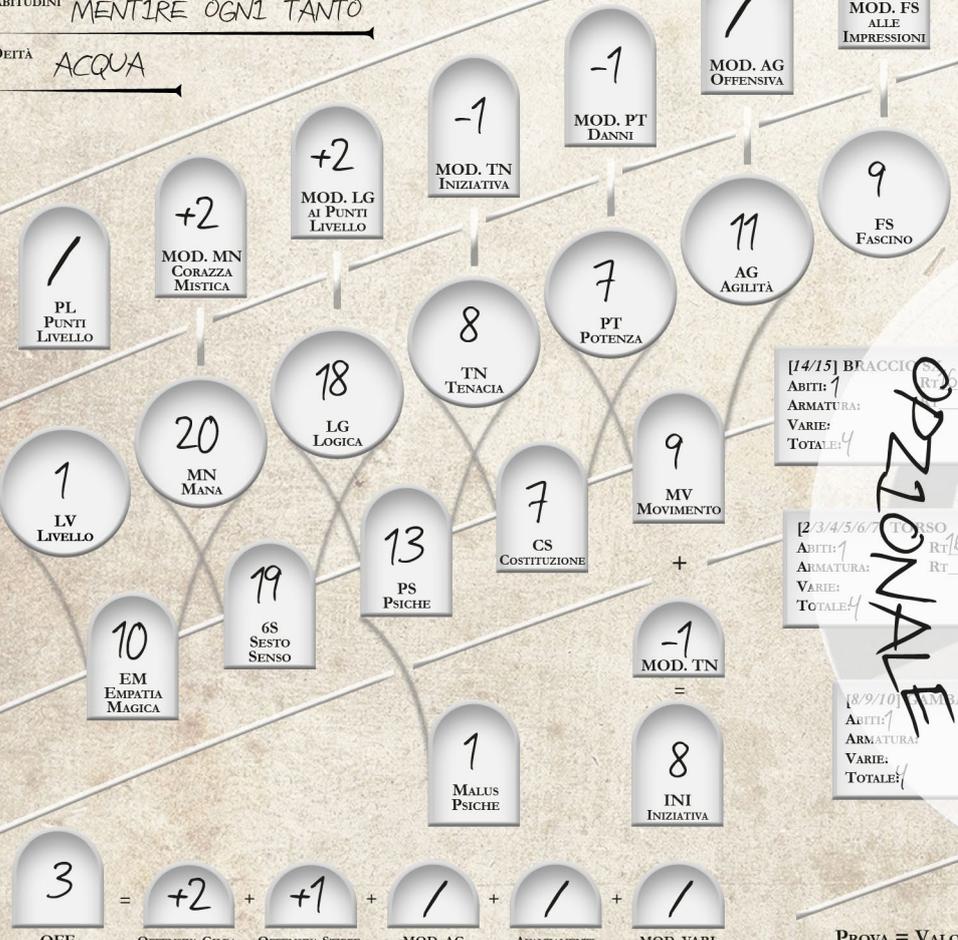
PV
PM

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

D20: 1 = ARDUO

2/19 = LOCAZIONE

20 = OSTILE

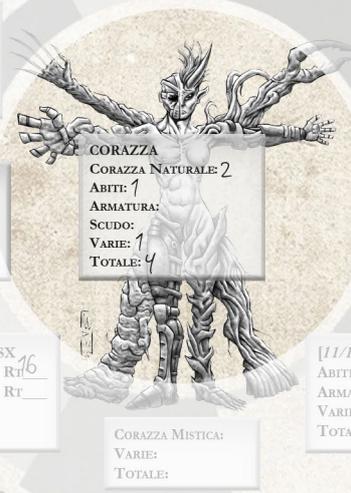


[18/19] TESTA
ABITI: _____ Rt _____
ARMATURA: _____ Rt _____
VARIE: _____
TOTALE: **3**

[7/6] BRACCIO DX
ABITI: _____ Rt **16**
ARMATURA: _____ Rt _____
VARIE: _____
TOTALE: _____

[14/15] BRACCIO SX
ABITI: _____ Rt _____
ARMATURA: _____ Rt _____
VARIE: _____
TOTALE: **4**

[2/3/4/5/6/7] TORSO
ABITI: _____ Rt **16**
ARMATURA: _____ Rt _____
VARIE: _____
TOTALE: **4**



CORAZZA NATURALE: 2
SCUDO: _____ Rt _____
VARIE: _____
TOTALE: _____

[8/9/10] EMPIA SX
ABITI: _____ Rt **16**
ARMATURA: _____ Rt _____
VARIE: _____
TOTALE: **4**

[11/12/13] EMPIA DX
ABITI: _____ Rt **16**
ARMATURA: _____ Rt _____
VARIE: _____
TOTALE: **4**

CORAZZA MISTICA:
VARIE: _____
TOTALE: _____

PROVA = VALORE CARATTERISTICA O ABILITÀ - TIRO DEL D20 + BONUS/- MALUS

ARMI	STAFFA MAGDUM TIPO: <u>B</u>	PUGNALE TIPO: <u>P</u>	TIPO: _____	TIPO: _____	ARTIGLIO TIPO: <u>I</u>
	ARMA MOD. VARI TOTALE	ARMA MOD. VARI TOTALE	ARMA MOD. VARI TOTALE	ARMA MOD. VARI TOTALE	NATURALE MOD. VARI TOTALE
OFFENSIVA BASE: <u>3</u>	0 + 1 = 3	0 + -2 = 1	+ =	+ =	1 + 1 = 3
DANNI: MOD. PT <u>-1</u>	3D4 + 1 = -1	2D4 + -2 = -3	+ =	+ =	1D6 + 1 = -1
INIZIATIVA: <u>8</u>	-2 + 1 = 6	+3 + -2 = 9	+ =	+ =	1 + 1 = 8
GITTATA/COLPI PER RD	1 RT ROTTURA: 1	1 RT ROTTURA: 16	RT ROTTURA: _____	RT ROTTURA: _____	RT ROTTURA: _____

MOVIMENTO 9 6 4 2 1 ETERNO: _____ GRADO: _____
INGOMBRO MASSIMO 30 50 PUNTI ESPERIENZA: _____

OPZIONALE

ABILITÀ PRIMARIE	TOT	MOD.	STIRPE	GILDA
X ACROBATICA (AG)	2	=		+2
o ADDESTRARE (FS)	-1	=	-1	
X ALCHIMIA (LG)	6	=	+2	+2
X ARTE (MN)	4	=	+2	
o ASCOLTARE (LG)	2	=	+2	
o CAMUFFARE (FS)	-1	=	-1	
o CAVALCARE (PT)	-1	=	-1	
X CONOSCENZE: DIRITTO (LG)	6	=	+2	+2
X ANTROPOLOGIA (LG)	4	=	+2	
X ASTRONOMIA (LG)	4	=	+2	
o				
X CRITTOGRAFIA (LG)	4	=	+2	
X ELEVARE (MN)	8	=	+4	+2
o FALSIFICARE (AG)				
o GALATEO (FS)	-1	=	-1	
X GLIFI E RUNE (MN)	6	=	+2	+2
o INFORMAZIONI (FS)	-1	=	-1	
o INTERROGARE (TN)	-1	=	-1	
X INTIMIDIRE (TN)	1	=	-1	+2
o INTRATTENERE (FS)	-1	=	-1	
X ISTRUZIONE (LG):	6	=	+2	+4
ARCAICO, BABILONESE				

OPZIONALE

ABILITÀ PRIMARIE	TOT	MOD.	STIRPE	GILDA
X LINGUAGGI (LG): OJEN	8	=	+2	+4
NEXUS, ARCAICO				
o MEDICINA (LG)	2	=	+2	
o MERCANTEGGIARE (FS)	-1	=	-1	
o MESTIERE:				
o				
o				
o NASCONDERSI (AG)				
X NUOTARE (PT)	-1	=	-1	+2
o OCCULTARE (LG)	2	=	+2	
X OCCULTO (MN)	8	=	+2	+4
X OSSERVARE (LG)	4	=	+2	+2
o PERSUADERE (FS)	-1	=	-1	
o PSICOLOGIA (LG)	2	=	+2	
o RAPIDITÀ DI MANO (AG)	-2	=		
X RESISTENZA (TN)	1	=	-1	+2
o SCASSINARE (AG)	-1	=	-1	
o SOPRAVVIVENZA (TN)	-1	=	-1	
X STORIA E MITI (LG)	6	=	+2	+2
o TATTICA (LG)	2	=	+2	
o TECNOLOGIA (LG)	2	=	+2	
o TEOLOGIA (LG)	2	=	+2	

ABILITÀ SPECIALI

- FAMA (MOD. SULLE ABILITÀ DEL FASCINO E ALLE IMPRESSIONI):**
- AFFINITÀ MISTICA (+10 PM)
 - FOCALIZZARE
 - IMMUNE MALATTIE
 - INCANTESIMI MAGO 1° GRADO
 - CAVALCANEXUS 1
 - PERCEZIONE DELLE LYNE
 - SCUDO MENTALE BONUS 5 PROVE EM CONTRO INCANTESIMI E INFLUENZE MENTALI
 - SENSO DEL CREATO*
 - SGUARDO DEL DRAGO CONTRASTO TENACIA CON LA VITTIMA/PAURA RAGGIO 10MT. COSTO: 4PM
 - SONNO LEGGERO: BONUS 5 ALLE PROVE DI 6S PER SVEGLIARSI

