PERSONAGGI GIOCANTI PREGENERATI

DR WANA

Archeologa radiata e capitano

La ricerca della verità è tutto. Hai dedicato la tua vita a disvelare i misteri del Terzo Orizzonte. Certo, magari non hai sempre usato i metodi più convenzionali, e lungo la strada ti sei fatta più amici del normale. Ma alla fine sai che tutto quel che conta è ottenere risultati e nessuno è più bravo di te a riguardo.

DR ARMITA WANA

- **CONCETTO:** Scienziato (Archeologo)
- **RUOLO:** Capitano
- **ICONA:** Il Corifeo
- **PROBLEMA:** Rivale (Un cacciatore di artefatti di Algol)

ATTRIBUTI:
FORZA 2, AGILITÀ 4, ACUME 4, EMPATIA 3

PUNTI FERITA: 6

PUNTI MENTE: 7

REPUTAZIONE: 7

ABILITÀ: Comando 1, Combattimento a Distanza 1, Cultura 3, Osservazione 2, Persuasione 2, Scienza 3

DOTI: Cercare la Verità (dote di gruppo), Famiglia Ricca, La Dote del Corifeo

ARMI: Pistola ad acceleratore (Bonus +1, INIZ 0, Danno Arma 2, CRIT 1, Gittata Lunga, Silenziosa)

EQUIPAGGIAMENTO: Sensore di prossimità, laboratorio portatile, database biblioteca, medikit, eso-guscio.

RELAZIONI CON GLI ALTRI PG

- **Zebo:** Di certo è un meccanico esperto, ma prende troppo alla leggera i tuoi ordini.
- **Rouya:** Non sei molto sicura della sua moralità, ma è insostituibile nelle situazioni difficili.
- **Samioh:** Un manipolatore fino al midollo. Non sei totalmente immune al suo fascino.
- **Nima:** È affidabile ed è una persona che ascolti, per quanto è evidente che di tanto in tanto abbia la testa altrove.

BACKGROUND

Una volta eri la più eminente archeologa della sfera di Kua e avevi un lauto contratto con la Fondazione. Ma, durante un incarico nello Spazio di Confine, la tua curiosità ha avuto il sopravvento. Nel nome della scienza, hai superato di soppiatto lo sbarramento della Legione verso un vecchio cimitero delle navi dei Precursori. La spedizione finì male: sei stata catturata, i tuoi ritrovamenti sono andati distrutti e tu sei finita in arresto. Questo passo falso ti è costato tutto. Hai perso i tuoi sponsor, il tuo incarico di ruolo e i tuoi colleghi ti hanno ripudiata. Ora sei al comando di un equipaggio di reietti sul mercantile leggero Narzalus. Questa volta nessuno può dirti cosa fare.

CORIOLIS™ Copyright© 2014 Paradox Interactive AB. All rights reserved. www.paradoxplaza.com
Edizione Italiana ©2019 WMS Publishing sas. Wyrd Edizioni e il suo logo sono TM 2019
di WMS Publishing sas. Tutti i diritti riservati. Qualsiasi riproduzione anche parziale,
se non autorizzata, è severamente vietata.

ZEBARAIMAS "ZEBO" HUTUL

- **CONCETTO:** Marinaio (Meccanico)
- **RUOLO:** Meccanico
- **ICONA:** Il Giocatore
- **PROBLEMA:** Dipendente dall'arrash

ATTRIBUTI:
FORZA 4, AGILITÀ 3, ACUME 4, EMPATIA 4

PUNTI FERITA: 7

PUNTI MENTE: 8

REPUTAZIONE: 2

ABILITÀ: Combattimento Corpo a Corpo 2, Djinn dei Dati 1, Tecnologia 3, Vigore 2

DOTI: Cercare la Verità (dote di gruppo), Eso-specialista. La Dote del Giocatore

ARMI: Maglio potenziato (Bonus 0, INIZ 0, Danno 4, CRIT 3, Gittata Vicina, Pesante)

EQUIPAGGIAMENTO: Arnesi, sensore ambientale, eso-guscio, ipercorda, arrash.

RELAZIONI CON GLI ALTRI PG

- **Dr. Wana:** La "akbar" della nave. Scaltra e tosta, ma qualche volta troppo pretenziosa...
- **Rouya:** Competente e letale, quel che le serve è rilassarsi!
- **Samioh:** Vanesio e fatuo, con un cuore d'oro. Per te è come un fratello.
- **Nima:** Crede ancora di essere uno di quei piloti di caccia. Una cosa per cui prenderlo in giro... con garbo.

BACKROUND

Nato nella lontana Ehad nel sistema Eanu, un tempo eri un contrabbandiere... un criminale da due soldi. Non ti piace parlarne; ora è tutta acqua passata. Ma le tracce sono rimaste. I crimini ai quali hai assistito ti hanno segnato l'anima. Per un certo tempo ti sei quasi perso nella Tenebra. Ma le Icone sono diventate il tuo balsamo e la tua salvezza. Ora sai di avere una missione e il dovere di non deludere mai i tuoi amici. Combatterai le tenebre con il sorriso, l'amore e la gioia. E non tornerai mai più alle vecchie abitudini.

