



NOME: Robert ARCHETIPO: Asura

CARATTERE: Superbo, Irrascibile FOBIA: Attraversare fiumi o laghi



TORACE [1-2]

Rinforzo \_\_\_\_ /5

Maglia \_\_\_\_ /20 - RD2

BRACCIO DX [5]

Rinforzo \_\_\_\_ /5

Cuoio \_\_\_\_ /8 - RD1

BRACCIO SX [6]

Rinforzo \_\_\_\_ /5

Cuoio \_\_\_\_ 8 - RD1

ADDOME [3-4]

Rinforzo \_\_\_\_ /5

Maglia \_\_\_\_ /20 - RD2

GAMBA DX [7-8]

Rinforzo \_\_\_\_ /5

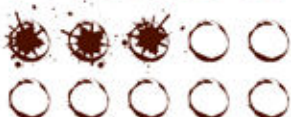
GAMBA SX [9-10]

Rinforzo \_\_\_\_ /5

**FANATISMO**

106

7 PTA



59

14

15



7M | 118M

1. Porta rispetto soltanto agli Dèi e a chi ritieni veramente degno.

2. Non sacrificare mai nulla a nessuno tranne che agli Dèi.

3. Se puoi avere di più, non accontentarti.

**EGO**  
70

MCK +17

## COMPETENZE EGO

	MCK
PERSONALITÀ	+15
SOGNI	+17
DOTI DI COMANDO	+17
IMPROVVISARE	+17
* VOLONTÀ	-6

**INT**  
52

MCK +8

## COMPETENZE INT

	MCK
OCCULTO	+6
* PERCEZIONE	-2

**MAE**  
59

MCK +7

## COMPETENZE MAE

	MCK
* FURTIVITÀ	--
ARMI SEMI-AUTO 1M.	+7

**RES**  
42

MCK +6

## COMPETENZE RES

	MCK
* OGGETTI PROTETTIVI	--

**POT**  
69

MCK +7

## COMPETENZE POT

	MCK
* ARMI BIANCHE 1M	-6
DANNO CRITICO	+7



ATTACCO

15

8

DANNO

REVOLVER .44  
CHECK [ MAE ]

CADENZA: 1  
COLPI / CARICA: 6  
TIPO DANNO: -  
TIRO UTILE: 300M  
INTEGRITÀ: 3

SCURE  
CHECK [ POT ]

CADENZA: 1  
COLPI / CARICA: -  
TIPO DANNO: T  
TIRO UTILE: -  
INTEGRITÀ: 2

ATTACCO

14

8

DANNO

## CAPACITÀ (EGO)

/9 UTILIZZI

MCK

ARTIGLI INSANGUINATI  
(+3 USI AL GIORNO)

-6

A CONTATTO. +4 SANGUINAMENTO PER 3 TURNI.

VENDETTA

(+2 USI AL GIORNO), [M]

-4

ENTRO 9M, FINO A 3 BERSAGLI SUBISCONO 3 DANNI OGNI VOLTA CHE INFLIGGONO DANNO.

RICHIAMO DELL'OSSARIO

(+2 USI AL GIORNO)

-4

+6 A DIFESA PER 11 TURNI.

MARIONETTA D'OSSA

(+2 USI AL GIORNO), [M]

-4

RIANIMA E CONTROLLA 3 CADAVERI ENTRO 18M.

# LEGENDA



**MCK:** Modificatore al Check; un valore positivo o negativo che influisce sul lancio dei dadi.

**PTA:** Punti azione. Possono essere spesi per effettuare prove di competenza senza lanciare i dadi e altre azioni particolari.

**PRONTEZZA:** determina come agiscono i personaggi durante un turno. Più alto è il valore e più rapido sarà ad agire il personaggio. Concede inoltre al giocatore di dichiarare la propria azione dopo aver ascoltato quelle dei personaggi più lenti.

**VISTA OTTIMALE:** determina la distanza, espressa in metri, entro la quale il personaggio può vedere chiaramente senza subire **MCK**.

**INTEGRITÀ:** rappresenta la quantità di danni che può subire un'oggetto o una locazione prima di diventare inutilizzabile. Le Locazioni Torace e Addome una volta a zero conducono il personaggio in coma.

**DIFESA:** identifica la capacità di un personaggio di resistere o di evitare gli attacchi.

**MOVIMENTO:** il primo valore identifica la capacità di movimenti durante una **Scena Simultanea**, il secondo valore quello durante una **Scena non simultanea**.