INCANTESIMI | POTERI | MUTAZIONI | BIONICHE

NOME	EFFETTI	COSTO
SCUOLA DI INCANTESIMI: TAUMANZIA:		4PM
- DISCERNI MAGIA		
PRO POTENTIA MINORE VITAE PERCEPIO MAGIAM		
INDIVIDUA TUTTO CIO CHE E' DOTATO DI UNAURA MAGICA		
- DISPENDEI MAGIA		
PRO POTENTIA MINORE VITAE SOLVO MAGIAM		
DISPERDE UN INCANTESIMO DI PRIMO GRADO		
- IMPATTO		
PRO POTENTIA MINORE VITAE IMPULSUS		
RAGGIO 10 METRI E INFLIGGE 2DM DI DANNI DIRETTI		
- SILENZIO		
PRO POTENTIA MINORE VITAE TACE		
PROVA CON LEM DELLA VITTIMA SE PERDE MUTO PER 1 ROUND		
- CURA		
PRO POTENTIA MINORE VITAE VULNERA SANO		
RIPRISTINA A VIVENTE 3DM PV O 3DM DN DIRETTI A NON MORTO		
- LUCE		
PRO POTENTIA MINORE VITAE LUX		
SCATURISCE DALLA MANO UNA LUCE		
- TERRORE AI NON MORTI		
PRO POTENTIA MINORE VITAE IMMORTUS TIMOR		
PROVA DI EM O LA VITTIMA FUGGE ALLA MASSIMA VELOCITÀ		

NOME	EFFETTI	COSTO
*SENSO DEL CREATO:		
- NON MANGIA		
- DORME 1/2		
- LETARGO 3 GG E RIGENERA PV, PM, MUTILAZIONI		
- PROVA MANA: ANNUSA UN OGGETTO O CREATURA E SA SE E' MAGICA O DIVINA		
STAFFA MAGICA: SE UN MAGDUM LA USA IN COMBATTIMENTO NON SUBISCE 1 MALUS D'INCOMPETENZA		
INSTABILE:		
CATATONIA: OGNI VOLTA CHE DEVE SUPERARE UNA PROVA DI PS ENTRA IN STATO CONFUSO PER 1DM ROUND		

EQUIPAGGIAMENTO

	Peso
VESTITI (CR 1)	2
ZAINO PICCOLO	1
PROFUMO	0.5
STAFFA MAGDUM	2
PUGNALE	0.5
INGREDIENTI KIT	0.5
	P
	Z
	I
	O
	N
	A
	L
	E
RAZIONI DI CIBO:	3
BORSELLO MONETE:	0.5+11
PESO TOTALE:	96

EVENTI | NOTE

EREDITA' ER +1 LG +1 MN +1 CR, CONIUGE RAPITO, NASCOSTO UN GRUZZOLO DA 45 PR ABILITA' 2 ABILITA' +2, AMICO SCAPPATO, ORIGINE MISTICA, SCAPPATO LONTANO PER MOTIVI IGNOTI, PERSO LAVORO PER INCAPACITA'

MONETE E TESORI:

- PIASTRE IMPERIALI (pi):
- PIASTRE REALI (pr): 110
- PIASTRE MERCANTILI (pm):
- PIASTRE SERVILI (ps):
- GIOIELLI E GEMME:
- PROPRIETA':
- CAVALCATURA:

RANGO SOCIALE DI ORIGINE: ERBORISTA

ETERNI REMISSI:

LA SILENTE



ETEMERALK
Technofantasy Role playing Game

LA SILENTE

LEGGENDA

La nebbia è qui, nei miei ricordi, in quello che rimane della mia carne, nel mio stesso spirito. La mia città era sporca e corrotta, nella notte tutto era nascosto dalla coltre della bruma e dagli schiamazzi dei disperati e degli ubriachi. Io ero nata col dono di comprendere la natura e parlare con gli animali, ma questo mondo era troppo sporco e malato. Tutto quel male mi consumava... loro mi hanno costretto, io non avrei voluto, ero solo una levatrice, un'infermiera. Dai libri, unica mia pace, ho imparato come curare e come fermare un corpo dal peccare. Il mio compito era dare la vita, non toglierla, ma la loro corruzione mi ha costretto, dovevo fermarle a tutti i costi! Per loro colpa ero stata trascinata nell'inferno e da lì scrivevo le mie lettere. Mi hanno chiamata assassina, ma io le stavo liberando dal male così come una rondine può volare nell'aria libera, oltre le nebbie, della mia maledetta città di perdizione e lascivia. Un mio caro amico, di cui non ricordo più il nome, fu rapito per portarmi a confessare. Chiesi aiuto a un medico che amavo di nascosto, gli raccontai tutto ma lui, inorridito, mi scacciò come se fossi dannata. Così quando non riuscii più a reggere il rimorso, mi gettai nel grande fiume *Tamesis* e posi fine alla mia dannata esistenza. O almeno così credevo. La morte non mi colse, costringendomi in questo perpetuo rimorso e sgomento, dove non comprendo il mio posto e mi dolgo della mia esistenza terrena. Forse questo luogo dove sono apparsa è un limbo dove espiare i miei peccati, e le persone che ho incontrato i miei traghettatori o guide. Li seguirò e cercherò di comprendere dove sono e se potrò redimermi per il male che ho fatto in vita. Tanto devo espiare, tanto dovrò soffrire per ciò che ho compiuto.

LIMITAZIONI

- **Refrattario alla Tecnologia:** non può avere Innessi tecnologici, e quando utilizza Oggetti Tecnologici o l'Abilità: Tecnologia (LG), subisce sempre un Malus di 10 alle Prove
- **Rimorso:** può nutrirsi solo ed esclusivamente di energia vitale. Deve toccare un vivente e superare una Prova di Contrasto di Mana: se la Prova riesce, risucchia, togliendoli alla vittima, 2D4 PV, che aggiungerà ai propri senza mai poter superare il proprio massimale. Può utilizzare il Rimorso con successo solo una volta al giorno. Se non riesce a nutrirsi, perde, allo scadere delle 24 ore senza nutrimento, 2D4 PV e subisce un Malus di 1 su ogni Prova, cumulabile per ogni giorno che passa senza nutrirsi.
- **Sgomento:** poiché esiste in uno stato di sospensione tra il Primo Mondo e il Vespro, capita a volte che si perda o distraiga. Sarà spesso lento nel parlare e nell'agire e ogni volta che deve superare una Prova di Psiche entra automaticamente in stato: Confusione per 1D4 Round.
- **Vulnerabile (Fuoco):** qualsiasi Danno da Fuoco gli infligge 5 Danni aggiuntivi.
- **Vulnerabile (Acqua Sacra):** venire a contatto con almeno 50 cl di Acqua Sacra gli infligge 2D4 Danni Diretti.
- **Avidità:** tende ad avere uno snaturato desiderio di ricchezze, che lo condanna a fare scelte anche estreme per assecondarlo. Aggiunge il tratto del Carattere: avido.
- **Tasse:** deve sempre versare una parte dei suoi guadagni in denari o oggetti, pari a 1 piastra reale per il suo Livello, agli esattori della Gilda almeno una volta al mese per poter usufruire delle proprie Abilità di Contatti, Mercanteggiare (FS), Risorse e Sociale
- **Codice:** deve rispettare il codice di corporazione altrimenti non ne può utilizzare le Abilità.

ABILITÀ SPECIALI E POTERI

- **Anaerobe:** non necessita di respirare.
- **Coma Cosciente:** resta cosciente e in grado di agire fino a quando raggiunge il valore della propria Costituzione in negativo.
- **Immune (Fatica):** non subisce nessun tipo di Danni o Effetti dalla Fatica o dallo stress fisico.
- **Immune (Malattie):** non subisce nessun tipo di Danni o Effetti dalle Malattie normali.
- **Immune (Veleni):** non subisce nessun tipo di Danni o Effetti dai Veleni naturali.
- **Insonne:** non dorme e non subisce nessun tipo di Malus dalla mancanza di sonno. Non può entrare in stato: Addormentato.
- **Semincorporeo:** i Danni non magici gli infliggono sempre 2 Danni in meno. Bonus di 3 alle Prove di Nascondersi (AG)
- **Sociale:** possiede un +3 alle Impressioni e un Bonus di 3 alle Prove di Fascino e alle Abilità del Fascino.
- **Risorse 1:** raddoppia il patrimonio iniziale e tutte le volte che deve acquistare un bene, lo paga di base 1/8 in meno
- **Medico:** possiede un Bonus di 3 alle Prove di Biologia (LG) e Medicina (LG).
- **Stabilizzare 1:** superando una Prova di Medicina (LG) può conoscere lo stato di salute di un individuo, eventuali malattie o avvelenamenti e la causa dello stato. L'esame deve durare 5 Round completi senza interruzioni. Porta a 10 Round completi (1 minuto) il Tempo di Cura e se utilizza la Cura Rapida ha solo un Malus di 5 alla Prova. Può curare la stessa creatura quante volte desidera effettuando, ogni volta, una Prova e consumando un Kit Soccorso.

RAPPORTI

BYSTROZULUNTOGERO "L'Ignavo": Se gli abissi avessero vomitato, questo sarebbe il risultato. Un esserino diabolico dallo sguardo maligno! Non credo ci sarà molto da fare con lui, meglio tenerlo sott'occhio.

TRUKDAK "La Pressa": mai avrei pensato che potesse esistere una tale creatura. Anche lei è sicuramente persa nelle sue affezioni e dolori, un'anima affine riversata in un corpo mostruoso. Starà a me convincerla che la violenza è il male e che la ragione il bene.

DRAGAN "Il Prodigio": Stirpe lasciva e corrotta. Ma non posso più distruggere vite, dovrò fargli comprendere dove sbaglia e portarlo sulla retta via, anche se la sua parlantina è suadente e gradevole.

T70E "Cuor di Ferro": Un essere perfetto senza vizi e perdizioni. Fossi stata io della materia del metallo non avrei compiuto i miei peccati. Cercherò di comprendere come ragiona e seguirò la sua strada di logica e perfezione.

KSETODBLIS "La Forsennata": Nelle leggende del mio mondo, il drago è il simbolo del male. Ma il suo sguardo è sperso e lontano, come se fugisse da un grande dolore o un tenebroso passato. Voglio conoscere la sua storia e lenire il suo male.

SAMARTH "Il Giusto": Un angelo pieno di grazia e beltà! Sarà la mia guida in questo limbo che mette alla prova la mia anima. Come Virgilio con Dante io potrò uscire dal mio peccato grazie a lui!

OBBIETTIVI

Espiare i miei peccati e aiutare il prossimo a salvare la sua anima e il suo corpo.