ZEBO

Devotissimo macchinista

Rendi grazie alle Icone per la tua vita. Un tempo hai scelto di prendere una cattiva strada e quasi ti sei perso lungo il percorso. Ora sei sulla strada giusta. Sei fiero di badare tanto al proiettore di gravitoni della nave quanto ai tuoi compagni. La più grande missione di tutte è assicurarsi che i tuoi amici camminino nella sacra luce delle Icone.

SAMIOH AMIN

Avventuroso cortigiano

Sei un camaleonte sociale, a tuo agio tanto negli eleganti boudoir di Coriolis quanto nei loschi bar del Mulukhad. Ma, benché tu sia maestro nell'arte dei cortigiani, è il brivido dell'avventura la tua droga. È per questo che ti sei unito all'eterogeneo equipaggio di questa nave. Siete tutti diversi fra voi, ma quel che vi unisce è che tutti siete alla ricerca di qualcosa.

SAMIOH AMIN

- **CONCETTO:** Artista (Cortigiano)
- **RUOLO:** Operatore dei sensori
- **ICONA:** Il Messaggero
- **PROBLEMA:** Nemico potente (Un dignitario di Coriolis))

ATTRIBUTI:
FORZA 2, AGILITÀ 4, ACUME 3, EMPATIA 5

PUNTI FERITA: 6

PUNTI MENTE: 8

REPUTAZIONE: 8

ABILITÀ: Combattimento a Distanza 1, Cultura 1, Djinn dei Dati 1, Osservazione 2, Persuasione 3, Sotterfugio 2

DOTI: Cercare la Verità (dote di gruppo), Seducente, La Dote del Messaggero

ARMI: Grillo Vulcan (Bonus +1, INIZ +2, Danno Arma 2, CRIT 2, Gittata Corta, Leggera)

EQUIPAGGIAMENTO: Tabula, vino dabarano, abiti eleganti, comlink, eso-guscio.

RELAZIONI CON GLI ALTRI PG

- **Dr. Wana:** Acuta e coraggiosa, per quanto non sia il tuo tipo.
- **Rouya:** Riservata e tesa. Ti piace!
- **Zebo:** Il cuore della nave. Salteresti nel fuoco per lui.
- **Nima:** Strambo e si interessa per lo più alle macchine. Non siete mai riusciti a intendervi.

BACKGROUND

Eri il più talentuoso della tua classe alla Scuola Superiore di Comunicazione del Notiziario. Se avessi dato retta ai tuoi genitori, probabilmente ora saresti un governatore in qualche remota provincia nella giungla. Ma la tua fame di vita e la tua curiosità hanno avuto la meglio su di te. Non solo sei acuto come una lama Mercurium, sei più bello di un tramonto su Mira. Dopo un periodo di intensa attività sociale e alcune relazioni, hai capito qual è il tuo destino. Sei nato per essere un cortigiano e sei anche bravo nel farlo.

ROUYA GHALLAB

- **CONCETTO:** Soldato (Legionario)
- **RUOLO:** Cannoniere
- **ICONA:** La Giudice
- **PROBLEMA:** Braccata dalla Legione

ATTRIBUTI:
FORZA 4, AGILITÀ 5, ACUME 3, EMPATIA 2

PUNTI FERITA: 9

PUNTI MENTE: 5

REPUTAZIONE: 3

ABILITÀ: Comando 1, Combattimento a Distanza 3, Combattimento Corpo a Corpo 2, Destrezza 1, Osservazione 1, Vigore 2

DOTI: Cercare la Verità (dote di gruppo), Veterano di Battaglia, La Dote della Giudice

ARMI: Carabina legionaria (Bonus +1, INIZ 0, Danno Arma 3, CRIT 2, Gittata Lunga, Fuoco Automatico), coltello Dura (Bonus 0, INIZ +1, Danno Arma 2, CRIT 1, Gittata Vicina, Leggero)

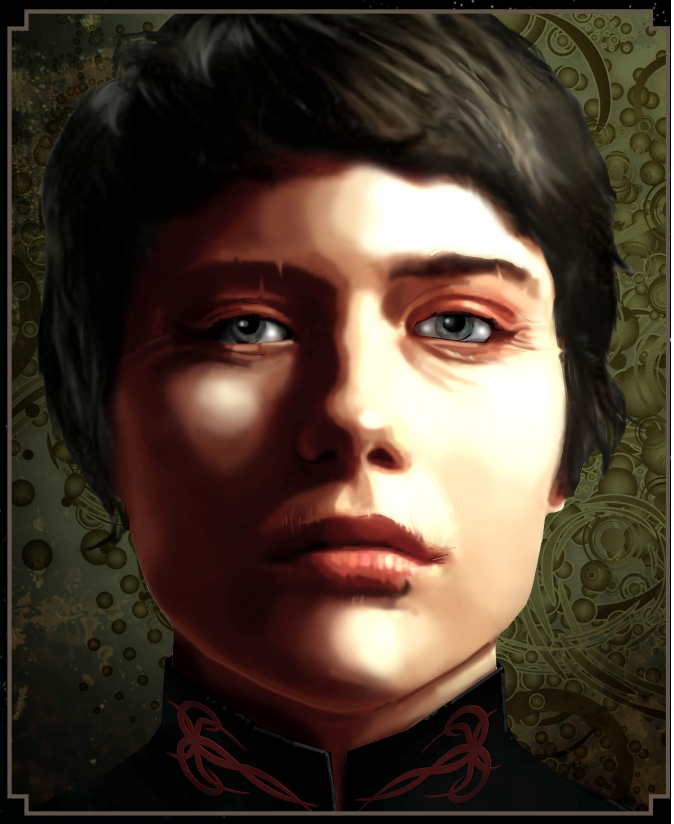
EQUIPAGGIAMENTO: Armatura leggera (4), comlink, eso-guscio.