**COMBATTIMENTO:** area dedicata al combattimento.

**FAULT:** si segna quando si sbaglia un **Check**. Ogni 5 **FAULT** si guadagna un **INCREMENTO ESPERIENZA**.

## ASURA

Gli Asura si definiscono un popolo, per quanti è tanto grande e compatto il loro credo. La Dottrina di Sinteth è un culto politeista nella quale vengono venerati gli Dèi: Abaddon, signore della fertilità e della lussuria; Amduscias, signore della gloria e del potere; Dagon, signore del vizio e dell'accidia; Sinteth, "Il Primo", signore dell'avidità e della superbia. Gli asura promuovono, attraverso i loro rituali, l'esaltazione dell'esistenza materiale e della carnalità.

Sono notoriamente attratti dall'aggregare numerose masse di discepoli, il loro fine è spesso proprio quello di stabilirsi in una comunità e diventarne un punto di riferimento importante. È il culto con il numero di fedeli più elevato tra tutti Volk, probabilmente grazie alle loro maestose feste e orge che celebrano in glorificazione agli Dèi.

## BACKGROUND

La tua storia parte dalle isole inferiori del mediterraneo, posto sopra le Terre d'Africa. Hai vissuto per lungo tempo nella comunità in cui sei nato e cresciuto nella quale Amduscias è la divinità più apprezzata. Appena poco più che ragazzo affrontasti la prima prova: sconfiggere il tuo unico fratello in uno scontro all'ultimo sangue. Così facesti e superandola divenisti un iniziato al culto.

La comunità era però troppo piccola per la tua sete di potere e quindi, poco dopo, decidesti di viaggiare per poter mettere alla prova la tua fede e dimostrare agli Dèi il tuo potere latente. Per molto tempo hai vissuto da nomade nelle terre del Dominio, nella bassa Europa, combattendo piccole battaglie

e accrescendo il tuo potere. Poi un giorno la svolta: alcuni adoratori del culto si stavano raccontando delle leggende che parlano di un luogo dove erano custoditi alcuni grandi segreti del mondo antico. Un posto nascosto agli occhi delle persone più comuni, sotto una grande metropoli situata a Nord. Un luogo battezzato dagli Dèi come "La Fossa". Capisti subito che si trattava di una prova per la tua fede e decidesti di dirigerti verso Boatlake Hamlet, la comunità più grande ed organizzata che si trovava al centro di Londra.

## SUGGERIMENTI D'INTERPRETAZIONE

Gli Asura sono individui particolari, amano farsi notare e risaltare dal "comune bifolco". Tendono a sentirsi sempre superiori, su tutti e su tutto, anche sulla morte. Gran parte dei Doni concessi dagli Dèi sfruttano le forze dell'aldilà e gli Asura non si fanno problemi ad abusarne. L'esagerazione e l'abuso sono una caratteristica costante nella tua vita, come molti del tuo credo se puoi avere di più di ciò che hai, farai di tutto per possederlo. Metti in mostra la tua superbia e godi della sconfitta degli altri. Ami avere ragione nelle cose e difficilmente sarai propenso a cambiare idea. Solitamente cerchi di fare festa, ami il divertimento e vuoi che tutti si divertano con te. Però non tolleri gli scempi e le offese. Tendi ad essere irascibile.







**TORACE [1-2]**  
Kevlar \_\_\_\_ /15, RD3

**BRACCIO DX [5]**  
Rinforzo \_\_\_\_ /5

**BRACCIO SX [6]**  
Rinforzo \_\_\_\_ /5

**ADDOME [3-4]**  
Kevlar \_\_\_\_ /15, RD3

**GAMBA DX [7-8]**  
Cuio \_\_\_\_ /8, RD1

**GAMBA SX [9-10]**  
Cuio \_\_\_\_ /8, RD1

## FANATISMO



**124**  
**64**  
**9**  
**12**

8 PTA



9M | 118M

1. Scopri un disegno di Mundus in ogni avvenimento.
2. Ogni tuo gesto deve avere una causa e un effetto.
3. Mostra a tutti la forza della creazione, la perfezione del caos.

NOME: Kathryn ARCHETIPO: Kneter

CARATTERE: Diplomatico, Egocentrico FOBIA: luoghi molto stretti e chiusi

**EGO**  
**75**

MCK +12

### COMPETENZE EGO

	MCK
* VOLONTÀ	--
MENTIRE	+6
CONTRABBANDO	+12
SOGNI	+8

**INT**  
**60**

MCK +9

### COMPETENZE INT

	MCK
* LINGUE ANTICHE	--
CHIMICA	+9
MECCANICA	+9

**MAE**  
**64**

MCK +12

### COMPETENZE MAE

	MCK
AMBIDESTRISMO	+12
* ARMI SEMI-AUTM. 1M	--
PARARE	-6
ARTIGIANATO	-8

**RES**  
**40**

MCK +7

### COMPETENZE RES

	MCK
OGGETTI PROTETTIVI	+7
* CONCENTRAZIONE	--

**POT**  
**38**

MCK +3

### COMPETENZE POT

	MCK
* ARMI SPARGIMENTO	--



ATTACCO

**15**

**10**

DANNO

Seemax .45M  
CHECK [ MAE]