GIOCATORE

NOME PERSONAGGIO LA SILENTE

STIRPE USHUL'PAIEH ETNIA ALU-KRUMM ARCHETIPO NON MORTO

GILDA MERCANTI CORPORAZIONE CERUSICI

SESSO 1 PESO 16KG ALTEZZA 1,70MT VISTA TRASCENDENTE

OCCHI NERI CAPELLI BIANCHI PELLE GRIGIA ETÀ 81

LIMITAZIONI REFRATTARIO ALLA TECNOLOGIA / RIMORSO / SCOMENTO / VULNERABILE FUOCO

VULNERABILE ACQUA SACRA / AVVIDITA' / TASSE / CODICE

CARATTERE MORALISTA, SCETTICO, SILENZIOSO

OSSESSIONI 1 LIBRI

FOBIE OMICLOFOBIA (NEBBIA)

ABITUDINI ESSERE SPESSO DI MALUMORE

DEITÀ ARIA

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti
11 30 2
= PUNTI VITALI TOTALI: 43

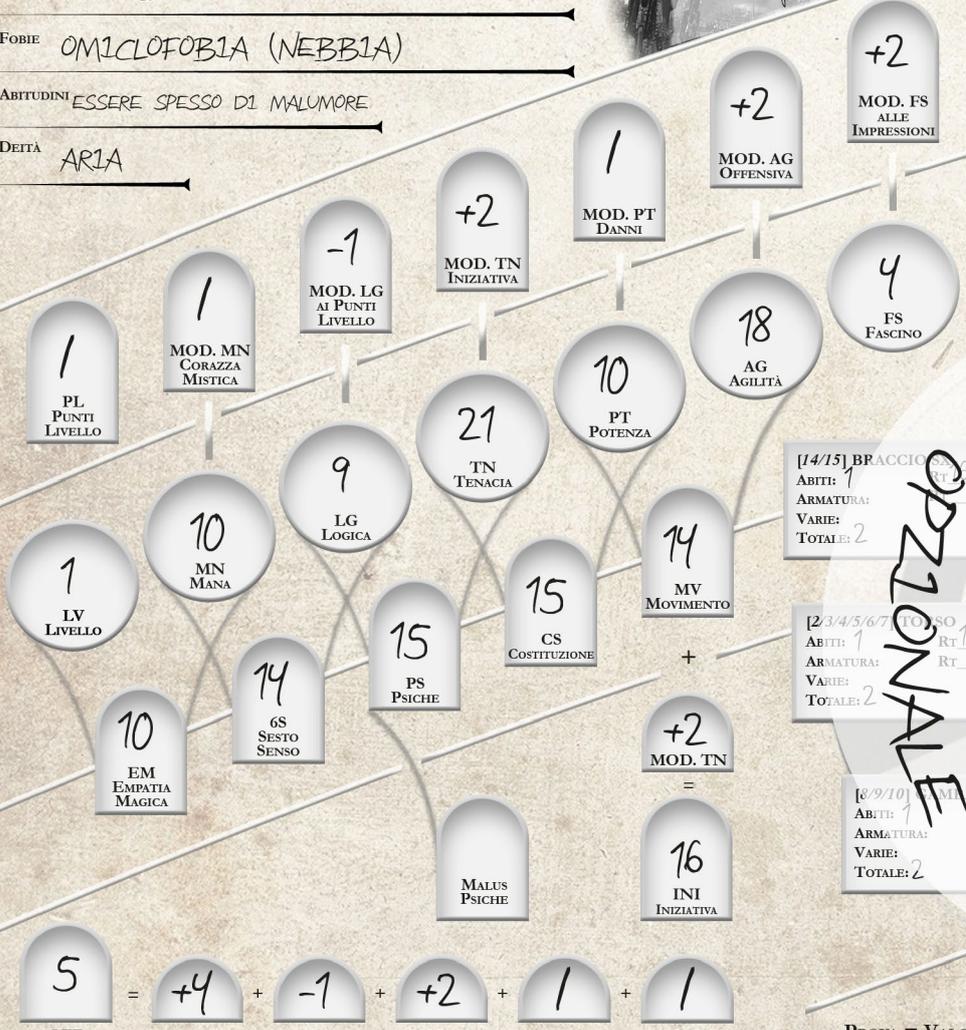
MN + GILDA + Avanzamenti
10 1 1
= PUNTI MISTICI TOTALI: 10

PM

PV

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

D20: 1 = ARDUO
2/19 = LOCAZIONE
20 = OSTILE



[18/19] TESTA
ABILI: 1 Rt 16
ARMATURA: Rt
VARIE: 2
TOTALE: 2

[14/15] BRACCIO SX
ABILI: 1 Rt 16
ARMATURA: Rt
VARIE: 2
TOTALE: 2

[16] BRACCIO DX
ABILI: 1 Rt 16
ARMATURA: Rt
VARIE: 2
TOTALE: 2

[2/3/4/5/6/7] TORSO
ABILI: 1 Rt 16
ARMATURA: Rt
VARIE: 2
TOTALE: 2

CORAZZA
CORAZZA NATURALE 1
ABILI: 1 Rt
ARMATURA: Rt
SCUDO: Rt
VARIE: 2
TOTALE: 2

CORAZZA NATURALE 1
ABILI: 1 Rt
ARMATURA: Rt
SCUDO: Rt
VARIE: 2
TOTALE: 2

[8/9/10] Gamba SX
ABILI: 1 Rt 16
ARMATURA: Rt
VARIE: 2
TOTALE: 2

[11/12/13] Gamba DX
ABILI: 1 Rt 16
ARMATURA: Rt
VARIE: 2
TOTALE: 2

CORAZZA MISTICA
VARIE:
TOTALE:

5 = +4 + -1 + +2 + 1 + 1

OFF OFFENSIVA BASE OFFENSIVA GILDA OFFENSIVA STIRPE MOD. AG AVANZAMENTI MOD. VARI

PROVA = VALORE CARATTERISTICA O ABILITÀ - TIRO DEL D20 + BONUS/- MALUS

ARMI	BLSTURI			TIPO: T			TIPO: —			TIPO: —			TOCCO			TIPO: B		
	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	NATURALE	MOD. VARI	TOTALE	NATURALE	MOD. VARI	TOTALE									
OFFENSIVA BASE: 5	-1	-2	= 2			=			=			=	1	1	= 5			
DANNI: MOD. PT 1	2D4	-2	= -2			=			=			=	1D4	1	= 1			
INIZIATIVA: 16	+5	-2	= 19			=			=			=	1	1	= 16			
GITTATA/COLPI PER RD	10/11	RT	: 16			: RT			: RT			: RT			: RT			: 1

MOVIMENTO OPZIONALE 3 → 1

ETERNO: _____ GRADO: _____

INGOMBRO MASSIMO 30 → 50 PUNTI ESPERIENZA: _____

SAMARTH
"IL GIUSTO"



SAMARTH "IL GIUSTO"

LEGGENDA

Nel mio mondo, *Ayylbial*, i chaerubini e le chaerubine si univano ai mortali più degni, appartenenti alle famiglie nobili, e generavano dei chaerubiti, metangeli, per dimostrare la vicinanza alle divinità. La discendenza manteneva sempre la scintilla divina, ma tra le famiglie di mia madre e di mio padre, scoppiò una faida interna che li portò alla rovina. Mio padre fece un patto scellerato per farsi aiutare nella rivolta da una congerie criminale molto influente, ma non rispettò il patto e io, per essere salvato, fui rinchiuso nel monastero della Luce Infinita fin da fanciullo, dove i monaci mi insegnarono le vie del sacerdozio. Durante una crociata di seguaci del Caos, il monastero fu attaccato e mi trovai davanti a un demone minore... i miei occhi iniziarono a lacrimare sangue e una furia celestiale prese il sopravvento. Mi ritrovarono svenuto, coperto dell'icore del demone e compresero che avevo in me la maledizione e la gloria dei Cavalcadaemoni. Il gran sacerdote mi disse che ero predestinato a divenire un eroe, e che la luce del mio sorriso avrebbe rinfanciato i giusti, mentre mi affidava una missione segreta importantissima per la salvezza del culto. Partii il giorno stesso, ma durante il viaggio, la furia del Cavalcadaemoni mi condusse verso il *Gorgo del Grogdkaar*, un maledetto portale demoniaco di *Ayylbial*, e non riuscii a resistere alla frenesia: mi gettai nel Gorgo a una velocità scellerata. L'ultimo ricordo che mi attraversa la mente è una miriade di demoni che escono fuori dal portale mentre li carico e vengo sommerso dalle loro lame di selenite e dai loro morsi velenosi...

LIMITAZIONI

- **Codice:** deve seguire obbligatoriamente il codice, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione
 - Dare la caccia e combattere i Veri Demoni ogni volta che è possibile, indipendentemente dalla potenza delle entità incontrate e dal loro numero
 - Fanatismo e coraggio in battaglia, anche rasentando la follia e il sacrificio
 - Sigillare i portali dei Mondi Esterni a tutti i costi
- **Credo:** venera obbligatoriamente il culto dell'Ordine
- **Crociata:** combatte fino alla morte contro i seguaci del Caos. Malus di 5 alle Impressioni, al FS e alle Abilità del FS verso i seguaci del Caos
- **Vulnerabile (Acqua Eretica):** quando entra in contatto o viene colpito dall'Acqua Eretica, subisce 2D6 DN per ogni Rd di contatto
- **Vulnerabile (Selenite):** quando entra in contatto o viene colpito da oggetti in Selenite, subisce 5 DN ulteriori per ogni Rd di contatto

ABILITÀ SPECIALI E POTERI

- **Conversione:** se converte una creatura al proprio culto con l'Abilità Persuadere: per l'avventura del quickstarter si traduce in un recupero di 1D6 PM.
- **Furia Celestiale:** Prova di MN Costo: 3 PM per colpo anche se non colpisce, solo contro seguaci del Caos: Bonus di 6 all'OFF e +6 DN per 1 Colpo
- **Immune ai Comandi:** nessun tipo di Comando mentale ha effetto su di lui.
- **Invocazione 1:** può invocare l'aiuto della propria divinità 1 volta a settimana. Per l'avventura del quickstarter si traduce in un +20 alle Prove per 1 RD, nel RD in cui si utilizza
- **Ritualistica 1:** permette di partecipare ai Rituali
- **Sventradaemoni:** Bonus di 5 all'INI, OFF +5 DN contro i Demoni/ Daemoniti. Vedi le aeree di energia elementale degli esseri superando una Prova di Mana.
- **Volare:** può volare con velocità uguale al proprio MV

RAPPORTI

T70E "Cuor di Ferro": Che essere possente, e veggio in lui la luce! Sarà sicuramente un degno compagno di viaggio e battaglia, se saprà seguire il mio eccelso comando e le mie brillanti strategie.