RELAZIONI CON GLI ALTRI PG

- **Dr Wana:** Competente, ma non ha la stoffa del capo. Lo sai tu che cosa ci vuole.
- **Zebo:** Buone intenzioni, parla troppo.
- **Samioh:** Più di quello che sembra. Una persona di cui fidarsi.
- **Nima:** Ossessionato dal passato. L'unico al quale sei vicina.

BACKROUND

Sei cresciuta nei bassifondi del Conglomerato di Kua. Hai imparato ben presto che la forza è tutto. Hai imparato a sopravvivere. Ti sei arruolata nella Legione e sei risalita molto in fretta nei ranghi. Se non fosse stato per quell'incidente, probabilmente ora serviresti ancora nella Legione. Ma è capitato e hai visto versato troppo sangue innocente. Hai disertato e ti sei lasciata alle spalle la tua vecchia vita e la Legione. Ora sei braccata dai tuoi ex compagni, sempre in fuga. Ma almeno sei libera.



ROUYA GHALLAB

Ex legionaria disillusa

Sei la roccia di questo equipaggio, l'unica con un briciolo di attitudine al comando. Hai condotto truppe in battaglie nella giungla ormai dimenticate, lungo pianure remote e ampie distese di ghiaccio. Ma ora sei qui: con questo equipaggio di reietti e disadattati che non sanno che cosa sia la disciplina.

NIMA DOL-SOUFI

Pilota di caccia ossessionato dal passato

Un tempo eri ammirato da tutti. Un pilota delle Rondini Nere. Ma devi aver irritato in qualche modo le Icone, perché hai perso tutto. Ora non sei che lo spettro di ciò che eri, ma ti resta ancora l'amore per il tuo mestiere. E voli: e questo è tutto ciò che conta.

NIMA DOL-SOUFI

- **CONCETTO:** Pilota (Pilota di caccia)
- **RUOLO:** Pilota
- **ICONA:** Il Mozzo
- **PROBLEMA:** Incubi vividi

ATTRIBUTI:
FORZA 3, AGILITÀ 5, ACUME 3, EMPATIA 3

PUNTI FERITA: 8

PUNTI MENTE: 6

REPUTAZIONE: 6

ABILITÀ: Combattimento a Distanza 2, Djinn dei Dati 3, Pilotaggio 3, Sopravvivenza 1, Tecnologia 1

DOTI: Cercare la Verità (dote di gruppo), Addestramento Zero-G, La Dote del Mozzo

ARMI: Pistola Vulcan (Bonus +1, INIZ +1, Danno Arma 2, CRIT 2, Gittata Corta, Leggera)

EQUIPAGGIAMENTO: Tuta di volo, talismano, razzo palmare, com-link, eso-guscio.

RELAZIONI CON GLI ALTRI PG

- **Dr Wana:** Il boss, abbastanza furba da rendersi conto che non ha sempre ragione lei.
- **Rouya:** Una brava persona. Ti ricorda i tuoi vecchi compagni di stormo nelle Rondini.
- **Samioh:** Infido. Non ti piace.
- **Zebo:** Se solo riuscisse a tenere la bocca chiusa...

BACKGROUND

La vita era bella. Ti eri diplomato come il migliore del tuo corso all'Accademia Piloti di Zenith e ti avevano subito preso tra le Rondini Nere. Amavi ogni minuto nell'abitacolo del tuo slanciato caccia. Facevi parte dell'élite: che cosa sarebbe mai potuto andare storto? Come hai scoperto, tutto. Una decisione sbagliata, una frazione di secondo di indecisione... e due dei tuoi compagni sono morti. Sei stato congedato con infamia. In preda alla vergogna, te ne sei andato su Coriolis, per annegare i tuoi dispiaceri nell'alcool tra le nebbiose tane del Mulukhad. I ricordi di quel periodo svaniscono nella nebbia. Ora voli di nuovo, ma questa tinozza non è una Rondine. Eppure ogni tanto ti dimentichi del passato e sei ancora il giovane asso che rombava nella Tenebra, benedetto dalle Icone.