CADENZA: 2  
COLPI / CARICA: 7  
TIPO DANNO: P  
TIRO UTILE: 100m  
INTEGRITÀ: 2

Seemax .45M  
CHECK [ MAE]

CADENZA: 2  
COLPI / CARICA: 7  
TIPO DANNO: P  
TIRO UTILE: 100m  
INTEGRITÀ: 2

ATTACCO

**15**

**10**

DANNO

### CAPACITÀ (EGO)

\_\_\_/9 UTILIZZI

MCK

PERCEZIONE ALCHEMICA  
(+2 USI AL GIORNO)

-4

A VISTA, 64M. RICONOSCE I MATERIALI DI CUI È COMPOSTO UN OGGETTO (MASSIMO 9).

MOTUS

(+2 USI AL GIORNO)

-4

PERCEPISCE POSIZIONE E DIMENSIONE DI QUALSIASI OGGETTO ENTRO 75M. 2PTA: USA MOTUS NELLE CAPACITÀ "A VISTA".

IMMAGINE ALCHEMICA  
(+3 USI AL GIORNO)

-6

A VISTA, 64M. ± 3 INTEGRITÀ A 3 OGGETTI CON INGOMBRO MASSIMO 15.

PLASMARE

--

A CONTATTO. PER 15 TURNI PLASMA A PIACIMENTO LA MATERIA CON INGOMBRO MASSIMO 15. MODIFICHE PERMANENTI.

# LEGENDA

-  **PRONTEZZA**
-  **VISTA OTTIMALE**
-  **INTEGRITÀ**
-  **DIFESA**
-  **MOVIMENTO E AZIONI**
-  **COMBATTIMENTO**
-  **FAULT**

**MCK:** Modificatore al Check; un valore positivo o negativo che influisce sul lancio dei dadi.

**PTA:** Punti azione. Possono essere spesi per effettuare prove di competenza senza lanciare i dadi e altre azioni particolari.

**PRONTEZZA:** determina come agiscono i personaggi durante un turno. Più alto è il valore e più rapido sarà ad agire il personaggio. Concede inoltre al giocatore di dichiarare la propria azione dopo aver ascoltato quelle dei personaggi più lenti.

**VISTA OTTIMALE:** determina la distanza, espressa in metri, entro la quale il personaggio può vedere chiaramente senza subire **MCK**.

**INTEGRITÀ:** rappresenta la quantità di danni che può subire un'oggetto o una locazione prima di diventare inutilizzabile. Le Locazioni Torace e Addome una volta a zero conducono il personaggio in coma.

**DIFESA:** identifica la capacità di un personaggio di resistere o di evitare gli attacchi.

**MOVIMENTO:** il primo valore identifica la capacità di movimenti durante una **Scena Simultanea**, il secondo valore quello durante una **Scena** non simultanea.

**COMBATTIMENTO:** area dedicata al combattimento.

**FAULT:** si segna quando si sbaglia un **Check**. Ogni 5 **FAULT** si guadagna un **INCREMENTO ESPERIENZA**.

## KNETER

Gli Knetter sono un culto anomalo. Non hanno clero, non hanno organizzazione e a nessuno di loro importa veramente. La **Dottrina di Mundus** insegna loro che il caos è l'unica verità a cui credere. L'unico mistero a cui dedicare la propria esistenza. **Mundus** è il tutto. Il creatore dell'Ognidove e la vita non è altro che una parte inevitabile dell'intera esistenza. Credono in un flusso eterno di vite che si susseguono l'una dopo l'altra in un ciclo eterno e casuale. Gli **Knetter** sono eternamente affascinati dagli eventi che si celano dietro all'**Avvento** e molti ne hanno fatto un cruccio personale. Il mistero che si nasconde all'interno degli eventi inspiegabili è per lo **Knetter** uno sprone a migliorare la propria conoscenza dell'universo e quindi anche quella di **Mundus**.

## BACKGROUND

Da quando sei nata non hai mai smesso di viaggiare. Non conosci il concetto di casa così come lo intendono i cittadini di molte colonie. "Casa" per te è ogni luogo dove stare bene, senza pensieri e senza noia. Fino a tredici anni sei circa, stata cresciuta da una tribù di predoni nomadi. Durante uno delle tante razzie sei stata lasciata indietro e nessuno è mai tornato a cercarti. Tra i sopravvissuti del villaggio attaccato dalla tua gente c'era una donna di nome **Hannah**. Lei ti ha insegnato tutto quello che sapeva sul conto di **Mundus**. Tu hai trovato in questa eredità la consapevolezza che ti serviva per dare un senso alla tua vita. Non appena la vecchia **Hannah** è morta, quando avevi circa 16 anni, hai lasciato il villaggio insieme a due **Tecnocrati** diretti verso Nord, alla ricerca di qualcosa o di qualcuno.

