

Tipo: Tech **Descrittore:** Astuto **Focus:** Focalizza la Mente sulla Materia
Tenacia: 1

Vigore: *Riserva* 8; **Prontezza:** *Riserva* 11; **Intelletto:** *Riserva* 17, **Attitudine** 1

Abilità: Azioni riguardanti mentire e ingannare (A) Identificare e comprendere i numenera (A), Percepire inganni (A), Resistere agli effetti mentali (A), Stimare il valore, l'importanza, la funzione o il potere di qualcosa o qualcuno (A), Valutare il pericolo (A)

Inabilità: Qualsiasi compito di conoscenza e comprensione non relativo ai numenera.

Tiri di Recupero: 1d6+1

Capacità speciali: *Pratico con le armi leggere, Analisi* (2 punti Intelletto), *Assalto* (1 punto Intelletto), *Deflettere attacchi* (1 punto Intelletto)

Attacchi: *Pugnale* -1, Danno (2)

Armatura: 1

Crypto: Limite 3; Guaina cellulare (livello 6), Stim (livello 5), Occhi del gatto (livello 4).

Dotazioni: *Equipaggiamento* Vestiario, libro sui numenera, kit di attrezzi leggeri; *Artefatti e Arcani* tatuaggi programmabili; puoi modificare i tatuaggi sul tuo corpo se passi un'ora concentrandoti sulla forma che vuoi che assumano; *Shint* 14.

Background: Hai imparato la tecnomanzia nel tempio di un oscura divinità. I sacerdoti, sebbene pochi, rispettano e ammirano il tuo talento e il tuo potenziale.

Aggancio all'Avventura Iniziale: Credi che gli altri PG non possano farcela senza di te.

Legame: Etolas potrebbe far sì che i tuoi poteri telecinetici funzionino in modo strano. Ogni tanto, se si trova al tuo fianco, i tuoi poteri vengono negati, ma altre volte sembrano essere amplificati. Karner si comporta come se abbia qualcosa da dimostrarti. Credi di averlo inavvertitamente insultato a causa dei suoi modi eleganti.



Tipo: Glaive **Descrittore:** Rapido **Focus:** Duella con Stile

Tenacia: 1

Vigore: *Riserva* 16 **Attitudine** 1; **Prontezza:** *Riserva* 14; **Intelletto:** *Riserva* 8

Abilità: Correre (A), Equilibrio (A) Iniziativa (A)

Inabilità: L'inabilità nelle azioni di equilibrio viene annullata dall'addestramento nello stesso.

Tiri di Recupero: 1d6+1

Capacità speciali: *Addestrato alle armature, Pratico con tutte le armi, Affondo* (1 punto di Vigore), *Perforare* (1 punto di Prontezza), *Attacco elegante*

Attacchi: *Picca (pesante)* +0, Danno 6; *Pugnale (leggera)* -1, Danno 2, *Spada ingioiellata (media)* +0, Danno 4

Armatura: 2

Crypto: Limite 2; Esplosivo (sonico) (livello 8), Servitore istantaneo (livello 5).

Dotazioni: *Equipaggiamento* Vestiti stilosi, kit dell'esploratore, pugnali da lancio x3, usbergo (armatura media): riduce la Riserva di Prontezza di 1 punto quando è indossata; *Artefatti e Arcani* Un verred da lancio (una spada corta a due lame) che infligge solo 1 danno ma riappare sempre nella tua mano entro qualche ora se non lo hai già recuperato; *Shint* 2.

Background: Hai un familiare che occupa una posizione di autorità abbastanza importante. Sei fuggito da quell'ambiente perchè ti sembra che il comando porti più problemi che divertimento.

Aggancio all'Avventura Iniziale: Haro ha lanciato una frecciata, affermando che certe persone siano tutta apparenza e niente sostanza, e tu ti sei unito al gruppo per dimostrarle che alcune persone possano incorporare entrambe le qualità. Crail ti dà i brividi, ma non glielo hai mai detto.

Legame: Cerchi costantemente di fare colpo su Haro con il tuo stile, intelligenza, aspetto, capacità o audacia. Ma non sembra accorgersene. Ti piace bere, a volte un po' troppo. Un giorno hai un po' esagerato con l'alcool, ma qualcuno ti ha riportato sano e salvo a casa. Non sei certo di chi fosse, ma potrebbe essere stato Uraz. Fino a questo momento sei stato troppo imbarazzato per chiederglielo.





