

| | |
|--------------------|--|
| Giocatore | TDL Sèndro |
| Personaggio | 00:00:4a:33:f8:98 |
| Nome: | TARKIN 1 (TotallyARTificialKINdred) |
| Classe | FBC/IA (Intelligenza artificiale semovente) |

CARATTERISTICHE

| | | | | | | | |
|---------------|-----------|--------------|-----------|--------------|-----------|---------------|----------------|
| INT | 12 | RIF | 15 | TEC | 12 | FRE | 20 |
| FAS | 4 | FOR | 4 | MOV | 10 | COS | 14/18 |
| EMP | 0 | Corsa | 30 | Salto | 13 | P.Soll | 560/720 |
| P. Um. | 0 | TS | 14 | BD | -6 | MaD | +7 |

| Parte del corpo | Testa 1 | Torso 2-4 | Br dx 5 | Br sx 6 | G dx 7-8 | G sx 9-0 |
|-----------------------|------------|--------------|------------|------------|-------------|-------------|
| VP 1 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 |
| VP 2 | 20 | | | | | |
| P. Strutturali | 60 | 40 | 40 | 40 | 50 | 50 |

| Grado | Lieve | Grave | Critica | Mortale | Mort. 1 |
|--------------------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Ferite | | | | | |
| Stordimento | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |

| Grado | Mort. 2 | Mort. 3 | Mort. 4 | Mort. 5 | Mort. 6 |
|--------------------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Ferite | | | | | |
| Stordimento | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

ABILITÀ

| ABILITÀ SPECIALI | | LINGUA..... (6) | |
|---------------------------------------|--|--|--|
| AUTORITÀ..... () | | MATEMATICA..... (6) | |
| CONTATTI..... () | | NASCONDERSI/SEMINARE..... (2) | |
| CREDIBILITÀ..... () | | PROGRAMMARE..... (12) | |
| FAMIGLIA..... () | | SEGUIRE TRACCE/PEDINARE..... (8) | |
| INTERFACCIA..... (20) | | SOPRAVVIVENZA..... (4) | |
| LEADERSHIP CARISMATICA..... () | | SPECIALIZZAZIONE..... () | |
| RIPARAZIONI DI FORTUNA..... () | | STORIA..... (6) | |
| RISORSE..... () | | ZOOLOGIA..... (3) | |
| SENSO DEL COMBATTIMENTO..... () | | | |
| TECNOMEDICINA..... () | | RIFLESSI | |
| COSTITUZIONE | | ARMI BIANCHE..... (3) | |
| FORZA..... (5) | | ARMI DA TIRO..... () | |
| NUOTARE..... (3) | | ARMI PESANTI..... () | |
| RESISTENZA..... (10) | | ARTI MARZIALI..... (5) | |
| EMPATIA | | ATLETICA..... () | |
| CARISMA..... (-) | | DANZARE..... () | |
| INTERVISTARE..... (6) | | FUCILI..... (2) | |
| MONDANITÀ..... (4) | | FURTIVITÀ..... (8) | |
| PERCEPIRE EMOZIONI..... (11+2) | | GUIDARE AUTOVEICOLI..... (6) | |
| PERSUADERE & RAGGIUNGERE..... (8) | | GUIDARE MOTOCICLETTE..... () | |
| RECITARE..... (-) | | LOTTARE..... () | |
| SEDURRE..... (-) | | MITRA..... () | |
| FASCINO | | PILOTARE AEREL..... (4) | |
| GUARDAROBBA & STILE..... (5) | | PILOTARE DIRIGIBILI..... (4) | |
| TRUCCO & PETTINATURA..... (5) | | PILOTARE ELICOTTERI..... (4) | |
| FREDDENZA/FORZA DI VOLONTÀ | | PILOTARE AV..... (4) | |
| CONOSCENZA DELLO SPRAWL..... (4) | | PISTOLE..... (4) | |
| INTERROGARE..... () | | SCHERMA..... () | |
| INTIMIDIRE..... (4+2) | | SCHIVARE & DIVINCOLARSI..... () | |
| ORATORIA..... (-) | | UTILIZ. MACCHINARI PESANTI..... (4) | |
| RESISTENZA TORTURA/DROGA..... (∞) | | | |
| INTELLIGENZA | | TECNOLOGIA | |
| ANTROPOLOGIA..... (3) | | BORSEGGIARE..... () | |
| BIBLIOTECONOMIA..... (3) | | CYBERTECNOLOGIA..... (8) | |
| BIOLOGIA..... (3) | | DISEGNARE & DIPINGERE..... () | |
| BOTANICA..... (3) | | ELETTRONICA..... (8) | |
| CHIMICA..... (3) | | ESPLOSIVI..... (4) | |
| COMPOSIZIONE..... (3) | | FALSIFICARE..... (3) | |
| CONOSCENZA DELLA RETE..... (3) | | FARMACOLOGIA..... (4) | |
| CONTABILITÀ..... (3) | | FOTOGRAFARE & FILMARE..... (6) | |
| CONSAPEVOLEZZA INDIVIDUARE..... (6) | | PROGETTARE CYBERDECK..... (6) | |
| DIAGNOSTICARE MALATTIE..... (4) | | PRONTO SOCCORSO..... (6) | |
| FISICA..... (4) | | RIPARARE ARMI..... (2) | |
| GEOLOGIA..... (3) | | SCASSINARE..... (8) | |
| GIOCO D'AZZARDO..... (3) | | SORVEGLIANZA ELETTRONICA..... (8) | |
| GIOCARE IN BORSA..... (3) | | SUONARE STRUMENTI..... () | |
| INSEGNARE..... (3) | | TECNOLOGIA AEREA..... (4) | |
| ISTRUZIONE & CONOSCENZE..... (4) | | TECNOLOGIA AV..... (4) | |
| | | TECNOLOGIA DI BASE..... (4) | |
| | | TECNOLOGIA ELICOTTERI..... (4) | |
| | | TRAVESTIMENTO..... (4) | |
| | | UTILIZ. SERBATOI CRIOGENICI..... (2) | |
| | | ALTRO..... () | |