## SUGGERIMENTI D'INTERPRETAZIONE

Ogni scena potrebbe essere "La Scena".

Poco ti importa di chi davvero avrà la meglio tra i tuoi compagni o il "malvagio" **Illegitimus**. È più importante cosa accadrà dopo. Oppure poco prima. Il durante è noioso.

**Filippo** ti piace perché è azzardato, imprevedibile e anche decisamente attraente. Tu al contrario dei tuoi compagni lo hai conosciuto di persona, ci hai parlato e hai concluso che la sua idea, per quanto folle, potrebbe funzionare. Ovviamente gli altri non lo sanno, non per ora. Forse non lo sapranno mai, oppure alla fine di questo viaggio sarai proprio tu a dirglielo. Forse!







**TORACE [1-2]**  
Cuoio \_\_\_\_ /8, RD1

**BRACCIO DX [5]**  
Cuoio \_\_\_\_ /8, RD1

**BRACCIO SX [6]**  
Cuoio \_\_\_\_ /8, RD1

**ADDOME [3-4]**  
Cuoio \_\_\_\_ /8, RD1

**GAMBA DX [7-8]**  
Cuoio \_\_\_\_ /8, RD1

**GAMBA SX [9-10]**  
Cuoio \_\_\_\_ /8, RD1

## FANATISMO



**82**  
**44**  
**15**  
**11**

5 PTA



4M | 88M

1. Dedica la tua vita alla ricerca degli Aesir.
2. Procrea se necessario, soltanto se indispensabile.
3. Rispetta ogni creatura, vivi in armonia con la natura.

NOME: Katsura ARCHETIPO: Sidera

CARATTERE: Paziente, Amichevole FOBIA: perdere la strada o l'orientamento

**EGO**  
**72**

MCK +11

### COMPETENZE EGO

\* VOLONTÀ  
DOTI DI COMANDO  
PERSONALITÀ

MCK

-6  
+11  
+11

**INT**  
**38**

MCK +4

### COMPETENZE INT

\* OCCULTO

MCK

-6

**MAE**  
**44**

MCK +6

### COMPETENZE MAE

\* MUOVERSI IN COMB.  
COLPO MIRATO CRITICO

MCK

--  
--

**RES**  
**57**

MCK +9

### COMPETENZE RES

OGGETTI PROTETTIVI  
\* CONCENTRAZIONE  
MOVIMENTO VELOCE

MCK

+9  
-6  
+9

**POT**  
**66**

MCK +6

### COMPETENZE POT

\* ARMI BIANCHE 2M  
ATTACCO VELOCE

MCK

--  
+6



Zweihänder  
CHECK [ POT ]

ATTACCO

**24**

**16**

DANNO

CADENZA: 1 (+1)  
COLPI / CARICA: -  
TIPO DANNO: T  
TIRO UTILE: -  
INTEGRITÀ: 6

SCURE  
CHECK [ POT ]

CADENZA: 1  
COLPI / CARICA: -  
TIPO DANNO: T  
TIRO UTILE: -  
INTEGRITÀ: 2

ATTACCO

**19**

**11**

DANNO

### CAPACITÀ (EGO)

\_\_\_/9 UTILIZZI

MCK

DIFFERIMENTO ERUDITO  
(+1 USI AL GIORNO)

-2

A CONTATTO. TRASFERISCE FINO A 3  
COMPETENZE DA UN BERSAGLIO A SE  
STESSO PER 10 TURNI.

TELEPATIA  
[M]

-4

A VISTA, 44M. COMUNICA  
TELEPATICAMENTE CON MASSIMO 3  
BERSAGLI.

DOMINIO MNEMONICO  
(+3 USI AL GIORNO)

-6

A VISTA, 44M. IMPARTISCE COMANDO DI 4  
PAROLE FINO A 3 BERSAGLI; DURATA 9  
TURNI.

# LEGENDA

-  **PRONTEZZA**
-  **VISTA OTTIMALE**
-  **INTEGRITÀ**
-  **DIFESA**
-  **MOVIMENTO E AZIONI**
-  **COMBATTIMENTO**
-  **FAULT**

**MCK:** Modificatore al Check; un valore positivo o negativo che influisce sul lancio dei dadi.

**PTA:** Punti azione. Possono essere spesi per effettuare prove di competenza senza lanciare i dadi e altre azioni particolari.

**PRONTEZZA:** determina come agiscono i personaggi durante un turno. Più alto è il valore e più rapido sarà ad agire il personaggio. Concede inoltre al giocatore di dichiarare la propria azione dopo aver ascoltato quelle dei personaggi più lenti.