TANASIA

RANGO 1

Tipo: Glaive **Descrittore:** Aggraziato **Focus:** Padroneggia un'Arma
Tenacia: 1

Vigore: *Riserva* 16 **Attitudine** 1; **Prontezza:** *Riserva* 12; **Intelletto:** *Riserva* 8

Abilità: Azioni di equilibrio e movimento cauto (A), Azioni difensive di Prontezza(A), Espressioni artistiche di tipo fisico (A), Saltare (A)

Tiri di Recupero: 1d6+1

Capacità speciali: *Addestrato alle armature, Pratico con tutte le armi, Affondo* (1 punto di Vigore), *Perforare* (1 punto di Prontezza), *Maestro d'arma:* +1 ai danni con la spada (già calcolato negli attacchi).

Attacchi: *Spada* +0 Danno 5; *Balestra* +0 Danno 4

Armatura: 3

Crypto: Limite 2; Esplosivo (gravità) (livello 6), Spray abolitore di gravità (livello 8)

Dotazioni: *Equipaggiamento* Vestiario, kit dell'esploratore, scudo, 12 quadrelli medi, bendaggi in synth (armatura media): riduce la Riserva di Prontezza di 1 punto quando è indossata; *Artefatti e Arcani* Un paio di fondine contenenti oggetti metallici con impugnature e inneschi che tatuano immediatamente qualcuno se vengono premuti sulla pelle e l'innesco viene premuto; uno tatua uno scorpione nero, l'altro un occhio rosso; *Shint* 5.

Background: Sei stata addestrata in un monastero isolato. I monaci ti considerano una sorella ma, per tutti gli altri, sei solo una forestiera.

Aggancio all'Avventura Iniziale: C'è una ricompensa di mezzo e ti servono soldi.

Legame: Hai rischiato la vita per salvare Crail durante un attacco da parte di un branco di segugi scarni. Sei stata ferita in quell'occasione e, benchè sia guarita, a volte la ferita fa ancora male. Sta a te decidere se Crail debba saperlo o meno. Conosci una parola segreta che se pronunciata fa perdere ad Uraz il controllo dello scheletro meccanico al quale è fuso, risvegliando così una diversa personalità all'interno dello scheletro. Non sei sicura che questa personalità abbia buone intenzioni, ma è sicuramente un combattente formidabile.



CRAIL

RANGO 1

Tipo: Jack **Descrittore:** Furtivo **Focus:** Concepisce Illusioni
Tenacia: 1

Vigore: *Riserva* 10; **Prontezza:** *Riserva* 15 **Attitudine** 1; **Intelletto:** *Riserva* 13

Abilità: Azioni Furtive (A), Interazioni riguardanti bugie e inganni (A), Esoterismi riguardanti illusioni o inganni (A) Intimidire (A)

Inabilità: In tutte le azioni di movimento (ad eccezione di quelle furtive)

Tiri di Recupero: 1d6+1

Capacità speciali: *Abilità flessibile, Pratico con armi leggere e medie, Addestrato nella difesa* (Prontezza), *Addestrato alle armature, Illusione minore* (1 punto Intelletto)

Attacchi: *Guanto d'arme chiodato* -1 Danno 2, *Balestra* +0 Danno 4

Armatura: 1

Crypto: Limite 2; Trivella d'assalto magnetica (livello 5), Mono lama (livello 7).

Dotazioni: *Equipaggiamento* Vestiario, tunica smanicata in synth (armatura leggera), kit dell'esploratore, kit di attrezzi leggeri, 12 quadrelli medi; *Artefatti e Arcani* Un disco metallico simile ad un'aureola che, una volta posizionato sopra la testa, vi fluttua al di sopra indefinitamente; *Shint* 8.

Background: Il tuo migliore amico d'infanzia è ora un Ministro degli Eoni.

Aggancio all'Avventura Iniziale: Stavi pedinando Karner per via delle sue connessioni con qualcuno di importante, pensando magari di poter scoprire qualcosa di utile. Ma sei stata scoperta e hai dovuto inventarti qualcosa al momento, fingendo di essere interessata ad unirti alla sua missione.

Legame: Uraz non viene mai ingannato dalle tue illusioni o imbrogli. Sospetti che abbia qualcosa a che fare con il meccanismo con il quale è fuso. Ti piacerebbe testarne i limiti, ma sei riluttante a svelare la sua immunità. Durante un attacco da parte di un branco di segugi scarni, hai rischiato la vita per Tanasia, una cosa non da te. Per qualche motivo, sembra a disagio ogni volta che si parla di quella storia.



Tipo: Tech **Descrittore:** Risoluto **Focus:** Governa Poteri Mentali; **Tenacia:** 1

Vigore: *Riserva* 10; **Prontezza:** *Riserva* 10; **Intelletto:** *Riserva* 19, **Attitudine** 1

Abilità: Azioni riguardanti la concentrazione e il focalizzare l'attenzione (A), Identificare e comprendere i numenera (A), Resistere agli effetti mentali (A)

Inabilità: Risolvere enigmi o problemi, ricordare dettagli o fare appello alle conoscenze.

