

TETSUO WANRYOKU

Umano, Guerriero 9°

[CARATTERISTICHE]

		MODIFIC.	VALORE TEMPOR.	MODIFIC. TEMPOR.
Forza	17	+3		
Destrezza	10	0		
Costituzione	18	+4		
Intelligenza	11	0		
Saggezza	12	+1		
Carisma	10	0		

[CLASSE ARMATURA]

	ARMAT. SCUDO	DES	TAGLIA	NATUR.	ALTRO	TEMP
14 = 10 +	+4					
CA COLTO ALLA SPROVVISTA	14					
CA NEGLI ATTACCHI DI CONTATTO	10					
FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI	25%					
PENALITÀ ALLA PROVA DI ARMATURA	-3					
BONUS MASSIMO DESTREZZA	+4					

NOTE: Armatura parziale

[PUNTI FERITA]

TOTALE PF	FERITE	DANNI DEBILITANTI
98		
Riduzione del danno: ND		

[TIRI SALVEZZA]

	TOTALE	BASE	CARATT.	MAGIA	ALTRO	TEMP.
Tempra (CON)	+10	6	+4			
Riflessi (DES)	+3	3	0			
Volontà (SAG)	+6	5	+1			

Resistenza agli Incantesimi: ND

[COMBATTIMENTO]

	TOTALE	BASE	CARATT.	MAGIA	ALTRO	TEMP.
Iniziativa (DES)	0		0			
Mischia (FOR)	+12	+9	+3			
Distanza (DES)	+9	+9	+0			



[ARMI]

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA	TAGLIA	TIPO	NOTE
Tetsubo	+13/+8	1d8+7	19-20/x2	-	-	CONT.	
Kusari-gama	+12/+7	1d6+1/1d4+1	x2	-	-	*	VEDI DESCRIZIONE

MOVIMENTO base 9m - **CARICO MAX** 117 Kg

TETSUO WANRYOKU

Umano, Guerriero 9°

[CAPACITÀ SPECIALI E TALENTI]

Tratti Razziali

- un talento in più al primo livello
- 4 punti abilità in più al primo livello, 1 in più ogni livello

Privilegi di Classe

- talenti bonus –acquisiti

Talent

- Arma focalizzata (tetsubo)
- Specializzazione in un'arma (tetsubo)
- Critico migliorato (tetsubo)
- Arma esotica (kusari-gama)
- Incalzare
- Attacco poderoso
- Spinta migliorata
- Spaccare arma migliorato
- Combattere alla cieca
- Volontà di ferro.

Lingue

- comune

[ABILITÀ]

	CARATT. CHIAVE	TOTALE	CARATT.	GRADO	VARI
ADDESTRARE ANIMALI	CAR	4	0	4	
ARTISTA DELLA FUGA / ◯ [UTILIZZARE CORDE]	DES	0	0		
ASCOLTARE / ◯ [TALENTO SENSI ACUTI]	SAG	1	1		
CAMUFFARE ◯ [RAGGIARE]	CAR	0	0		
CAVALCARE / [ADDESTRARE ANIMALI]	DES	4	0	4	
CERCARE	INT	0	0		
CONCENTRAZIONE / [INCANTESIMI IN COMBATT.]	COS	4	4		
CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE [ORIENT.]	SAG	3	1	2	
DIPLOMAZIA [RAGGIARE, PERCEPIRE INGANNI]	CAR	0	0		
EQUILIBRIO / ◯ [ACROBAZIA]	DES	0	0		
FALSIFICARE (◯ PER ALTRO LETTORE)	INT	0	0		
GUARIRE / [PROFESSIONE: ERBORISTA]	SAG	1	1		
INTIMIDIRE [RAGGIARE]	CAR	2	0	2	
INTRATTENERE ◯	CAR	0	0		
MUOVERSI SILENZIOSAMENTE / ◯	DES	0	0		
NASCONDERSI / ◯	DES	0	0		
NUOTARE (-1 OGNI 2,25 KG DI PESO PORTATO)	FOR	7	3	4	
OSSERVARE / (◯ PER ALTRA OPPORTUNITÀ) [SENSI ACUTI]	SAG	3	1	2	
PERCEPIRE INGANNI (◯ PER DIVERSA PERSONA)	SAG	1	1		
PROFESSIONE: MERCENARIO	SAG	3	1	2	
RACCOGLIERE INFORMAZIONI ◯	CAR	0	0		
RAGGIARE / (◯ IN COMBATTIMENTO)	CAR	0	0		
SALTARE / ◯ [ACROBAZIA, TALENTO CORRERE]	FOR	7	3	4	
SCALARE / ◯ [UTILIZZARE CORDE]	FOR	7	3	4	
SCRUTARE	INT	0	0		
UTILIZZARE CORDE [ARTISTA DELLA FUGA]	DES	0	0		
VALUTARE	INT	0	0		

