

# KENZO CHUUSHIN

Umano, Samurai 1°/Guerriero 4°/Maestro samurai 1°

## [CARATTERISTICHE]

		MODIFIC.	VALORE TEMPOR.	MODIFIC. TEMPOR.
Forza	16	+3		
Destrezza	10	0		
Costituzione	15	2		
Intelligenza	13	+1		
Saggezza	13	+1		
Carisma	9	-1		

## [CLASSE ARMATURA]

<b>10</b> = 10+	ARMAT. SCUDO	DES	TAGLIA	NATUR.	ALTRO	TEMP
	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
61		
Riduzione del danno: ND		

## [TIRI SALVEZZA]

	TOTALE	BASE	CARATT.	MAGIA	ALTRO	TEMP.
Tempra (CON)	+8	6	+2			
Riflessi (DES)	+3	3	0			
Volontà (SAG)	+6	5	+1			
Resistenza agli Incantesimi: ND						

## [COMBATTIMENTO]

	TOTALE	BASE	CARATT.	MAGIA	ALTRO	TEMP.
Iniziativa (DES)	+4		0		+4	
Mischia (FOR)	+9	+6	+3			
Distanza (DES)	+6	+6	0			



## [ARMI]

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA	TAGLIA	TIPO	NOTE
Katana	+11/+6	1d10+3	19-20/x2	-	-	TAGLIO	
Wakizashi	+10/+5	1d6+3	19-20/x2	-	-	TAGLIO	
Daikyu	+6/+1	1d8	x3	33m	-	PUNTA	arco lungo

**MOVIMENTO** base 9m - **CARICO MAX** 103,5 Kg

### [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

- Daisho ancestrale (un samurai inizia il gioco con una katana e una wakizashi, due armi perfette che gli sono state tramandate dai suoi avi. Quando il samurai acquisisce nuovi tesori o oggetti magici, può offrirli come "sacrificio" in un tempio per risvegliare i poteri ancestrali delle sue armi.
- Codice d'onore.
- Competente nell'uso della katana.
- Bonus in acrobazia (+2 alle prove di Acrobazia).
- Incalzare migliorato.

#### Talenti

- Iniziativa migliorata
- Attacco poderoso
- Incalzare
- Combattere in sella
- Tirare in sella
- Arma focalizzata (katana)
- Specializzazione in un'arma (katana).

#### Lingue

- comune

### [ABILITÀ]

	CARATT. CHIAVE	TOTALE	CARATT.	GRADO	VARI
ACROBAZIA	DES	4	0	4	
ARTISTA DELLA FUGA /   [UTILIZZARE CORDE]	DES	0	0		
ASCOLTARE /  [TALENTO SENSI ACUTI]	SAG	4	1	3	
CAMUFFARE  [RAGGIRARE]	CAR	-1	-1		
CAVALCARE / [ADDESTRARE ANIMALI]	DES	8	0	8	
CERCARE	INT	1	1		
CONCENTRAZIONE / [INCANTESIMI IN COMBATT.]	COS	2	2		
CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE [ORIENT.]	SAG	1	1		
CONOSCENZE: BUSHIDO	INT	2	1	1	
CONOSCENZE: NOBILTÀ	INT	5	1	4	
DIPLOMAZIA [RAGGIRARE, PERCEPIRE INGANNI]	CAR	-1	-1		
EQUILIBRIO /  [ACROBAZIA]	DES	0	0		
FALSIFICARE ( PER ALTRO LETTORE)	INT	1	1		
GUARIRE / [PROFESSIONE: ERBORISTA]	SAG	1	1		
INTIMIDIRE [RAGGIRARE]	CAR	6	-1	7	
INTRATTENERE	CAR	-1	-1		
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	4	1	3	
PERCEPIRE INGANNI ( PER DIVERSA PERSONA)	SAG	3	1	2	
RACCOGLIERE INFORMAZIONI	CAR	-1	-1		
RAGGIRARE / ( IN COMBATTIMENTO)	CAR	-1	-1		
SALTARE /  [ACROBAZIA, TALENTO CORRERE]	FOR	5	3	2	
SCALARE /  [UTILIZZARE CORDE]	FOR	4	3	1	
SCRUTARE	INT	1	1		
UTILIZZARE CORDE [ARTISTA DELLA FUGA]	DES	0	0		
VALUTARE	INT	1	1		