Tiri di Recupero: 1d6+1

Capacità speciali: *Pratico con le armi leggere, Assalto* (1 punto Intelletto), *Scudo* (già compreso nell'Armatura), *Telepate* (1 o + punti Intelletto)

Attacchi: *Pugnale* -1, Danno (2)

Armatura: 1

Crypto: Limite 3; Collettore datasfera (livello 6), Occhi d'aquila (livello 5), Gel riduttore di attrito (livello 5).

Dotazioni: *Equipaggiamento* vestiario, libro sui numenera. Artefatto viola che copre la testa e aggiunge 1 all'Intelletto. Se non hai con te l'artefatto, togli 5 punti dalla Riserva di Intelletto: i punti vengono ristorati se rientri in possesso dell'oggetto; **Artefatti e Arcani** Un contenitore che mette un terribile odore e uno sbuffo di fumo rosso scuro ogni volta che viene aperto; **Shint** 14.

Background: Il tech si è addestrato per qualche tempo con dei Ministri degli Eoni, che ancora oggi lo trattano con gentilezza. Quasi tutti, perlomeno.

Aggancio all'Avventura Iniziale: Crail ti ha detto di aver ricevuto una soffiata su una possibile fonte di informazioni molto redditizia. Sfortunatamente, ti ha detto che nel frattempo questa pista si è raffreddata.

Legame: Haro è molto interessato ai tuoi poteri mentali. Quando ti trovi entro distanza breve da lei, siete entrambi in costante contatto telepatico, e (se fossi di rango abbastanza alto) sospetti che non verrebbe danneggiata dalla tua Esplosione Psicica. Pensi di aver visto Uraz camminare nel sonno una volta, ma ti chiedi se in realtà non fosse il suo scheletro meccanico invece della sua mente a controllarlo. Questo ti preoccupa, perchè sospetti di non essere in grado di controllare la mente di un meccanismo.



Tipo: Jack **Descrittore:** Meccanico **Focus:** Fonde Carne e Acciaio; **Tenacia:** 1

Vigore: *Riserva* 14; **Prontezza:** *Riserva* 14; **Intelletto:** *Riserva* 16, **Attitudine** 1

Abilità: Azioni difensive di Prontezza(A), Azioni difensive di Intelletto (A), Identificare e comprendere i numenera (S)

Inabilità: Affascinare, ingannare, persuadere.

Tiri di Recupero: 1d6+1

Capacità speciali: *Percepire "magia"/numenera, Trucchi magici* (1 punto di Intelletto), *Abilità flessibile, Addestrato senz'armatura* (già calcolato), *Addestrato nella difesa* (Intelletto, già calcolato), *Convalescenza speciale, Corpo potenziato* (già calcolato nelle Riserve e nell'Armatura)

Attacchi: *Pugnale da mischia (leggera)* -1, Danno 2; *Lancia-spine (leggera)* -1, Danno 2

Armatura: 1

Crypto: Limite 2; Nodulo di densità (livello 6), Proiettore di scudo di forza (livello 7).

Dotazioni: *Equipaggiamento* Vestiario, kit dell'esploratore, kit di attrezzi leggeri, parti per ripararti (vedi *Convalescenza Speciale*), caricatore a 5 dischi per lancia-spine; **Artefatti e Arcani** Tenaglia attaccata al tuo rivestimento metallico che consente di maneggiare o tenere oggetti senza toccarli direttamente; cristallo ambrato che s'illumina con la stessa forza di una candela quando viene tenuto in mano; **Shint** 8.

Background: Lavoravi con tuo padre, un uomo molto talentuoso. È stato proprio lui a fonderli all'esoscheletro per salvarti la vita dopo una terribile caduta. Un giorno è scomparso senza alcuna spiegazione.

Aggancio all'Avventura Iniziale: Stai per esaurire i pezzi di ricambio che usi per ripararti, e vuoi cercarne di nuovi in posti ricchi di numenera.

Legame: Tanasia conosce una parola segreta che ti fa perdere coscienza per un minuto, in quel lasso di tempo la tua "IA da battaglia" entra in funzione nell'esoscheletro al quale sei fuso e agisce seguendo una qualche sorta di misterioso obiettivo (scelto dal GM). Una volta utilizzata, la parola non funzionerà per diversi giorni. Una volta hai trovato Karner così ubriaco (o sotto l'effetto di qualche droga) da non essere in grado di pronunciare il proprio nome. L'hai riaccompagnato a casa e messo a letto. Non sei sicuro che se lo ricordi.