Legenda:

◯ è possibile usarlo più volte consecutivamente, ◯ Si applica penalità per armatura e/o ingombro, / può essere utile anche in combattimento

[EQUIPAGGIAMENTO]

- Tetsubo (equivalente a una mazza pesante, impugnabile solo a due mani)
- Kusari-gama (Può essere usata come arma doppia o come arma con portata di 3 metri. Può anche colpire avversari adiacenti, a differenza delle altre armi con portata. La falce causa 1d6 danni e la catena 1d4 danni. Si possono compiere attacchi per sbilanciare e se la prova fallisce è possibile lasciare cadere la kusari-gama per non concedere all'avversario l'opportunità di controbilanciare. Usando la kusari-gama si ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire opposto quando si disarma un avversario).
- 1000 mo
- 40 ma
- Armatura parziale

TETSUO WANRYOKU

Umano, Guerriero 9°

Allineamento: legale neutrale

Altezza: 202 cm

Peso: 95 Kg

Occhi: neri

Capelli: neri

Età: 40 anni

Storia

Non riesci a ricordare quando hai cominciato a fare il mercenario; è passato molto tempo e ogni ricordo si sovrappone al precedente. Forse hai cominciato perché non avevi altre possibilità per guadagnarti da vivere, forse perché volevi diventare ricco, forse perché avevi trovato una causa per cui combattere. Per anni hai solcato innumerevoli campi di battaglia, servendo sotto moltissimi clan e famiglie, partecipando a razzie, scontri campali o semplici scaramucce; una volta hai persino affrontato dei mostri che terrorizzavano un villaggio. Quando eri giovane seguivi solo i padroni che ammiravi per forza e coraggio, ma poi, con il passare del tempo e degli anni, hai imparato che ci sono troppi pochi uomini di valore da servire per vivere bene. Da allora servi chiunque abbia abbastanza soldi da permettersi il tuo aiuto e sia abbastanza furbo da non farti arrabbiare.

Sul campo di battaglia hai sempre provato una bellissima sensazione; la sensazione della sfida e del rischio della morte in ogni scontro e, piano piano, ti sei reso conto che ormai solo questo conta per te; certo i soldi fanno comodo, e non ti è mai dispiaciuto passare notti intere a bere in compagnia di qualche prostituta fino all'alba, ma oramai c'è ben poco, oltre all'emozione dello scontro, che ti solletichi.

Spesso e volentieri negli ultimi tempi ti sei ritrovato a fare cose insensate, addirittura ad abbandonare un lavoro, a volte perché hai scoperto che ti avevano ingannato, a volte perché il padrone ti stava antipatico, a volte ancora perché ti andava così. Saranno le avvisaglie della vecchiaia...

Da quando poi hai cominciato a fare coppia fissa con Karasunaki, la tua affidabilità è calata ancora; spesso vi siete ritrovati a fuggire da chi vi aveva ingaggiati per aver abbandonato l'impresa per motivi la maggior parte delle volte molto stupidi ma, altrettante volte, avete compiuto cose che molti ritenevano impossibili per due soli uomini e proprio grazie all'imprevedibilità delle vostre scelte.