#### Legenda:

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

### [EQUIPAGGIAMENTO]

- Katana (perfetta)
- Wakizashi
- Daikyu
- 18 frecce
- 80 mo
- 40 ma
- Armatura parziale



Allineamento: legale buono

Altezza: 172 cm

Peso: 72 Kg

Occhi: neri

Età: 24 anni

## Storia

Un legame di parentela anche lontano con la casta imperiale è sempre motivo di orgoglio (e molto spesso speranza di ricchezza e potere) ma tu non hai mai capito perché. L'onore di una famiglia dovrebbe dipendere dal valore dei suoi componenti non solo da quello degli avi. Vero è che la famiglia Chuushin ha legami con l'imperatore, anche se molto lontani, ma hai visto con i tuoi occhi fra i tuoi parenti uomini così abietti e meschini da meritare il titolo di fuorilegge piuttosto che quello di nobile. Tuttavia l'onore della famiglia è più importante di qualsiasi uomo e di qualsiasi principio, questo ti hanno insegnato.

Da quando sei diventato un samurai hai cercato di impegnarti al massimo perché la tua famiglia fosse onorata del tuo servizio e questo ti è valso un grande prestigio alla corte oltre che naturalmente l'avversione di chi era invidioso del tuo successo. Seguendo la via indicata dal tuo maestro hai cercato anche di portare giustizia, ma spesso hai dovuto chinare il capo di fronte a molti soprusi commessi da chi reputava che la gloria dei propri antenati fosse sufficiente a perdonare ogni loro comportamento e molte volte hai dovuto agire di nascosto per riparare a torti subiti da chi non aveva soldi e potere per difendersi.

Sai benissimo che se venissi scoperto tutto ciò che hai fatto finora verrebbe scordato e verresti trattato alla stregua di un traditore, ma il rischio e il disonore sono fardelli ben più leggeri da portare che la consapevolezza di aver permesso un'ingiustizia.

Quando hai visto quel vecchietto ingobbito accanto a tua madre nel vostro giardino hai subito sentito in lui l'inconfondibile puzzo del sangue e della morte e la tua intuizione si è rivelata giusta quando, dopo il colloquio con tua madre, durante il quale il vecchio ti ha osservato con i suoi occhietti viscidati, hai appreso che — a detta del vecchio Heiachi — sulla tua famiglia è stata posta una maledizione ad opera di una famiglia rivale che si è servita di un potente stregone. *"Io posso liberarvi dalla maledizione"* — ha continuato allora il vecchio — *"ma ad una condizione"*. Il sorriso che ti ha rivolto in quel momento è stata una delle cose più brutte che tu abbia mai visto nella tua vita. *"Il ragazzo deve venire con me"* — ha detto rivolto a tua madre — *"se egli mi libererà dei miei nemici io libererò voi dalla maledizione"*.

Tua madre è stata repentina e risoluta nel prendere la decisione ordinandoti di andare con lui e fare tutto ciò che ti avrebbe ordinato per tutelare l'onore della famiglia. Obbedendo ai suoi ordini lo hai seguito fino ad un vecchio e cadente negozio di liquori sulla sponda di un fiume accanto ad un piccolo villaggio. Nonostante il viaggio sia durato molti giorni il vecchietto non ha mai dato segni di stanchezza e pareva anzi stare sempre meglio man mano che vi avvicinavate al suo rifugio.

Quando sei entrato nel negozio, anziché trovarti immerso nei profumi forti e intensi dei liquori, hai sentito in quella piccola stamberga solo il fetore della decomposizione e della morte, a malapena coperto dai fumi delle botti di liquori mal chiuse. Non appena giunti Heiachi si è seduto dietro il bancone, con lo sguardo rivolto verso le assi scomposte che formavano la porta di ingresso.