**VISTA OTTIMALE:** determina la distanza, espressa in metri, entro la quale il personaggio può vedere chiaramente senza subire **MCK**.

**INTEGRITÀ:** rappresenta la quantità di danni che può subire un oggetto o una locazione prima di diventare inutilizzabile. Le Locazioni Torace e Addome una volta a zero conducono il personaggio in coma.

**DIFESA:** identifica la capacità di un personaggio di resistere o di evitare gli attacchi.

**MOVIMENTO:** il primo valore identifica la capacità di movimenti durante una **Scena Simultanea**, il secondo valore quello durante una **Scena** non simultanea.

**COMBATTIMENTO:** area dedicata al combattimento.

**FAULT:** si segna quando si sbaglia un **Check**. Ogni 5 **FAULT** si guadagna un **INCREMENTO ESPERIENZA**.

## SIDERA

I Sidera sono cultisti dall'animo stoico, meditativi e concentrati nel loro fine ultimo: ascendere tra gli Aesir, i veri umani, privi di limiti quali la carne e la mente. Credono che la vita che conducono nella forma materiale sia l'involucro della loro esistenza, la quale è messa costantemente alla prova. La Dottrina Astrale poggia le sue basi su antiche scritture appartenenti all'epoca passata, lasciate dagli Aesir all'umanità in vista della probabile fine. I Precursori del Culto hanno per molto tempo vissuto da eremiti, in un pellegrinaggio dedito alla ricerca di questi testi, attualmente considerati sacri. Gli Aesir comunicano ai loro priori attraverso visioni, sogni e Segni.

## BACKGROUND

Sei originaria della Falce del Grodenvrost, una terra fredda, brulla, situata a nordest di Londra. Hai passato lì la tua adolescenza, in continua contemplazione degli Astri quando una notte, durante il tuo sedicesimo inverno, vedesti una lunga strale argentea nella volta celeste che come un dardo scagliato dal possente arco di Ullr, sfrecciava veloce tra le stelle diventando sempre più grande e luminosa. Decidesti di non prendere l'occasione che gli Aesir ti vollero concedere e senza indugi decidesti di partire al suo inseguimento. Una volta arrivata Boatlake Hamlet, lo strale si ammantò nuovamente nel profondo buio del firmamento. Gli Aesir ti avevano mostrato un percorso da seguire, ma adesso toccava a te capire perché questo luogo era così importante.

## SUGGERIMENTI D'INTERPRETAZIONE

I Sidera sono individui dal carattere chiuso, ma che spesso si abbandonano all'esasperazione di un sentimento o di un'astrazione. Individui riflessivi e capaci di agire con una calma innaturale, l'autocontrollo è una virtù fondamentale per misurare costantemente la loro fede. Il loro modo di vivere è all'estremo della semplicità in armonia con la natura. Non bramano la raffinatezza né la comodità. Evitano discussioni inutili con i cultisti di altri credi, tollerando la presenza di tutti quanti, essendo tutti quanti creature degne di essere purificate. Nonostante questo non tollerano gli sbagli, né gli individui che si nascondono dietro la fede.

Il tuo temperamento fermo e paziente incarna l'esempio perfetto di asceta del Culto Astrale. Tendi ad essere amichevole anche con gli sconosciuti, preferendo concedere fiducia al prossimo, chi però ti tradisce o si approfitta della tua bontà troverà sicuramente una punizione adeguata al suo comportamento.







NOME: Aleksey Vir Denart ARCHETIPO: Denart  
CARATTERE: Amichevole, Determinato FOBIA: incendi (fuoco incontrollato)



TORACE [1-2]  
ESCAPE \_\_\_\_ /20, RD5

BRACCIO DX [5]  
ESCAPE \_\_\_\_ /20, RD5

BRACCIO SX [6]  
ESCAPE \_\_\_\_ /20, RD5

ADDOME [3-4]  
ESCAPE \_\_\_\_ /20, RD5

GAMBA DX [7-8]  
ESCAPE \_\_\_\_ /20, RD5

GAMBA SX [9-10]  
ESCAPE \_\_\_\_ /20, RD5

## FANATISMO



125  
50  
9  
10

6 PTA



7M | 92M

1. Il Tecnocrate mira sempre alla perfezione.
2. Il Tecnocrate è pragmatico, realista e razionale. Gli dèi sono per i deboli e gli ottusi.
3. Il Tecnocrate non deve sopravvivere con traguardi individualistici, ma vivere per l'evoluzione.

