

KARASUNAKI

Umano, guerriero 7°

[CARATTERISTICHE]

		MODIFIC.	VALORE TEMPOR.	MODIFIC. TEMPOR.
Forza	13	+1		
Destrezza	18	+4		
Costituzione	14	+1		
Intelligenza	15	+2		
Saggezza	14	+2		
Carisma	8	-1		

[CLASSE ARMATURA]

14 = 10+

ARMAT.	SCUDO	DES	TAGLIA	NATUR.	ALTRO	TEMP
		+4				

CA COLTO ALLA SPROVVISTA 10

 PENALITÀ ALLA PROVA DI ARMATURA

CA NEGLI ATTACCHI DI CONTATTO 14

 BONUS MASSIMO DESTREZZA

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

 NOTE: nessun armatura

[PUNTI FERITA]

TOTALE PF	FERITE	DANNI DEBILITANTI
59		
Riduzione del danno: ND		

[TIRI SALVEZZA]

	TOTALE	BASE	CARATT.	MAGIA	ALTRO	TEMP.
Tempra (CON)	+6	5	+1			
Riflessi (DES)	+6	2	+4			
Volontà (SAG)	+4	4	+2			

Resistenza agli Incantesimi: ND

[COMBATTIMENTO]

	TOTALE	BASE	CARATT.	MAGIA	ALTRO	TEMP.
Iniziativa (DES)	+4		+4			
Mischia (FOR)	+8	+7	+1			
Distanza (DES)	+11	+7	+4			



[ARMI]

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA	TAGLIA	TIPO	NOTE
Lancia lunga	+8/+3	1d8+4	20/x3	-	-	PUNTA	
Kusari-gama	+8/+3	1d6+1/1d4+1	20/x2	-	-	*	VEDI DESCRIZIONE

MOVIMENTO base 9m ~ **CARICO MAX** 67,5 Kg

KARASUNAKI

Umano, guerriero 7°

[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

Talenti

- Arma esotica (kusari-gama)
- Arma focalizzata (lancia lunga)
- Schivare
- Maestria
- Specializzazione in un'arma (lancia lunga)
- Attacco poderoso
- Mobilità
- Disarmare migliorato.

Lingue

- comune

[ABILITÀ]

	CARATT. CHIAVE	TOTALE	CARATT.	GRADO	VARI
ADDESTRARE ANIMALI	CAR	2	-1	3	
ARTISTA DELLA FUGA / ◉ ◉ [UTILIZZARE CORDE]	DES	4	4		
ASCOLTARE / ◉ [TALENTO SENSI ACUTI]	SAG	7	2	5	
CAMUFFARE ◉ [RAGGIRARE]	CAR	-1	-1		
CAVALCARE / [ADDESTRARE ANIMALI]	DES	7	4	3	
CERCARE	INT	2	2		
CONCENTRAZIONE / [INCANTESIMI IN COMBATT.]	COS	1	1		
CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE [ORIENT.]	SAG	2	2		
DIPLOMAZIA [RAGGIRARE, PERCEPIRE INGANNI]	CAR	-1	-1		
EQUILIBRIO / ◉ [ACROBAZIA]	DES	4	4		
FALSIFICARE (◉ PER ALTRO LETTORE)	INT	2	2		
GUARIRE / [PROFESSIONE: ERBORISTA]	SAG	2	2		
INTIMIDIRE [RAGGIRARE]	CAR	-1	-1		
INTRATTENERE ◉	CAR	-1	-1		
MUOVERSI SILENZIOSAMENTE / ◉	DES	4	4		
NASCONDERSI / ◉	DES	4	4		
NUOTARE (-1 OGNI 2,25 KG DI PESO PORTATO)	FOR	6	1	5	
OSSERVARE / (◉ PER ALTRA OPPORTUNITÀ) [SENSI ACUTI]	SAG	7	2	5	
PERCEPIRE INGANNI (◉ PER DIVERSA PERSONA)	SAG	7	2	5	
PROFESSIONE: MERCENARIO	SAG	4	2	2	
RACCOGLIERE INFORMAZIONI ◉	CAR	-1	-1		
RAGGIRARE / (◉ IN COMBATTIMENTO)	CAR	-1	-1		
SALTARE / ◉ [ACROBAZIA, TALENTO CORRERE]	FOR	1	1		
SCALARE / ◉ [UTILIZZARE CORDE]	FOR	5	1	4	
SCRUTARE	INT	2	2		
UTILIZZARE CORDE [ARTISTA DELLA FUGA]	DES	4	4		
VALUTARE	INT	2	2		

Legenda:

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

[EQUIPAGGIAMENTO]

- Lancia lunga
- 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 disarmava un avversario).

- 1000 mo
- 50 ma

KARASUNAKI

Umano, guerriero 7°

Allineamento: neutrale

Altezza: 177 cm

Peso: 70 Kg

Occhi: castani

Età: 23 anni

Storia

Poche sono le cose che ricordi con piacere della tua infanzia: la compagnia delle ragazze del bordello dove servivi come sguattero e le lunghe ore passate con il granitico Kabutori, ospite quasi fisso del postribolo, che ti ha insegnato a maneggiare la lancia. Era un uomo tanto abile quanto simpatico e oltre all'arte della scherma ti ha insegnato anche che la vita va goduta così come viene senza pensare a quello che accadrà domani e a ringraziare non gli dei ma la tua forza se riesci a vedere l'alba del giorno dopo.

