

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 assassino, 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 Innesti 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 PVE 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 affranta riversata in un corpo mostruoso. Starà a me convincerla che la violenza è il male e che la ragione è 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 perso e lontano, come se fuggisse 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 USHULPAIEH 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 / SCONTRO / VULNERABILE FUOCO

VULNERABILE ACQUA SACRA / AVIDITA' / 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

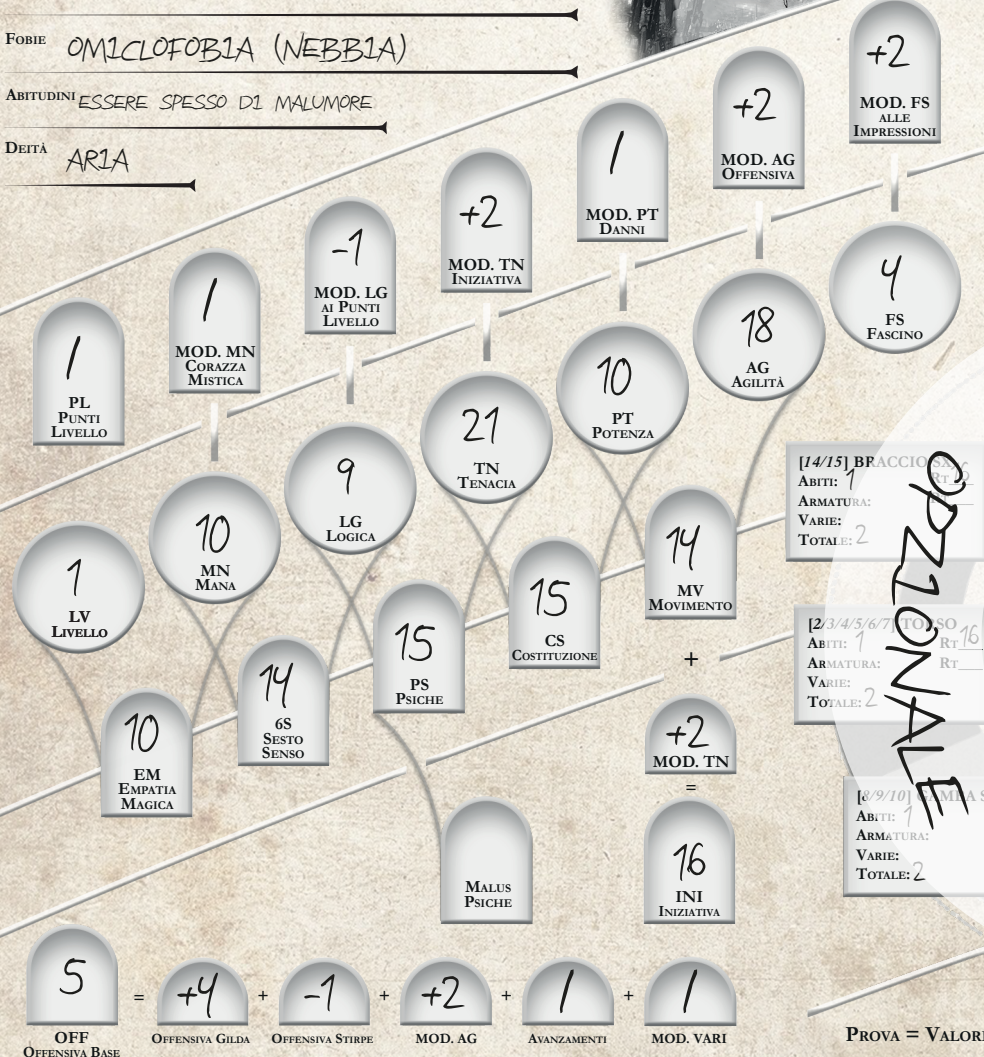
10 1 1
= PUNTI MISTICI TOTALI: 10

PM

PV

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

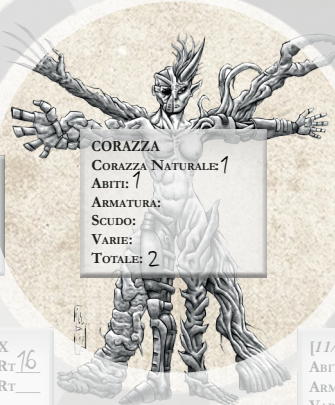
D20: 1 = ARDUO
2/19 = LOCAZIONE
20 = OSTILE



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

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

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



CORAZZA
 CORAZZA NATURALE: 1
 ABITI: 1 Rt 16
 ARMATURA: Rt
 SCUDO: Rt
 VARIE: 2
 TOTALE: 2

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

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

[8/9/10] GOMMA SX
 ABITI: 1 Rt 16
 ARMATURA: Rt
 VARIE: 2
 TOTALE: 2

[11/12/13] GOMMA DX
 ABITI: 1 Rt 16
 ARMATURA: Rt
 VARIE: 2
 TOTALE: 2

CORAZZA MISTICA:
 VARIE:
 TOTALE:

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

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

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

ARMI	BISTURI TIPO: T			TIPO:			TIPO:			TOCCO TIPO: B		
	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	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								1	