EGO  
46

MCK +8

## COMPETENZE EGO

\* VOLONTÀ  
DOTI DI COMANDO

MCK

--  
+6

INT  
75

MCK +17

## COMPETENZE INT

GENETICA +11  
CHIMICA +17  
MEDICINA +17  
\* PERCEZIONE --  
EQUIPAGGIAMENTI AVANZATI +17  
ARMI ENERGIA 1M +17

MCK

MAE  
50

MCK +7

## COMPETENZE MAE

AMBIDESTRISMO +7  
ARTIGIANATO +1  
\* FURTIVITÀ --

MCK

RES  
42

MCK +7

## COMPETENZE RES

OGGETTI PROTETTIVI +1  
\* CONCENTRAZIONE --

MCK

POT  
46

MCK +6

## COMPETENZE POT

ARMI CORPO A CORPO +6  
\* ARMI BIANCHE 1M --

MCK



Katara  
CHECK [ POT ]

ATTACCO

14

8

DANNO

CADENZA: 1  
COLPI / CARICA: --  
TIPO DANNO: T  
TIRO UTILE: --  
INTEGRITÀ: 1

Link-N3  
CHECK [ INT ]

CADENZA: 2  
COLPI / CARICA: 5  
TIPO DANNO: N  
TIRO UTILE: 15m  
INTEGRITÀ: 3

ATTACCO

16

7

DANNO

## CAPACITÀ (INT)

/9 UTILIZZI

MCK

SINTETIZZARE SOSTANZE  
(+2 USI AL GIORNO) -4

A CONTATTO. FERMA SANGUINAMENTO E  
CURA 12 INTEGRITÀ (DA DISTRIBUIRE).

STRUTTURE GENETICHE -4

A CONTATTO. 2 INFORMAZIONI GENETICHE  
DAL BERSAGLIO.

PERCEPIRE ORGANISMI  
(+2 USI AL GIORNO) -4

RILEVA LA PRESENZA DI ORGANISMI ENTRO  
46M (SPECIFICARE BENE).

GENERARE MICRORGANISMI  
(+2 USI AL GIORNO) -4

A CONTATTO. 6 DANNI DI TIPO ARMONICO  
PER 8 TURNI DA QUELLO SUCCESSIVO  
ALL'ATTIVAZIONE.

# LEGENDA



**MCK:** Modificatore al Check; un valore positivo o negativo che influisce sul lancio dei dadi.

**PTA:** Punti azione. Possono essere spesi per effettuare prove di competenza senza lanciare i dadi e altre azioni particolari.

**PRONTEZZA:** determina come agiscono i personaggi durante un turno. Più alto è il valore e più rapido sarà ad agire il personaggio. Concede inoltre al giocatore di dichiarare la propria azione dopo aver ascoltato quelle dei personaggi più lenti.

**VISTA OTTIMALE:** determina la distanza, espressa in metri, entro la quale il personaggio può vedere chiaramente senza subire **MCK**.

**INTEGRITÀ:** rappresenta la quantità di danni che può subire un'oggetto o una locazione prima di diventare inutilizzabile. Le Locazioni Torace e Addome una volta a zero conducono il personaggio in coma.

**DIFESA:** identifica la capacità di un personaggio di resistere o di evitare gli attacchi.

**MOVIMENTO:** il primo valore identifica la capacità di movimenti durante una **Scena Simultanea**, il secondo valore quello durante una **Scena non simultanea**.

**COMBATTIMENTO:** area dedicata al combattimento.

**FAULT:** si segna quando si sbaglia un **Check**. Ogni 5 **FAULT** si guadagna un **INCREMENTO ESPERIENZA**.

## DENART

I **Denart** sono la **Prima Dinastia Tecnocrate**, la più grande e maestosa famiglia del Dominio. Grazie a loro è stato possibile creare il nuovo impero umano: la **Tecnocrazia**. I **Denart** sono specialisti nella **Disciplina della Creazione**: un insieme di conoscenze e di pratiche scientifiche e tecnologiche che permettono di analizzare e modificare qualsiasi tipologia di organismo vivente. La loro disciplina li porta a ricercare costantemente il modo più sicuro ed efficace di migliorare l'essere umano, di evolvere ogni caratteristica al massimo del proprio potenziale. Le loro scoperte, i loro obiettivi e i risultati di quello che fanno, sono al servizio di ogni tecnocrate. Sono originari del continente euroasiatico e la loro città natale è **San Pietroburgo**. Le capacità di un **Denart** sono votate alla comprensione della genetica organica e ognuna di queste è una propria caratteristica funzionale, innata.

## BACKGROUND

Sei uno dei nipoti di **Adam Vir Denart**. I **Vir** sono stati una delle prime famiglie satellite dei **Denart** e non hanno mai perso questo status. Sin da ragazzo sai di essere il più abile dei tuoi fratelli e di essere destinato a qualcosa di grande. All'età di sei anni, **Ramsy Denart**, pronipote del capostipite **Roy Denart**, ti ha voluto come suo allievo e da quel momento hai potuto apprendere la **Disciplina della Creazione** da uno dei più importanti esponenti della **Dinastia**. Su di te sono vigili gli occhi di molti, le aspettative che ti sovrastano spesso pesano sulle tue azioni e sulla tua condotta. Finora hai saputo reggere il confronto con esse anche se non senza difficoltà. Le aspettative e la notorietà sono accompagnate

dall'invidia di chi non è riuscito a farsi notare come te e quindi nel tempo hai collezionato numerosi nemici. Uno di questi, il peggiore tra tutti, è tuo fratello maggiore **Andy**, che peccando di presunzione ha sempre pensato di meritarsi dei riconoscimenti soltanto perché è il primogenito della tua stirpe.