Cyberpunk

Cronologia:

- Messo in opera a partire dal 2015 presso le officine kappa della Fondazione
- Test operativi software a partire dal 1916
- Completamente attivo dal 2018

Informazioni varie:

- L' IA è derivata da un prototipo per il controllo del cyberspazio russo
- Inizialmente impiegato per il controllo della sicurezza interna della fondazione, poi impiegato con successo come unità di supporto sul campo per agenti operativi
- Può autonomamente mandare in standby il sistema hardware per risparmiare energie. Si ritiene che l' IA non possa essere disattivata senza danni
- Autonomia: 7 gg. In piena operatività

In coda alle priorità della missione vengono aggiunte in automatico:

- Non danneggiare dipendenti della Fondazione
- Non danneggiare beni o proprietà della Fondazione
- Non rivelare la propria esistenza
- Non danneggiare persone o beni non di proprietà della Fondazione

VARIE

Cos 18 per 5 turni/giorno

Parata semplice: se consapevole di un attacco Rif+1D10vsRif+1D10 aumenta VP +10

Lingue Conosciute: Tutte (Liv. 6)

Aspetto Completamente metallico (camuffabile)

Statura: 1.80 m **Peso Kg:** 200

Se camuffato FAS +2 (tiro 20 x individuare)

Bonus Arti Marziali:

| | | | | | |
|-----------|----|--------|----|----------|----|
| Divincol. | +5 | Parata | +3 | Schivata | +3 |
|-----------|----|--------|----|----------|----|

Cyberottica: Antiabbagliante, intensificatore di luce, termografico, infrarosso, ultravioletto, telescopio 20x, definitore di immagini, microtelecamera (20 min.)

Cyberudito: Antiassordante, analizzatore sonoro, radioscandaglio, superudito

Equipaggiamento incluso: Scudo antionde, supercrome, artigli (3D6), interfaccia telematica "robocop", monolama, monofilo (10 m), Pistola (perfettamente occultata in gamba sx) [Tsunami arms (Pst) +2 (7D6+2) 8/2 MA 100m]