Il passaggio da servitore di bordello a mercenario è stato facile, quasi scontato. Quando hai raggiunto l'età in cui il proprietario ha cominciato a preoccuparsi di te e delle ragazze eri già abbastanza bravo, e sapevi che c'era molta gente che aveva bisogno di una buona lama. Da allora hai vagato in giro di padrone in padrone, cambiandoli più spesso di quanto cambiavi lama alla tua lancia.

Molte volte hai dovuto scappare dai tuoi padroni, o perché morivano, o perché si adiravano con te per i più svariati motivi (spesso comunque dovuti ad insubordinazione o peggio); alcuni di loro hanno anche messo delle taglie sulla tua testa. Ti stavi dirigendo verso una grossa battaglia, sicuro che avrebbero avuto bisogno di soldati, quando hai incocciato un gruppo di sbandati provenienti dallo stesso esercito al quale volevi unirti. Hanno tentato di rapirti... non dovevano farlo... ma erano bravi, più di quanto desero a vedere, e sebbene alla fine del combattimento quattro di loro fossero caduti morti ai tuoi piedi, eri ridotto veramente male. Il sangue ti usciva da numerosi squarci su tutto il corpo e lentamente sentivi scivolare via la tua energia insieme con la tua vita.

Il quinto uomo, un grosso energumeno che non aveva preso parte al combattimento, ti si è avvicinato e, anziché schiacciare il tuo cranio con il pesante tetsubo che reggeva, ti ha semplicemente guardato per un po' fino a che non sei svenuto. Quell'uomo, che quel giorno ti salvò la vita medicandoti le ferite sarebbe poi stato il tuo compagno di battaglia e forse il primo vero amico della tua vita. Da quel giorno hai fatto coppia con lui in una miriade di lavori mercenari, dalle battaglie campali a cacce all'uomo, tanto da diventare abbastanza famosi in tutta la regione. Tetsuo, questo è il suo nome, ti ricorda molto spesso Kabutori, il tuo vecchio maestro, soprattutto per la mole.

Ultimamente avete avuto diversi problemi con i vostri committenti, per diversi motivi, a volte non vi andava di continuare con il lavoro, a volte il padrone era un gran bastardo, altre volte ancora avete bevuto troppo per ricordarvi cosa dovevate fare.

Quando avete incontrato Heiachi, il vecchietto che vi ha assunto per l'ultima missione, eravate quasi a secco e quindi vedere l'enorme quantità di monete d'oro che vi aveva portato come anticipo vi aveva fatto sembrare subito l'incarico interessante. Il vecchietto aveva un'aria strana ed è stato molto misterioso su cosa avreste dovuto fare, ma decisamente ci sapeva fare con le parole, tanto che vi ha convinto entrambi premendo sui tasti giusti.

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 c'è anche una seconda 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 katana dall'aria molto costosa dimostrando senza dubbio una prontezza di riflessi insolita per un damerino di quell'aspetto.

"Finalmente siete giunti" — sono le parole con cui vi accoglie il vecchio Haiachi.

"Per quella cifra" — interviene il Tetsuo — *"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" — chiedi al vecchio squadrandolo il ragazzo che probabilmente è lì per il vostro stesso motivo.

"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

Karasunaki è decisamente scontroso e irascibile, interessato solo al brivido della lotta e dello scontro. La sua non è ricerca di perfezionamento dello stile ma puro desiderio di adrenalina, sangue e scherma. Vive alla giornata perché sa che la sua vita potrebbe durare molto poco e raramente si occupa delle conseguenze delle sue azioni. Non è affatto un tipo oscuro ma tutt'altro, ama divertirsi e farsi quattro risate davanti ad incompatibili dosi di alcol insieme con il suo unico amico Tetsuo. Combatte volentieri a favore di indifesi e deboli ma solo perché i cattivi sono di solito più forti. Il solo vedere all'opera qualcuno abile con le armi lo invoglia a sfidarlo. Nelle altre situazioni invece è prudente e di certo non rischia per niente.

Note Interpretative

Karasunaki del vero kensai ha soprattutto la passione per le sfide, per il corpo a corpo. Ha un carattere irascibile e sospettoso con chi non conosce (non è un paranoico comunque); è invece abbastanza allegro con Tetsuo, suo inseparabile compagno. Normalmente è prudente ma quando intravede uno scontro interessante è difficile che resista alla tentazione.

Rapporti con gli altri personaggi

Tetsuo, questo è il suo nome, ti ricorda molto spesso Kabutori, il tuo vecchio maestro, soprattutto per la mole, e per la capacità di sapere sempre cosa fare. Pur essendo un ottimo guerriero (la sua abilità con il tetsubo è stata forgiata in numerosi campi di battaglia) non hai mai avuto il desiderio di battersi con lui, non per paura, ma perché il richiamo della sfida con lui non si manifesta. E' la cosa più vicina ad un amico che hai avuto da quando sei nato. 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

Non ti è mai interessato molto dell'onore e delle regole ottuse e assurde dei kensai (come quella che vieta l'uso di certe armi), ma invece del codice d'onore del kensai hai preso la ricerca della sfida e del miglioramento dello stile con l'arma.