## SUGGERIMENTI D'INTERPRETAZIONE

Il tuo aspetto evidenzia quanto il sangue della **Dinastia** sia forte in te: capelli castani, fisico asciutto, pelle pallida ed occhi verdi smeraldo, nessuna imperfezione della pelle, nessun neo o lentiggine, nessuna ruga. Dimostri al massimo venticinque anni. Nonostante la volontà del Manifesto Tecnocrate di mitigare le emozioni troppo accentuate, la disciplina **Denart** insegna il rispetto e la compassione verso il prossimo e il tuo altruismo verso il prossimo è genuino. Sei anche una persona amichevole: per te è giusto dare fiducia fino a prova contraria. Questo però non fa di te una persona stupida o avventata. Il tuo carattere dimostra determinazione e difficilmente ritornerai sui tuoi passi, a meno che non tu non sia in evidente errore.







NOME: Doğan Tujash Gerush ARCHETIPO: Gerush  
CARATTERE: Autoritario, Dominante FOBIA: di fallire o di perdere



TORACE [1-2]  
Kevlar \_\_\_\_ /15, RD3

BRACCIO DX [5]  
Kevlar \_\_\_\_ /15, RD3

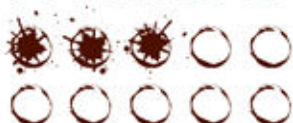
BRACCIO SX [6]  
Kevlar \_\_\_\_ /15, RD3

ADDOME [3-4]  
Kevlar \_\_\_\_ /15, RD3

GAMBA DX [7-8]  
Kevlar \_\_\_\_ /15, RD3

GAMBA SX [9-10]  
Kevlar \_\_\_\_ /15, RD3

## FANATISMO



133  
60  
15  
16

4 PTA



6M | 120M

1. Il Tecnocrate mira sempre alla perfezione.
2. Il Tecnocrate è pragmatico, realista e razionale. Gli dèi sono per i deboli e gli ottusi.
3. Il Tecnocrate non deve sopravvivere con traguardi individualistici, ma vivere per l'evoluzione.

EGO  
31

MCK +7

### COMPETENZE EGO

\* VOLONTÀ  
INTERROGARE

MCK

--  
+7

INT  
73

MCK +13

### COMPETENZE INT

\* PERCEZIONE  
ARMI ENERGIA 2M  
ELETTRONICA  
GEOGRAFIA  
MECCANICA  
PROGETTAZIONE

MCK

--  
+9  
+13  
+13  
+7  
+7

MAE  
60

MCK +6

### COMPETENZE MAE

ARMI SEMI-AUTM 2M  
\* FURTIVITÀ  
RIFLESSI  
GUIDARE MOTO

MCK

+2  
-4  
+6  
+6

RES  
65

MCK +6

### COMPETENZE RES

OGGETTI PROTETTIVI  
\* CONCENTRAZIONE

MCK

+6  
--

POT  
55

MCK +2

### COMPETENZE POT

\* ARMI CORPO A CORPO

MCK

--



ATTACCO

17

13

DANNO

L308  
CHECK [ MAE ]

CADENZA: 1  
COLPI / CARICA: 4  
TIPO DANNO: P  
TIRO UTILE: 1200m  
INTEGRITÀ: 2

Link-N4  
CHECK [ INT ]

CADENZA: 2  
COLPI / CARICA: 4  
TIPO DANNO: N  
TIRO UTILE: 30m  
INTEGRITÀ: 3

ATTACCO

16

7

DANNO

CAPACITÀ (INT)  
\_ /9 UTILIZZI

MCK

TOWERBOT

(+3 USI AL GIORNO) -6  
2PTA. MCK -6 A COLPIRE, FINO A 12  
BERSAGLI.

NANOBOT TATTICI  
(+2 USI AL GIORNO)

-4  
2PTA. IGNORA LA DIFESA, INFLIGGE 9 DANNI  
AGLI EQUIPAGGIAMENTI.

POTENZIAMENTO  
(+3 USI AL GIORNO)

-6  
AUMENTA DI +5 IL DANNO DI UN'ARMA A  
ENERGIA E NE CAMBIA IL TIPO IN TERMICO (H).