*"Cosa aspettiamo"* — lo hai interrogato — *"la mia famiglia attende di essere salvata"*.

*"Amici"* — ti ha risposto lui, trafiggendoti ancora con il suo sguardo.

Pur essendo certo che un verme come quello non doveva nemmeno conoscere il significato di tale parola, un paio di ore dopo delle ombre hanno oscurato la porta che si è aperta subito dopo con tale violenza che ti saresti aspettato di vederla cadere ai tuoi piedi.

L'istinto del guerriero, lo stesso che ti ha mantenuto in vita fino ad adesso, ha fatto correre velocissima la mano all'impugnatura della katana, ma le parole acide e ironiche del vecchio Heiachi sono state più veloci:

*"Mettila via, non ce la faresti mai contro questi due"*.

*"Il vecchio ha ragione, ragazzino, faresti bene a metterla via"*.

La voce appartiene ad un gigantesco uomo muscoloso alto forse due metri dalla pelle tirata e solcata da innumerevoli graffi e cicatrici; il suo viso è parzialmente coperto da una folta barba scura e da lunghi capelli neri arruffati. Indossa un'armatura che sembra aver vissuto giorni migliori, ma la cosa che si nota di più è il grosso e pesante tetsubo ancora incrostato di sangue rappreso che maneggia con una facilità impressionante. Il suo compagno è molto più basso di lui e di simile al grosso gigante ha solo gli occhi: profondi e sicuri di sé. Gli abiti insolitamente sgargianti per una persona dall'aria così cupa sono molto mal ridotti e indossati senza un minimo di decoro e ordine. Il giovane, che ora si sta guardando in giro sospettoso, ha appoggiato alla spalla una lunga lancia dalla lama affilata che ha l'aria di saper usare maledettamente bene.

*"Finalmente siete giunti, ero sicuri che la mia offerta vi avrebbe interessato"*

*"Per quella cifra"* — interviene il gigante — *"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"* — interviene il ragazzo con la lancia, dandoti una strana occhiata come di sfida

*"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

Kenzo è stato indottrinato dalla sua famiglia ad una rigida disciplina adatta al ruolo che dovrà ricoprire. Molto spesso non si trova d'accordo con la politica familiare perché ritiene che il suo status di samurai debba servire per aiutare i deboli piuttosto che far trionfare i diritti della famiglia e questo atteggiamento gli causa spesso problemi. Non ha un temperamento forte, per cui gli risulta difficile opporsi, almeno a parole, alle decisioni di chi si dimostra più autoritario. La famiglia in cui è cresciuto lo condiziona molto, tanto che il suo ruolo di discendente della casata lo opprime molto, ma non ha la forza di liberarsene. E' intelligente abbastanza da non farsi abbindolare facilmente e da ragionare prima di agire. Non si lascia mai travolgere dagli eventi, in un certo senso è piuttosto freddo e, pur essendo un uomo giusto, la sua freddezza lo rende spesso irritante.

# KENZO CHUUSHIN

Umano, Samurai 1°/Guerriero 4°/Maestro samurai 1°

## Note interpretative

Kenzo ha un carattere ancora in formazione, è perennemente indeciso fra quello che il suo cuore gli dice di fare (la componente buona del suo allineamento) e quello che il suo dovere gli impone (la parte legale che lo spinge a comportarsi secondo l'etica della famiglia che è legale malvagia). Dovrebbe essere dei quattro quello che più si oppone a gran parte delle cose che dovrete fare, ma ricorda che non è un leader e che la sua indecisione deriva proprio dalla sua tendenza dal farsi prendere in mezzo. E' un buon ragazzo ma con poca grinta.

## Rapporti con gli altri personaggi

Nessuno, in quanto non li conosci.

## Note sull'onore

Per te l'onore del samurai è molto importante e le regole del bushido sono sempre state la tua ispirazione, anche se spesso hai dovuto infrangerle per doveri imposti dalla tua famiglia. Durante l'avventura è chiaro che il tuo onore diminuirà, ma il tuo scopo è fare in modo che tale diminuzione sia minima.