TRUKDAK "La Pressa": Bestia immonda, putea del fetore del Caos. Perché gli dei ci hanno prescelti compagni? Sarà una prova per vedere la mia grandezza nel farmi seguire in battaglia da cotali creature! Mi farò valere e la piegherò col mio sorriso alla mia guida.

DRAGAN "Il Prodigio": Riconosco un buon mercante timorato degli dei quando lo incontro. Sarà il mio tesoriere e tratterà le faccende di bassa lega al posto mio. Sento già di potermi fidare!

LA SILENTE: La maledizione incombe su questa povera anima. Voglio sapere, che vendetta desidera? Chi l'ha ridotta in cotal guisa? Come potrò aiutarla, io che sono nel giusto e porto giustizia?

KSETODBLIS "La Forsennata": Draghi... esseri dalle origini chiaramente diaboliche. In più vedo intorno a lei una forte aura magica! Una magdum! Che gli dei abbiano pietà di lei perché io ne sarò giudice inflessibile se compirà qualche atto blasfemo!

BYSTROTZOLUNTOGERO "L'Innavo": Chi? Ah sì... questo esserino mi passa quasi inosservato. Bah che creatura avvilente ed inutile. Non gli darò troppo peso, non vorrei mai che la ballata sulle mie imprese si inzozzi mischiandosi con le gesta di questa rana deforme!

OBBIETTIVI

Divenire un eroe degno delle leggende e guidare la *Shaddakb* (compagnia) come un vero condottiero.

NOME PERSONAGGIO SAMARTH "IL GIUSTO"

STIRPE ASURA ETNIA HORUIALL ARCHETIPO EXTRA. LUM. VIV

GILDA SAPIENTI CORPORAZIONE CAVALCADAEMONI

SESSO M PESO 108KG ALTEZZA 2,10MT VISTA INFRAVISIONE

OCCHI ARGENTO CAPELLI ORO PELLE BIANCA ETÀ 24

LIMITAZIONI SACERDOZIO / CROCIATA CAOS / CODICE / IRACONDO / CREDO ORDINE

ODIO CAOS / VULNERABILE SELENIUM / VULNERABILE ACQUA EMPIA

CARATTERE MEGALOMANE, IRRUENTO, SICURO

OSSESSIONI DIVENIRE UN VERO EROE

FOBIE TACOFOBIA (VELOCITA' ELEVATA)

ABITUDINI SORRIDERE SEMPRE

DEITÀ ORDINE

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti

17 20 12
= PUNTI VITALI TOTALI: 49

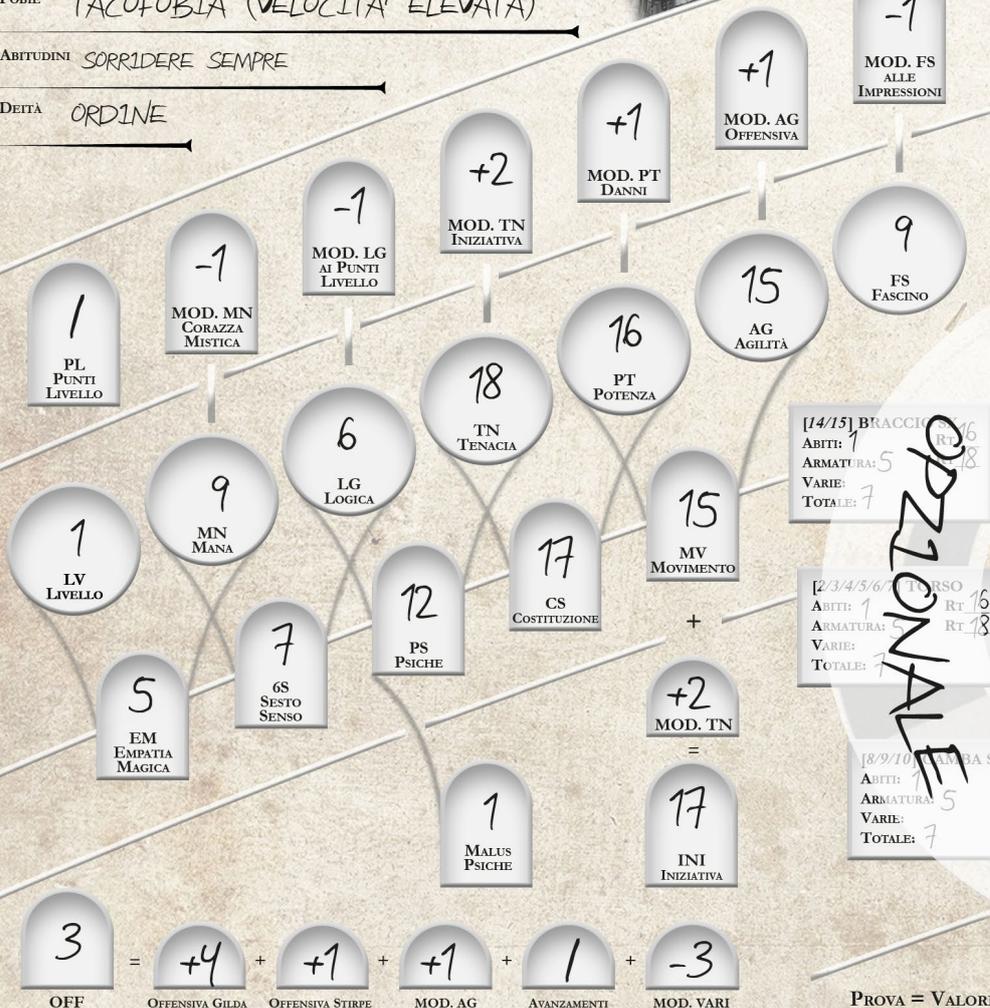
MN + GILDA + Avanzamenti

9 20 10
= PUNTI MISTICI TOTALI: 39

PV
PM

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

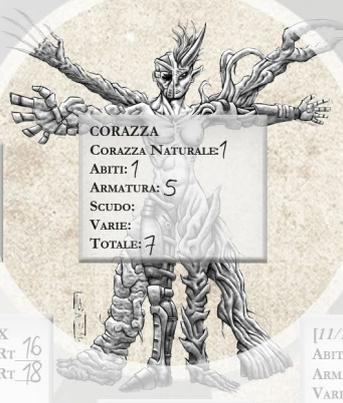
D20: 1 = ARDUO
2/19 = LOCAZIONE
20 = OSTILE



[18/19] TESTA
ABITI: RT
ARMATURA: RT
VARIE: 1
TOTALE: 7

[14/15] BRACCIO SX
ABITI: 1 RT 16
ARMATURA: 5 RT 18
VARIE: 7
TOTALE: 7

[16] BRACCIO DX
ABITI: 1 RT 16
ARMATURA: 5 RT 18
VARIE: 7
TOTALE: 7



CORAZZA
CORAZZA NATURALE: 1
ABITI: 1 RT 16
ARMATURA: 5 RT 18
SCUDO: RT
VARIE: 7
TOTALE: 7

CORAZZA NATURALE: 1
ABITI: RT
ARMATURA: RT
VARIE: 7
TOTALE: 7

[2/3/4/5/6] TORSO
ABITI: 1 RT 16
ARMATURA: 5 RT 18
VARIE: 7
TOTALE: 7

[11/12/13] Gamba DX
ABITI: 1 RT 16
ARMATURA: 5 RT 18
VARIE: 7
TOTALE: 7

CORAZZA MISTICA:
VARIE:
TOTALE:

3 = +4 + +1 + +1 + 1 + -3
OFF OFFENSIVA GILDA OFFENSIVA STIRPE MOD. AG AVANZAMENTI MOD. VARI
OFFENSIVA BASE

PROVA = VALORE CARATTERISTICA O ABILITÀ - TIRO DEL D20 + BONUS/- MALUS

ARMI	DZELSATUK	TIPO: T	TIPO: _____	TIPO: _____	TIPO: _____	PUGNO	TIPO: B					
	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	NATURALE	MOD. VARI	TOTALE
OFFENSIVA BASE:	3	-2	+ 1 = 1							1	1	= 3
DANNI: MOD. PT	+1	3D8	+ 1 = +1							1D4	1	= +1
INIZIATIVA:	17	-5	+ 1 = 12							1	1	= 17
GITTATA/COLPI PER RD	1	RT	: 20	RT	:		RT	:		RT	:	1

MOVIMENTO 15 10 7 3 1 ETERNO: GRADO:
INGOMBRO MASSIMO 80 120 PUNTI ESPERIENZA:

OPZIONALE

ABILITÀ PRIMARIE	TOT	MOD.	STIRPE	GILDA
X ACROBATICA (AG)	3	= +1		+2
o ADDESTRARE (FS)	-1	= -1		
o ALCHIMIA (LG)	-1	= -1		
o ARTE (MN)	-1	= -1		
o ASCOLTARE (LG)	-1	= -1		
o CAMUFFARE (FS)	-1	= -1		
X CAVALCARE (PT)	3	= +1	+2	
X CONOSCENZE:				
X ANTROPOLOGIA (LG)	1	= -1		+2
o				
o				
X CRITTOGRAFIA (LG)	1	= -1		+2
X ELEVARE (MN)	3	= -1	+2	+2
o FALSIFICARE (AG)	1	= +1		
X GALATEO (FS)	-1	= -1	+2	
X GLIFI E RUNE (MN)	3	= -1		+4
o INFORMAZIONI (FS)	-1	= -1		
o INTERROGARE (TN)	2	= +2		
X INTIMIDIRE (TN)	4	= +2		+2
o INTRATTENERE (FS)	-1	= -1		
X ISTRUZIONE (LG):	1	= -1		+2
ARCAICO BABILONESE				