CYBERTOOL SEMPLICI

--  
PASSIVA. MCK -5 PERCEZIONE (PERCETTIVO);  
7GB SPAZIO PER IMMAGAZZINARE DATI  
(MNEMONICO).

# LEGENDA

-  **PRONTEZZA**
-  **VISTA OTTIMALE**
-  **INTEGRITÀ**
-  **DIFESA**
-  **MOVIMENTO E AZIONI**
-  **COMBATTIMENTO**
-  **FAULT**

**MCK:** Modificatore al Check; un valore positivo o negativo che influisce sul lancio dei dadi.

**PTA:** Punti azione. Possono essere spesi per effettuare prove di competenza senza lanciare i dadi e altre azioni particolari.

**PRONTEZZA:** determina come agiscono i personaggi durante un turno. Più alto è il valore e più rapido sarà ad agire il personaggio. Concede inoltre al giocatore di dichiarare la propria azione dopo aver ascoltato quelle dei personaggi più lenti.

**VISTA OTTIMALE:** determina la distanza, espressa in metri, entro la quale il personaggio può vedere chiaramente senza subire **MCK**.

**INTEGRITÀ:** rappresenta la quantità di danni che può subire un'oggetto o una locazione prima di diventare inutilizzabile. Le Locazioni Torace e Addome una volta a zero conducono il personaggio in coma.

**DIFESA:** identifica la capacità di un personaggio di resistere o di evitare gli attacchi.

**MOVIMENTO:** il primo valore identifica la capacità di movimenti durante una **Scena Simultanea**, il secondo valore quello durante una **Scena** non simultanea.

**COMBATTIMENTO:** area dedicata al combattimento.

**FAULT:** si segna quando si sbaglia un **Check**. Ogni 5 **FAULT** si guadagna un **INCREMENTO ESPERIENZA**.

## GERUSH

I **Gerush** sono conosciuti come la famiglia tecnocrate che ha dato inizio al **Dominio**. Dopo essersi proclamati **Dinastia** hanno esercitato forti pressioni sui **Denart** affinché questi riconoscessero la loro autorità sulle terre contese. Ottemperando con dedizione ogni punto del **Manifesto** e dando spesso sfoggio delle loro competenze e capacità, i **Gerush** hanno conquistato il diritto di controllare un gran numero di zone e quindi, esercitare il loro potere su molte famiglie minori. I **Gerush** hanno fondato un impero militare di notevoli proporzioni garantendo una sempre più efficace pulizia della "feccia" **Volk** dalle città tecnocrati.

Grazie alla **Disciplina della Fortificazione**, i **Gerush** si sono elevati ad un livello di evoluzione spaventosamente sovrumano. Le creazioni cibernetiche innestate nei loro corpi sono l'evidenza di questa evoluzione che non bada all'estetica e sempre più invasiva fino a far diventare i loro corpi quasi completamente sintetici.

## BACKGROUND

Sei uno dei pochi maschi della gloriosa famiglia **Tujash**: la forza armata dei **Gerush**. La famiglia satellite più estesa per numero di appartenenti tra tutte le altre. I **Gerush** hanno da sempre contato sulla vostra supremazia militare per ogni loro intervento bellico. Tua madre **Anita**, capostipite della tua famiglia, è lontana da lasciare il suo posto, anche se le tue sorelle sono spesso in combattuta per raggiungere il potere. Essendo uno dei pochi maschi, il tuo ruolo è stato sin da subito la prima-linea e in poco tempo hai acquisito un'ottima esperienza delle tattiche militari.

**Maraha Gerush**, una delle pronipoti dell'attuale capostipite della **Dinastia**, ha insistito per il tuo addestramento sul campo. La tua vita per molto tempo è stata la guerra ai **Volk**. L'esperienza fatta sul campo di battaglia ti ha mostrato le atrocità della guerra e la fredda conclusione di ogni scontro, la morte, ha scacciato in te ogni barlume di empatia. Questo in qualche modo ha anche assopito quell'odio intrinseco nei confronti del **Volk** e ti ha fatto capire che le tue abilità sarebbero state più utili altrove.

## SUGGERIMENTI D'INTERPRETAZIONE

Sei indubbiamente un forte e massiccio combattente, temprato da anni di duro addestramento. La tua autorità si è sempre fatta sentire durante i tuoi colloqui, sai di possedere le capacità per comandare e sei disposto a tutto per farlo. Sai essere Diplomatico quanto serve, ma il tuo carattere è soprattutto dominante. Esigi che le cose vengano eseguite con rigore e precisione, sia dagli altri che da te stesso; sei fermo nelle tue decisioni e difficilmente cambierai idea su una questione. Per te il **Manifesto** è più di una serie di regole dal quale trarre ispirazione, ma un vero e proprio codice da seguire: non permetti che venga ingiuriato in alcun modo e, chi lo fa, merita di essere punito.

