

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'ulsasdjinn*" 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'Innavo": 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. Abbietta tra le abbiette. Dovrà controllare affinché non porti a compimento nessun esperimento diabolico. T70E non si fida di questa strega!

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.

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

OPZIONALE

ABILITÀ PRIMARIE	TOT	MOD.	STIRPE	GILDA
✗ LINGUAGGI (LG): PREDEKH, ARCAICO, VRIL	6	=	+2	+4
✗ MEDICINA (LG)	2	=		+2
○ MERCANTEGGIARE (FS)	-3	= -3		
✗ MESTIERE: RIPARARE (AG)	0	= -2	+2	
○		=		
○ NASCONDERSI (AG)	-2	= -2		
○ NUOTARE (PT)	X	= +2		
○ OCCULTARE (LG)	0	=		
✗ OCCULTO (MN)	-2	= -4		+2
○ OSSERVARE (LG)	0	=		
✗ PERSUADERE (FS)	-1	= -3		+2
✗ PSICOLOGIA (LG)	2	=		+2
○ RAPIDITÀ DI MANO (AG)	-2	= -2		
✗ RESISTENZA (TN)	4	= +2	+2	
○ SCASSINARE (AG)	-2	= -2		
○ SOPRAVVIVENZA (TN)	2	= +2		
○ STORIA E MITI (LG)	0	=		
✗ TATTICA (LG)	2	=	+2	
✗ TECNOLOGIA (LG)	4	=	+2	+2
✗ 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 ↑ 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		SPM
- DISCERNI MAGIA		
IN NOMINE MINORE VERITATIS, PERCEPO MAGIAM		
INDIVIDUA TUTTO CIO 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 FENDISORTILEGIO		
IN NOMINE MINORE VERITATIS, MAGE IMPULSUS		
4+4 DN DIRETTI CONTRO SORTILEGIO, COSTRUTTO, FATATO, NON MORTO		

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

EVENTI | NOTE

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

RANGO SOCIALE UMILE

RANGO SOCIALE DI ORIGINE: ORFANO

ETERNI REMISSI:

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

MONETE E TESORI:

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