Quando il vecchio Heiachi ti ha contattato per questo lavoro, mettendo sul piatto una tale quantità di oro da far invidia anche a grossi daymo, il primo impulso è stato di rifiutare (il vecchietto aveva un'aria decisamente inquietante) ma poi le sue parole, degne di un abile manipolatore come sembra essere, vi hanno convinto ad accettare e il brivido dell'imprevisto (visto che non vi ha detto molto sulla vostra missione) contribuisce a rendere il tutto ancora più interessante.

Il vecchio e lercio capanno dove vi ha dato appuntamento trasuda letteralmente odore di liquori speziati e sangue, tenuto insieme probabilmente da poche travi e molta fortuna. L'interno è umido, caldo e zozzo e in mezzo a tutto questo il vecchietto ci sta benissimo, rannicchiato dietro un piccolo banco di legno.

Nella stanza oltre a te e a Karasunaki c'è anche una terza persona, un giovane samurai dall'armatura molto ricca ed elaborata, che non appena ha sentito la vostra presenza è corso con la mano all'elsa di una spada dall'aria molto costosa, dimostrando senza dubbio una prontezza di riflessi insolita per un damerino di quell'aspetto.

"Finalmente siete giunti"

"Per quella cifra" — intervieni — "potrei sfondare le porte della Corte Celeste a testate".

"Quasi" — il volto di Heiachi si increspa di nuovo in un sorriso — "quasi amico mio..."

"Ci siamo tutti?" — è stato Karasunaki a porre la domanda al vecchietto, dando nel contempo un'occhiata di sfida al ragazzo.

"No" — risponde il vecchio — "ora abbiamo la Ragione la Forza e il Coraggio, ma le battaglie si vincono anche con la Furia, quella che fra poco entrerà da quella porta".

Carattere

Tetsuo è un uomo molto imponente, anche quando si rivolge ad altri; ha molta esperienza nel combattimento e sa di essere un esperto. Ha molta fiducia nella sua forza e normalmente la sua mente funziona altrettanto bene che i suoi muscoli; l'essere diventato mercenario lo ha reso piuttosto freddo riguardo tutto ciò che non è combattimento vero e proprio. A volte rimpiange il tempo in cui combatteva per un ideale e non per soldi, ma ha anche avuto il tempo di apprezzare la libertà e la mancanza di regole che dà la vita mercenaria.

Note interpretative

Tetsuo è un uomo ormai temprato da mille situazioni e battaglie, saggio quanto basta per tirarsi fuori dai guai e folle quanto basta per rendersi la vita divertente. Ama divertirsi e ciò che lo diverte sono principalmente l'azione e la battaglia. E' in fin dei conti un bonaccione, tranne quando qualcosa lo fa alterare, in quel caso diventa una vera e propria macchina da guerra. Nell'avventura, essendo il più vecchio, tenderà a sottovalutare le parole degli altri più giovani (eccettuato ovviamente Karasunaki) in quanto è ben consapevole di essere molto più esperto di quei novellini.

Rapporti con gli altri personaggi

Karasunaki è tuo compagno da ormai qualche anno. Vi siete incontrati quando di ritorno da una battaglia persa, tu e alcuni tuoi uomini lo avete incontrato in un sentiero nel bosco: nonostante tu lo sconsigliassi, i tuoi uomini lo hanno attaccato pensando ad una facile preda per rifarsi del mancato saccheggio. Inaspettatamente è riuscito a sconfiggerli tutti e quattro, sebbene alla fine le sue condizioni fossero piuttosto gravi. Sei stato indeciso se finirlo o meno e a lungo vi siete guardati negli occhi senza dire nulla, fino a che gli hai porto la mano e l'hai aiutato a rialzarsi. Da allora siete diventati ottimi compagni, forse la cosa più vicina ad un amico che hai avuto da quando hai cominciato a fare il mercenario. Nonostante vi punzecchiate in continuazione, siete molto affiatati e molto importanti l'uno per l'altro. Degli altri compagni di missione non sai nulla.

Note sull'onore

L'onore del bushi è un codice non scritto che accomuna tutti i guerrieri, un codice fatto di rispetto e lealtà verso chi si mostra degno, amico o nemico che sia. L'onore tu lo perdi quando commetti azioni vili o tradimenti e invece ne guadagni quando dimostri di essere un guerriero leale e rispettoso.