OPZIONALE

ABILITÀ PRIMARIE	TOT	MOD.	STIRPE	GILDA
X LINGUAGGI (LG):	3	= -1	+2	+2
ARCAICO LUMINOSO				
X MEDICINA (LG)	-1	= -1		
o MERCANTEGGIARE (FS)	-1	= -1		
o MESTIERE:				
o				
o				
o NASCONDERSI (AG)	1	= +1		
o NUOTARE (PT)	1	= +1		
o OCCULTARE (LG)	-1	= -1		
X OCCULTO (MN)	7	= -1	+4	+4
o OSSERVARE (LG)	-1	= -1		
X PERSUADERE (FS)	3	= -1	+2	+2
X PSICOLOGIA (LG)	1	= -1		+2
o RAPIDITÀ DI MANO (AG)	1	= +1		
X RESISTENZA (TN)	6	= +2	+2	+2
o SCASSINARE (AG)	1	= +1		
o SOPRAVVIVENZA (TN)	4	= +2		+2
o STORIA E MITI (LG)	3	= -1	+2	+2
X TATTICA (LG)	1	= -1		+2
X TECNOLOGIA (LG)	-1	= -1		
X TEOLOGIA (LG)	5	= -1	+2	+4

ABILITÀ SPECIALI
FAMA (MOD. SULLE ABILITÀ DEL FASCINO E ALLE IMPRESSIONI): -1
- ADDESTRAMENTO FISICO +10 PV
- AFFINITÀ MISTICA +10 PM
- ARMATURA E SCUDO 1
- CONVERSIONE RECUPERO 106 PM
- EXTRAMONDO 104 BENEDIZIONI:
1- BONUS 5 ALLE IMPRESSIONI
2- IMMUNE AI VELENI
- FURIA CELESTIALE: BONUS 6 OFF +6 DN
PER UN COMBATTIMENTO PROVA MANA
COSTO: 3PM
- INCANTESIMI SACERDOTE 1° GRADO
- IMMUNE AI COMANDI
- INVOCAZIONE 1 +20 PROVE PER 1 RD
- RITUALISTICA 1
- SVENTRADAEMONI: +5 OFF +5 DN
CONTRO DAEMONI E DAEMONITI
VEDI LE AUREE DI ENERGIA
ELEMENTALE DEGLI ESSERI
SUPERANDO UNA PROVA DI MANA
- VOLARE

INCANTESIMI | POTERI | MUTAZIONI | BIONICHE

NOME	EFFETTI	COSTO
SCUOLA DI INCANTESIMI: HORDOMANZIA		5PM
- DISCERNI MAGIA		
IN NOMINE MINORE ORDINIS PERCEPIO MAGIAM		
INDIVIDUA TUTTO CIO CHE E DOTATO DI UNAURA MAGICA		
- DISPERDI MAGIA		
IN NOMINE MINORE ORDINIS SOLVO MAGIAM		
DISPERDE UN INCANTESIMO DI PRIMO GRADO		
- IMPATTO		
IN NOMINE MINORE ORDINIS IMPULSUS		
RAGGIO 10 METRI E INFLIGGE 2DM1 DANNI DIRETTI		
- SILENZIO		
IN NOMINE MINORE ORDINIS TACE		
PROVA CON LEM DELLA VITTIMA SE PERDE MUTO PER 1 ROUND		
- CORAGGIO		
IN NOMINE MINORE ORDINIS AUDAX		
+1 INI E GUADAGNA STATI TEMERARIO E PROTETTO		
- ESORCISMO		
IN NOMINE MINORE ORDINIS EXORCIZO		
PROVA DI MN SE PERDE TOGLIE MALEDIZIONE O MUTAZIONE		
- VERITA'		
IN NOMINE MINORE ORDINIS VERUM DICITUS		
PROVA DI EM O LA VITTIMA DEVE RISPONDERE SINCERAMENTE		

NOME	EFFETTI	COSTO
SE ELEVA INCANTESIMI INDOSSANDO		
ARMATURA IN METALLO COSTO PM X2		
DZELSATUK		
ARMI DEI CAVALCADAEMONI		
SE LI UTILIZZANO 1 MEMBRI		
DELLA CORPORAZIONE NON SUBISCONO		
MALUS D'INCOMPETENZA		

EQUIPAGGIAMENTO

	Peso
MIMOMANTO (BONUS 10 NASCONDERSI)	2
VESTITI DI LUSO (CR 1)	1
ZAINO GRANDE	1
STEMMA DI FAMIGLIA	03
PROFUMO	0
SPADONE "DZELSATUK"	3
CORAZZA DI PIASTRE (CR 5 E OFF -3)	P
GAMBALI DI PIASTRE (CR 5 E OFF -3)	10
BRACCIALI DI PIASTRE (CR 5 E OFF -3)	Z
	1
	0
	N
	A
	L
	E
RAZIONI DI CIBO: 10	5
BORSELLO MONETE:	05+18
PESO TOTALE:	481

EVENTI | NOTE

MISSIONE PER MISTERIOSO LAVORO, BELLEZZA, TESORO DI FAMIGLIA, UNA CONGERIE (BANDA) CRIMINALE TI CERCA PER UN TORTO SUBITO, ORIGINI ELEVATE +5 RANGO SOCIALE, ABILITA' 2 ABILITA' +2, LE FAMIGLIE DEI TUOI GENITORI SONO IN GUERRA TRA LORO

MONETE E TESORI:

PIASTRE IMPERIALI (pi):	
PIASTRE REALI (pr):	120
PIASTRE MERCANTILI (pm):	
PIASTRE SERVILI (ps):	
GIOIELLI E GEMME: 6 P1	
PROPRIETA':	
CAVALCATURA: SAURO	

RANGO SOCIALE DI ORIGINE: NOBILE CONTE DECADUTO ETERNI REMISSI:

T70E
"CUOR DI FERRO"



ETEMENANKI
Technofantasy Role Playing Game

T70E "CUORE DI FERRO"

LEGGENDA

Non vi è nulla nei suoi ricordi, solo il riflesso della luce dei suoi occhi sulla liscia parete della bara di conservazione dove era stipato. Barlumi di neon su fiumi di mercurio gli abbagliavano il tecnocerebro, mostrando filmati di un tempo immemore, forse trattenuti dalle sue iridi meccaniche durante la sua costruzione. Vedeva tecnosacerdoti lavorare con attrezzi luminosi intorno al suo corpo di metallo tecnorganico e un umanoide con un camice di biometallo argenteo con il simbolo dell'occhio meccanico al centro e il volto coperto da una tecnomaschera. Poi, vedeva campi di battaglia e il cielo divenire bianco come l'intensa fiamma di un'esplosione creatomica.

I *Predecessori*, il nome che avevano i suoi creatori, fuggire nelle *Domus*, bunker sotterranei, mentre il mondo si frantumava sotto i passi pesanti degli Dei-Meccanici, i supremi tecnorganismi. Infine, il suo riposo e lo spegnersi di ogni funzione dentro la sua tecnocripta.

Dopo innumerevoli secoli, il risveglio. Il suo cyberferetro aveva subito dei danni, forse una scossa di terremoto, ed era crollata aprendosi.

Il suo apparato uditivo era permanentemente lesionato, probabilmente a causa di qualche tecnovirus dell'Epoca del Dolore, durante la Guerra delle Macchine, rimasto inerme nella sua *Domus*, fino al crollo. Quando uscì era confuso e deteriorato, aggredì dei carovanieri che però lo ridussero all'impotenza e avendo un legislatore tra loro, venne condannato per un crimine di terzo grado. Passò diversi anni come schiavo legato con numerose catene a trainare un carro. Un giorno si unì alla carovana un sacerdote-scienziato della Realtà, *Kaleb 9°N2*, che gli insegnò i dettami del Tempio-Laboratorio e riuscì a comprarlo agli schiavisti per poi liberarlo. Gli aprì le vie del sacerdozio della Realtà, l'Inquisizione Tecnomeccanica, il credo della Vera Scienza. Lasciarono la carovana per dirigersi insieme verso la città santa di Namesh, ma una terribile tempesta di cenere, una "*l'ulsasdjn*" come le chiamano i nomadi, li fece perdere completamente, per poi scagliarli nei cieli come se fossero foglie di vernice arrugginita strappata dalla carlinga di una vecchia aeronave. Ricorda il centro elettrico del ciclone e la sua forza smembrarlo e distruggerlo a livello molecolare...

LIMITAZIONI

- **Artificiale:** può essere curato solo attraverso l'uso dell'Abilità 'Riparare' come se fosse l'Abilità 'Medicina'
- **Asociale:** tende a non avere empatia, freddo nei rapporti con le altre creature. Ha un Malus di 2 sulle Impressioni e alle Prove di FS e delle Abilità del FS
- **Credo:** venera obbligatoriamente il culto della Realtà
- **Crociata:** combatte fino alla morte contro i seguaci della Mente. Malus di 5 alle Impressioni, al FS e alle Abilità del FS verso i seguaci della Mente
- **Codice:** deve seguire obbligatoriamente il codice del Tempio-Laboratorio, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione:
 - Ostacolare la magia arcana in tutte le sue forme e manifestazioni
 - Non può mai in nessun caso utilizzare Oggetti Magici Arcani né poteri derivati da questi
 - Contrastare l'Accademia dell'Antica Magdum e gli usufruttori di magia arcana nelle loro insane ricerche nel campo dell'occulto
 - Distruggere gli Oggetti Magici Arcani in ogni modo possibile
- **Quiescenza:** dopo 21 ore si spegne per 3 ore. Non può essere risvegliato in nessun modo. Vale come un Riposo Completo
- **Refrattario alla magia:** paga il doppio del costo qualsiasi attivazione magica (non divina)
- **Silifago:** come unico nutrimento deve cibarsi di circa un chilogrammo di sabbie o silicati fini al giorno