OPZIONALE

MOVIMENTO 3 1

INGOMBRO MASSIMO 30 50

ETERNO: _____ GRADO: _____

PUNTI ESPERIENZA: _____

ABILITÀ PRIMARIE	TOT	MOD.	STIRPE	GILDA
✗ ACROBATICA (AG)	6	= +2	+2	+2
○ ADDESTRARE (FS)	-2	= -2		
✗ ALCHIMIA (LG)	1	= -1		+2
○ ARTE (MN)		=		
○ ASCOLTARE (LG)	9	= -1	+10	
○ CAMUFFARE (FS)	-2	= -2		
○ CAVALCARE (PT)		=		
✗ CONOSCENZE: CARTOGRAFIA (LG)	1	= -1		+2
✗ ANTROPOLOGIA (LG)	1	= -1		+2
✗ BIOLOGIA (LG)	3	= -1	+2	+2
✗ BOTANICA (LG)	1	= -1		+2
○ CRITTOGRAFIA (LG)	-1	= -1		
○ ELEVARE (MN)		=		
○ FALSIFICARE (AG)	2	= +2		
✗ GALATEO (FS)	2	= -2	+2	+2
○ GLIFI E RUNE (MN)		=		
✗ INFORMAZIONI (FS)	0	= -2		+2
○ INTERROGARE (TN)	2	= +2		
✗ INTIMIDIRE (TN)	4	= +2	+2	
✗ INTRATTENERE (FS)	0	= -2		+2
✗ ISTRUZIONE (LG):	1	= -1		+2
BABILONESE				

OPZIONALE

ABILITÀ PRIMARIE	TOT	MOD.	STIRPE	GILDA
✗ LINGUAGGI (LG):	3	= -1	+2	+2
ADHOMM MERCANTI				
✗ MEDICINA (LG)	5	= -1	+2	+4
✗ MERCANTEGGIARE (FS)	0	= -2		+2
○ MESTIERE:		=		
○ NASCONDERSI (AG)	6	= +2	+4	
○ NUOTARE (PT)		=		
✗ OCCULTARE (LG)	1	= -1		+2
✗ OCCULTO (MN)	2	=	+2	
○ OSSERVARE (LG)	-1	= -1		
✗ PERSUADERE (FS)	0	= -2		+2
✗ PSICOLOGIA (LG)	3	= -1		+4
○ RAPIDITÀ DI MANO (AG)	2	= +2		
✗ RESISTENZA (TN)	4	= +2	+2	
○ SCASSINARE (AG)	2	= +2		
○ SOPRAVVIVENZA (TN)	2	= +2		
✗ STORIA E MITI (LG)	1	= -1		+2
○ TATTICA (LG)	-1	= -1		
✗ TECNOLOGIA (LG)	1	= -1		+2
○ TEOLOGIA (LG)	-1	= -1		

ABILITÀ SPECIALI
FAMA (MOD. SULLE ABILITÀ DEL FASCINO E ALLE IMPRESSIONI): -1
- ANAEROBE NON NECESSITA DI RESPIRARE
- COMA COSCIENTE
- IMMUNE (FATICA)
- IMMUNE (MALATTIE)
- IMMUNE (VELENI)
- INSONNIE
- SEMINCORPOREO
- SOCIALE
- RISORSE 1
- STABILIZZARE 1

INCANTESIMI | POTERI | MUTAZIONI | BIONICHE

NOME	EFFETTI	COSTO
SCUOLA DI INCANTESIMI: /		
PERIZIA MEDICA 1		
BONUS 5 ALLE PROVE DELL'ABILITÀ		
MEDICINA PUO' CURARE UNA CREATURA		
UNA VOLTA OGNI ORA USANDO 1 BENDA		
CHE SI CONSUMA NELL'USO DEVE AVERE		
UN KIT CERUSICO O UN HOSPITALE DOVE AGIRE		
OGNI APPLICAZIONE RIUSCITA		
CURA 2DY+2 PV. ALTRIMENTI CURA SOLO 2PV		

NOME	EFFETTI	COSTO
RICETTE		
FARMACO DI CURA		
FARMACO SONNO		
PER LE PROVE DI MEDICINA UTILIZZA		
LA CARATTERISTICA LOGICA		

EQUIPAGGIAMENTO

	Peso
VESTITI (CR 1)	2
CAPPUCCIO (CR 1)	05
ZAINO PICCOLO	05
POSATE	03
KIT CERUSICO	0
BENDE 16	016
LIBRO ANATOMIA	
BONUS DI 1 SU MEDICINA, BIOLOGIA	
FARMACO DI CURA (2DY) 3	
INGREDIENTI BIOLOGIA	
RAZIONI DI CIBO:	
BORSELLO MONETE:	
PESO TOTALE:	646

OPZIONALE

EVENTI | NOTE

PARLA CON ANIMALI, ABILITÀ 2 A +2, FURTO, AMICO RAPITO, EREDITA' LUR +10 ASCOLTARE BELLEZZA, RICCHEZZA, PESSIMA NOMEA IN GILDA, AMI IN SEGRETO UNA PERSONA SPOSATA NESSUN EVENTO

MONETE E TESORI:

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