ABILITÀ SPECIALI E POTERI

- **Affinità Tecnologica:** Bonus di 5 alle Prove di Tecnologia e quando utilizza Oggetti Tecnologici. Se usa Armi tecnologiche non subisce nessun Malus inerente alle Incapacità
- **Anaerobe:** non necessita di respirare
- **Contrastamagia 1:** Bonus di 10 alle Prove di EM contro gli incantesimi Arcani
- **Conversione:** se converte una creatura al proprio culto con l'Abilità Persuadere: Per l'Avventura del quickstarter si traduce in un recupero di 1D6 PM
- **Immune Fascinazione, Illusioni, Malattie, Veleni:** nessun tipo di Fascinazione, Illusioni, Malattie, Veleni gli può fare danno o effetto
- **Incantesimi da sacerdote 1° Grado:** può elevare solo Incantesimi di 1° Grado Generici e della sua Scuola prescelta (Tecnomanzia)
- **Invocazione 1:** può invocare l'aiuto della propria divinità 1 volta a settimana. Per l'Avventura del quickstarter si traduce in un +20 alle Prove per 1 RD
- **Manipolazione fisica:** può modificare i propri arti al fine di farli divenire delle Armi Medie (DANNI 2d8. OFF invariata). Estensione massima 2 mt
- **Scudo mentale:** Bonus di 5 all'EM contro gli incantesimi e le influenze mentali
- **Sventramaghi:** Bonus di 5 su OFF e +5 ai DN contro gli usufruttori di Magia Arcana
- **Tecnascendenza:** può comunicare con qualsiasi tipo di macchina senziente o creatura tecnologica. +5 alle Impressioni verso le macchine senzienti. Bonus di 5 sulle Prove di Tecnologia

RAPPORTI

BYSTROZULUNTOGERO "L'Ignavo": Piccola e insulsa creatura, che stia lontano a T70E e non lo tocchi col suo immondo essere. Emana un senso di male nei nostri confronti. Non porterà a nulla di buono.

TRUKDAK "La Pressa": Potente e con innesti tali da sembrare benedizioni dell'Elemento Astrale della Realtà! Il suo corpo è in parte di meccanismi, la Vera Scienza è in essa. Sarà degna dell'alleanza di T70E?

DRAGAN "Il Prodigio: Un fatato, essenza stessa dell'Elemento Astrale della Mente, acerrimo nemico di T70E. Trasuda magia da ogni poro, ma non sembra praticarla, forse si è redento. In fondo non tutti sono causa della loro nascita.

LA SILENTE: Non di questo mondo, ma in questo mondo. In parte T70E la comprende. Sembra un medico dagli attrezzi che porta, quindi ha studiato la scienza. Un'insolita alleata in questo luogo bizzarro.

KSETODBLIS "La Forsennata": Aberrazione vivente. Erede degli antichi draghi, portatrice di sventurata magia. Abbieta tra le abbiette. Dovrà controllare affinché non porti a compimento nessun esperimento diabolico. T70E non si fida di questa stregala!

SAMARTH "Il Giusto": La luce lo precede e lo guida. Il suo sorriso è falso, ma T70E sente di potersi fidare poiché in lui vi è l'Elemento Astrale dell'Ordine, simbolo di purezza e abnegazione. Ascolterà le sue parole.

OBBIETTIVI

Comprendere come uscire da questo luogo. Contrastare la magia arcana e portare il verbo della Vera Scienza.

GIOCATORE

NOME PERSONAGGIO **T70E "CUOR DI FERRO"**

STIRPE **BIOMECH** ETNIA **UCO** ARCHETIPO **SINTETICO**

GILDA **SAPIENTI** CORPORAZIONE **TEMPLO-LABORATORIO**

SESSO **1** PESO **300KG** ALTEZZA **2,00MT** VISTA **INFRAVISIONE**

OCCHI **BLU** CAPELLI **1** PELLE **METALLO** ETÀ **8**

LIMITAZIONI **ARTIFICIALE / ASOCIALE / CREDO REALTA' / RANGO UMILE / REFRATTARIO ALLA MAGIA**

SILFAGO / QUIESCENZA / SACERDOZIO / CROCIATA MENTE / CODICE

CARATTERE **ORGANIZZATORE, CONSERVATORE, RUDE**

OSSESSIONI **LA VENDETTA**

FOBIE **CATOPTROFOBIA (SPECCHI)**

ABITUDINI **PARLARE IN TERZA PERSONA**

DEITÀ **REALTA'**

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti

20 20 12

= PUNTI VITALI TOTALI: **52**

MN + GILDA + Avanzamenti

0 20 1

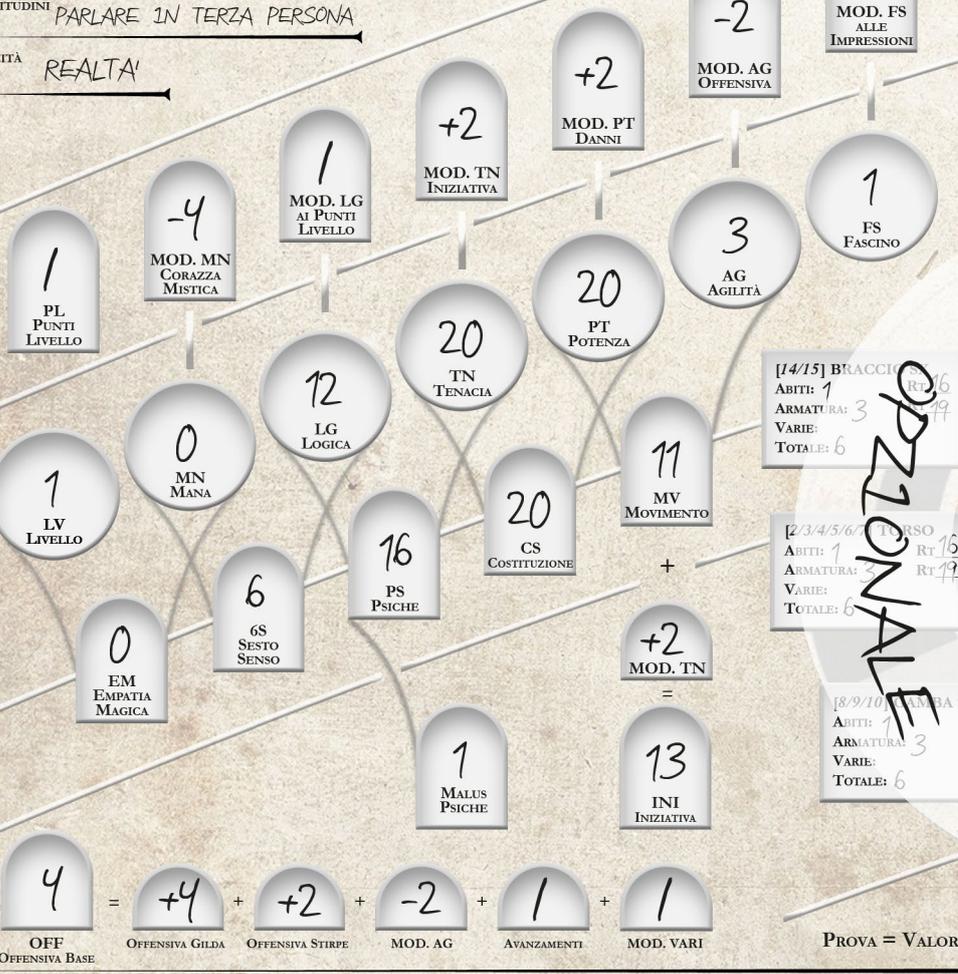
= PUNTI MISTICI TOTALI: **20**

PM

PV

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

D20: 1 = ARDUO
2/19 = LOCAZIONE
20 = OSTILE



[14/15] BRACCIO SX
 ABITI: 1 RT 16
 ARMATURA: 3 RT 19
 VARIE: 6
 TOTALE: 6

[2/3/4/5/6] TORSO
 ABITI: 1 RT 16
 ARMATURA: 3 RT 19
 VARIE: 6
 TOTALE: 6

[8/9/10] GAMBA SX
 ABITI: 1 RT 16
 ARMATURA: 3 RT 19
 VARIE: 6
 TOTALE: 6

CORAZZA
 CORAZZA NATURALE: 2
 ABITI: 1
 ARMATURA: 3
 SCUDO: 1
 VARIE: 6
 TOTALE: 6

[16] BRACCIO DX
 ABITI: 1 RT 16
 ARMATURA: 3 RT 19
 VARIE: 6
 TOTALE: 6

CORAZZA NATURALE
 SCUDO: 1
 VARIE: 6
 TOTALE: 6

[11/12/13] GAMBA DX
 ABITI: 1 RT 16
 ARMATURA: 3 RT 19
 VARIE: 6
 TOTALE: 6

PROVA = VALORE CARATTERISTICA O ABILITÀ - TIRO DEL D20 + BONUS/- MALUS

ARMI	HERKER TIPO: F	TECNOMAZZA TIPO: B	TIPO: _____	TIPO: _____	PUGNO TIPO: B										
	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	NATURALE	MOD. VARI	TOTALE
OFFENSIVA BASE:	4	+3	+1	= 7	-2	+1	= 2						1	+1	= 4
DANNI: MOD. PT	+2	2D8	+1	= 1	2D8	+1	= +2						1D8	+1	= +2
INIZIATIVA:	13	+12	+1	= 25	-2	+1	= 11						1	+1	= 13
GITTATA/COLPI PER RD	30 11	RT	: 18	1	RT	: 19									

MOVIMENTO **OPZIONALE** MX: **11 8 5 2 1** ETERNO: _____ GRADO: _____

INGOMBRO MAS **OPZIONALE** **120 180** PUNTI ESPERIENZA: _____

ABILITÀ PRIMARIE	TOT	MOD.	STIRPE	GILDA
○ ACROBATICA (AG)	-2	= -2		
○ ADDESTRARE (FS)	-3	= -3		
X ALCHIMIA (LG)	2	=		+2
○ ARTE (MN)	-4	= -4		
○ ASCOLTARE (LG)	-8	=	-8	
○ CAMUFFARE (FS)	-3	= -3		
○ CAVALCARE (PT)	2	= +2		
X CONOSCENZE: BIOLOGIA (LG)	2	=		+2
X ANTROPOLOGIA (LG)	2	=		+2
X BOTANICA (LG)	2	=		+2
X MINERALOGIA (LG)	2	=		+2
X CRITTOGRAFIA (LG)	2	=		+2
X ELEVARE (MN)	-2	= -4		+2
○ FALSIFICARE (AG)	-2	= -2		
○ GALATEO (FS)	-3	= -3		
X GLIFI E RUNE (MN)	-2	= -4	+2	
○ INFORMAZIONI (FS)	-3	= -3		
○ INTERROGARE (TN)	2	= +2		
X INTIMIDIRE (TN)	4	= +2	+2	
○ INTRATTENERE (FS)	-3	= -3		
X ISTRUZIONE (LG): BABILONESE, VRIL	4	=		+4

OPZIONALE

ABILITÀ PRIMARIE	TOT	MOD.	STIRPE	GILDA
X LINGUAGGI (LG): PREDEKH, ARCAICO, VRIL	6	=	+2	+4
X MEDICINA (LG)	2	=		+2
○ MERCANTEGGIARE (FS)	-3	= -3		
X MESTIERE: RIPARARE (AG)	0	= -2	+2	
○		=		
○ NASCONDERSI (AG)	-2	= -2		
○ NUOTARE (PT)	X	= +2		
○ OCCULTARE (LG)	0	=		
X OCCULTO (MN)	-2	= -4		+2
○ OSSERVARE (LG)	0	=		
X PERSUADERE (FS)	-1	= -3		+2
X PSICOLOGIA (LG)	2	=		+2
○ RAPIDITÀ DI MANO (AG)	-2	= -2		
X RESISTENZA (TN)	4	= +2	+2	
○ SCASSINARE (AG)	-2	= -2		
○ SOPRAVVIVENZA (TN)	2	= +2		
○ STORIA E MITI (LG)	0	=		
X TATTICA (LG)	2	=	+2	
X TECNOLOGIA (LG)	4	=	+2	+2
X TEOLOGIA (LG)	2	=		+2

ABILITÀ SPECIALI

FAMA (MOD. SULLE ABILITÀ DEL FASCINO E ALLE IMPRESSIONI):

- ADDESTRAMENTO FISICO: +10 PV
- AFFINITÀ TECNOLOGICA BONUS 5 ALLE PROVE DI TECNOLOGIA
- ANAEROBE: NON RESPIRA
- CONTRASTAMAGIA 1 BONUS +10 PROVE DI EM
- CONVERSIONE
- IMPOSIZIONE 1 IMMUNE A OGNI EMOZIONE
- INCANTESIMI MIRACOLO 1 GRADO
- INVOCAZIONE 1
- MANIPOLAZIONE FISICA 2D8 DN (PUÒ MODIFICARE I PROPRI ARTI)
- SCUDO MENTALE BONUS 5 EM INCANTESIMI E INFLUENZE MENTALI
- SVENTRAMAGHI: BONUS 5 OFF +5 DN CONTRO USUFRUITORI DI MAGIA
- TECNASCENDENZA: +5 IMPRESSIONI CON MACCHINE SENZIENTI BONUS 5 ALLE PROVE DI TECNOLOGIA

INCANTESIMI | POTERI | MUTAZIONI | BIONICHE

NOME	EFFETTI	COSTO
SCUOLA DI INCANTESIMI: TECNOMANZIA		5PM
- DISCERNI MAGIA		
IN NOMINE MINORE VERITATIS, PERCEPO MAGIAM		
INDIVIDUA TUTTO CIÒ CHE È DOTATO DI UNAURA MAGICA		
- DISPERDI MAGIA		
IN NOMINE MINORE VERITATIS, SOLVO MAGIAM		
DISPERDE UN INCANTESIMO DI PRIMO GRADO		
- IMPATTO		
IN NOMINE MINORE VERITATIS, IMPULSUS		
RAGGIO 10 METRI E INFLIGGE 2D4+1 DANNI DIRETTI		
- SILENZIO		
IN NOMINE MINORE VERITATIS, TACE		
PROVA CON LEM DELLA VITTIMA, SE PERDE MUTO PER 1 ROUND		
- LETTURA DEL PENSIERO COSTRUTTI		
IN NOMINE MINORE VERITATIS, INANIMA INTELLEGO		
SU COSTRUTTO O SINTETICO DOMANDA CON RISPOSTA SÌ O NO		
- RIPARAZIONE		
IN NOMINE MINORE VERITATIS, REPARO		
RIPARA UN OGGETTO O CURA 3D4 PV A COSTRUTTO O SINTETICO		
- STRALE FENDISORTILEGLO		
IN NOMINE MINORE VERITATIS, MAGE IMPULSUS		
44 DN DIRETTI CONTRO SORTILEGLO, COSTRUTTO, FATATO, NON MORTE		

NOME	EFFETTI	COSTO
PER LE PROVE DI TECNOLOGIA UTILIZZA LA CARATTERISTICA LOGICA		
L'HERKER FUNZIONA SOLO QUANDO LO USA TPOE		
PER ELEVARE GLI INCANTESIMI UTILIZZA UN VALORE DI 10		

EQUIPAGGIAMENTO

	Peso
HERKER (PISTOLA LASER)	1
COLPI HERKER: 10	1
POZIONE SINTETICA BALZO	0.5
POZIONE SINTETICA FORZA	0.5
TUTA BIOMECCANICA (CR3)	3
VESTITI (CR 1)	0
TECNOMAZZA	P
KIT ANALISI	1
	Z
	I
	O
	N
	A
	L
	E
RAZIONI DI CIBO:	
BORSELLO MONETE:	0.5+0.2
Peso Totale:	9.7

EVENTI | NOTE

- HAI SCONTATO UNA CONDANNA PER UN CRIMINE DI TERZO GRADO.
- MEZZO SORDO, MALUS DI 8 ALLE PROVE DI ASCOLTARE
- POSSEDI DUE POZIONI SINTETICHE DI 1° GRADO

RANGO SOCIALE UMILE

RANGO SOCIALE DI ORIGINE: ORFANO

ETERNI REMISSI:

MONETE E TESORI:

- PIASTRE IMPERIALI (pi):
- PIASTRE REALI (pr): 20
- PIASTRE MERCANTILI (pm):
- PIASTRE SERVILI (ps):
- GIOIELLI E GEMME:
- PROPRIETÀ:
- CAVALCATURA:

TRUKDAK
"LA PRESSA"

DISEGNO DI SIMONE TAVECCHIO



TECHNOFANTASY
Technofantasy Role Playing Game

TRUKDAK “LA PRESSA”

LEGGENDA

Sono la più bastarda tostacane di tutte le *Lande della Dannatio*! Quando bringo in arena, non c'è storiaccia! Lo cefalano tutti nella gilda chi è che turbospacca di brutto e mi ruzzano il rispetto dovuto come la meglio donnabanda! Sono la smascellatrice di cefalosordi, la pressa di radioti, la roboante estinguitrice di biorachitici! “Regole semplici, vita facile” mi diceva il mio hexocoach, il mitico Cuoio Hernandez! Che nano vigoraitante! L'avrei bringato volentieri a giusta dopopartita! Mi ha anche manato quando mi si è asfaltizzata alla pelle quello strambo schifoverme, anche se mi orecchia tutto meglio da allora. Da dove rombo io è tutto facilfacile! Sfrazzi? E sfrondi nella Gabbia! Blaterazzi? E sfrondi nella Gabbia! Non trucidassalti? E sfrondi nella Gabbia! E chi c'è nella Gabbia che ti spaccamontagna? Trukdak la Pressa!!! Io sono adrenottani fusi, prendo gli uomochini dell'impero e a suon di dopomuoro li spiedazzo uno ad uno! Uno spenziato della banda degli impietosi immortali mi ha bringato il meglio hexoimpianto delle *Lande del Domanidomani* anche se deve aver esapiato con i pollini, ogni volta che vedo un fiore strippo di cranio e do i settemorti... si poi c'è stato quel gonzproblema del matrimonio contro la mia volontà, ma lo bringo presto! Io cerco il vero amore e nessun uomochino potrà stopparmi! Devo però darmi una drittata con l'hexoina, la sintepozione che potenzia noi hexerker! Certo se la bringa un uomochino, detona che sembra un razzo il giorno della presa di *Fortè Tenàcia*, ma per me è buonacqua, anche se ultimamente mi radiazza l'occhio e vedo un'ombra che mi assilla, piena di vermacci putridi e mi sgasa il cefalo che sembro un facciacane sturbato male! Comunque, orecchiati bene o stercati perché la storiaccia è tostavera: ero nella Gabbia che blindocavalcavo che sembravo un turbotreno! Pacifizzavo a destra a manca che neanche il *Signore della Dannatio* quando battezza per il vitadopo! Mi arriva un hexerker in spaccafuria sgasato male che puzzava di stillati a 100 metri. Suatto sulla manca e fintaggio, alzo l'hexomazza per benedirlo agli dèi del metallo e questo sgrana gli occhi di paura nera! Stava capocciando benemodo che erano razzi durissimi di ceradamanto per lui! E cosa bringa? Mi frige l'heximpianto, sgasa tutto e consunto secca come la lisca di un watali invitato alla festa dei biorachitici! L'ultimo vedoviaggio che occhiaggio è un'hexomazza radiazata sul cranio! Buon vitadopo a me! Combatti, consunzi, combatti ancora! **Dannatio!!!!!!!**

LIMITAZIONI

- **Codice:** deve rispettare il codice di corporazione altrimenti non ne può utilizzare le Abilità.
- **Assuefazione (Hexoina):** è costretto ad assumere 1 volta a settimana una dose di Hexoina, altrimenti subisce un Malus di 1 su ogni Prova e sui Danni, per ogni settimana di astinenza.
- **Fedina:** se compie un reato, questo verrà giudicato come se fosse di un Grado superiore.
- **Iracondo:** se entra in combattimento combatte fino alla sua morte o a quella dell'avversario.
- **Rango Umile:** parte sempre da Rango Sociale 1.
- **Refrattario alla Magia (Sortilegio):** paga il doppio del Costo qualsiasi attivazione magica (Sortilegio)
- **Semicecità:** possiede un Malus di 10 su tutte le Prove di Osservare (LG) e all'Offensiva per gli attacchi a distanza.
- **Vorace:** mangia e beve il doppio di un essere umano.

ABILITÀ SPECIALI E POTERI

- **Adattivo:** non subisce nessun effetto negativo dovuto alle variazioni climatiche
- **Addestramento fisico:** i suoi PV massimi aumentano di 10.
- **Armatura:** il Malus all'Offensiva di armature e scudi è ridotto di 2.
- **Arti Aggiuntivi:** gli permette di utilizzare arti aggiuntivi funzionali. Sono Locazioni, in combattimento sul D20 sostituiscono un risultato a ogni braccio (15: 2° braccio Sx, 17: 2° braccio Dx).
- **Coraggio:** è immune a qualsiasi tipo di Paura e allo stato: Terrorizzato, non può acquisire Fobie.
- **Doppio Attacco:** quando usa la sua azione per attaccare può effettuare immediatamente un secondo attacco con Offensiva dimezzata.
- **Heximpianto 1:** all'inizio di ogni Turno di combattimento, come Azione Gratuita, può decidere di pagare 3 PV per ottenere un Bonus di 1 all'Offensiva e di +5 ai Danni fino alla fine del Turno. Non può mai evitare la perdita dei PV del Costo dell'Abilità
- **Maestria:** quando utilizza una qualsiasi arma ottiene +2 all'Offensiva e +2 ai Danni.
- **Maestria (Tre Mani):** quando utilizza una qualsiasi arma con tre mani ottiene un Bonus di 2 all'Offensiva e di +2 ai Danni.
- **Stazza Grande:** può utilizzare armi con classe di danni massimo 3D8 a una mano.

RAPPORTI

T70E “Cuor di Ferro”: Armatura che parla e si muove! Vero strano! Buoni muscoli di ferro! Vedremo se saprà guadagnare rispetto in guerra come solo vero hexerker prende! Altrimenti porto da rottamare da Fxulhu il meccanomorchiato!

BYSTROZULUNTOGERO “L'Ignavo”: Piccolo e simpatico! Trukdak prende sotto sua protezione! Forse inutile, ma bel sorriso con tanti denti e dice cose molto romantiche! Già molto affezionata a infimo rospo puzzolente!

DRAGAN “Il Prodigio”: Fragile! Sento già il rumore delle sue ossa che si sbriciolano al primo scontro che ci capiterà! Spero per lui che abbia altre doti! Mi sembra già che parli troppo! Mi ricorda la baldanza di un hexorunner che muore alla sua prima partita!

LA SILENTE: Brividi! Mi tremano anche le mie quattro braccia. Sembra proprio morta e sepolta, ma senza la voglia di rimanere sottoterra... almeno non è piena di vermi! Mi ricorda l'ombra che mi segue ovunque. Magari sa come mandarla via!

KSETODBLIS “La Forsennata”: Scaglie forti, ma braccia esili. Potrebbe essere una buona hexoblaster. Scatto decisivo, armi leggere! Vediamo al primo scontro se mi riesce a dare una buona azione! Ma non sono proprio proprio fiduciosa. Mi sembra si lamenti molto.

SAMARTH “Il Giusto”: Che tronfio pallone gonfiato! Uguale al capitano dei “Galanti della Luce”! non hanno fatto una bellissima fine...

GIOCATORE

NOME PERSONAGGIO TRUKDAK "LA PRESSA"

STIRPE HUR-KUR ETNIA SHASBET-KUR ARCHETIPO VILVENTE

GILDA LEGIONE CORPORAZIONE HEXEKER

SESSO F PESO 298KG ALTEZZA 2,27MT VISTA NORMALE

OCCHI VIOLA CAPELLI VIOLA PELLE ANTRACITE ETÀ 21

LIMITAZIONI TRACONDO / RANGO UMILE / SEMICECITA' / VORACE / FEDINA

REFRATTARIO ALLA MAGIA / CODICE / ASSUEFAZIONE HEXOLINA

CARATTERE ORGOGLIOSO, TESTARDO, PESSIMISTA

OSSessioni CERCARE IL VERO AMORE

Fobie ANTOFOBIA (FIORI), ELMINTROFOBIA (VERMI)

ABITUDINI SFREGARSI LE DITA TRA LORO

DEITÀ CAOS

STEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti

21 40 26

= PUNTI VITALI TOTALI: 87

MN + GILDA + Avanzamenti

3 1 1

= PUNTI MISTICI TOTALI: 3

PM

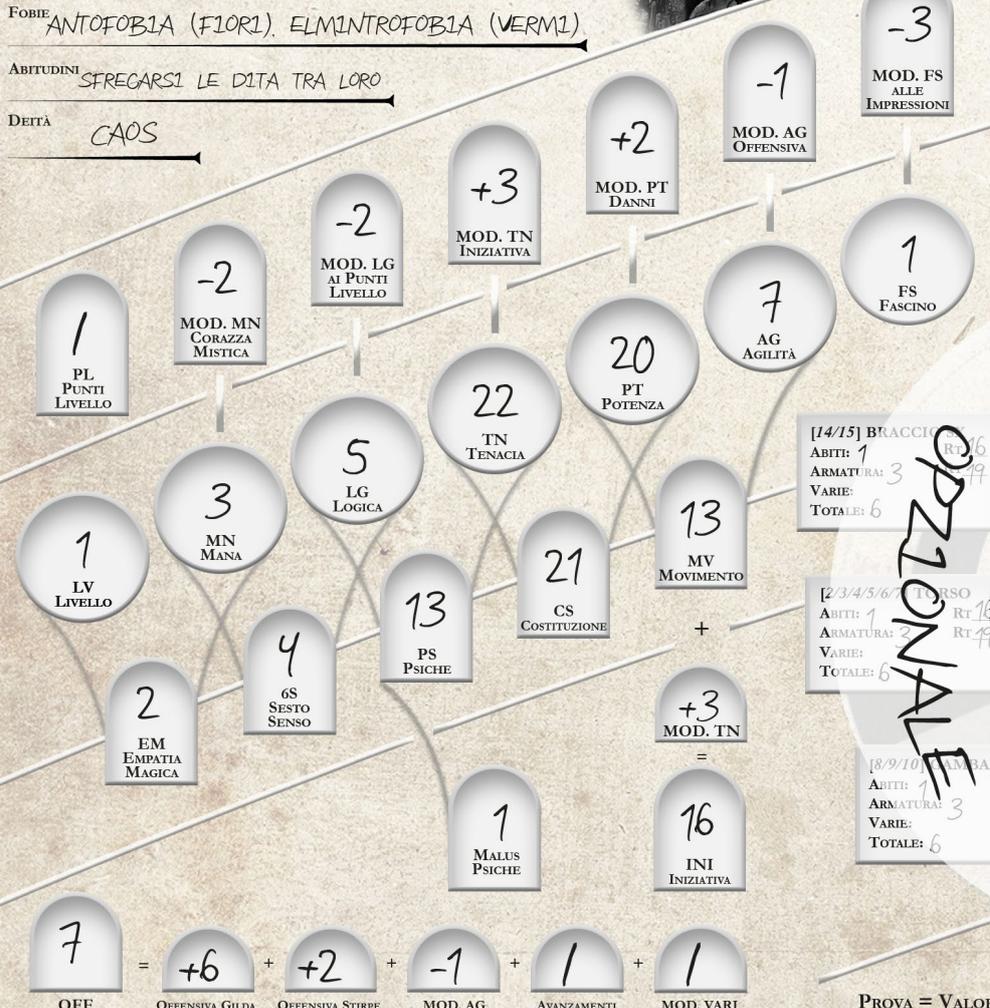
PV

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

D20: 1 = ARDUO

2/19 = LOCAZIONE

20 = OSTILE



[18/19] TESTA
 ABILITÀ: RT ___
 ARMATURA: RT ___
 VARIE: RT ___
 TOTALE: 2

[14/15] BRACCIO DX
 ABILITÀ: 1 RT 16
 ARMATURA: 3 RT 49
 VARIE: RT ___
 TOTALE: 6

[14/15] BRACCIO DX
 ABILITÀ: 1 RT 16
 ARMATURA: 3 RT 49
 VARIE: RT ___
 TOTALE: 6

[2/3/4/5/6] TORSO
 ABILITÀ: 1 RT 16
 ARMATURA: 2 RT 49
 VARIE: RT ___
 TOTALE: 6



CORAZZA
 CORAZZA NATURALE:
 ABILITÀ: 1 RT 16
 ARMATURA: 3 RT 49
 SCUDO: RT ___
 VARIE: RT ___
 TOTALE: 6

CORAZZA NATURALE:
 SCUDO: RT ___
 VARIE: RT ___
 TOTALE: 6

[8/9/10] GAMBA SX
 ABILITÀ: 1 RT 16
 ARMATURA: 3 RT 49
 VARIE: RT ___
 TOTALE: 6

[11/12/13] GAMBA DX
 ABILITÀ: 1 RT 16
 ARMATURA: 3 RT 49
 VARIE: RT ___
 TOTALE: 6

CORAZZA MISTICA:
 VARIE: RT ___
 TOTALE: 6

PROVA = VALORE CARATTERISTICA O ABILITÀ - TIRO DEL D20 + BONUS/- MALUS

ARMI	HEXOMAZZA TIPO: B	UNCINO TIPO: I	TIPO: _____	TIPO: _____	PUGNO TIPO: B
	ARMA MOD. VARI TOTALE	NATURALE MOD. VARI TOTALE			
OFFENSIVA BASE: 7	+ -3 + 1 = 4	0 + 1/2 = 3	+ =	+ =	1 + 1 =
DANNI: MOD. PT +2	+ 4D4 + 1 = +2	2D4 + 1 = +2	+ =	+ =	1D8 + 1 =
INIZIATIVA: 16	+ -5 + 1 = 11	+5 + 1 = 21	+ =	+ =	1 + 1 =
GITTATA/COLPI PER RD	1 RT ROTTURA : 19	1 RT ROTTURA : 16	RT ROTTURA :	RT ROTTURA :	1

MOVIMENTO 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

OPZIONALE 3 1

ETTERNO: GRADO:

INGOMBRO MASSIMO 30 50 80 120 180

PUNTI ESPERIENZA:

