

GHAZAOTAR IL DISSENNATO



## LEGGENDA

La fame mi perseguita. Ma, non è tuttavia solo una fame atavica: è come una bramosia che mi spinge a sbranare ogni cosa, creature e cibo, in egual modo. Le ricchezze mi interessano, ma mi interessa più ciò che possono darmi le piastre: banchetti sfrenati, feste e bagordi nelle peggiori taverne di Babilonia. Spesso mi dicono che sono un *beom*, ma onestamente non ricordo la fine che faccio fare a coloro che mi offendono. Essere un Cacciatore di Teste è stato quasi un obbligo per me. Sono cresciuto nei bassifondi del Quartiere dei Viandanti, non ho mai avuto molti *dusash*, legami, e ho imparato che ogni cosa ha un prezzo. Ho passato un breve periodo in galera a causa della mia posizione sbagliata nella

“Battaglia di Utell Bladd”, durante la quale ho perso un braccio. Generosamente, avendo poi donatogli completamente la mia vita, l’Onorevole Gilda dei Mercanti mi ha usato come esperimento per un cerusico illuminato, il famigerato Dottor Porztdorf, che ha impiantato questa bellezza biomeccanica al posto del mio arto perduto. Il mio apprendistato con Xeox, una delle più feroci Cacciatrici di tutta Kronhos, mi ha insegnato che la pietà è un bene troppo prezioso e raro perchè la si possa concedere. Alla fine del mio periodo di addestramento con lei, dopo il mio primo Battesimo di Cattura, la stessa Xeox mi ha donato una pistola che serbo come uno dei miei più preziosi tesori. Durante una caccia dovevo catturare un magush, stregone, e questo testacane mi ha lanciato addosso una maledizione, credo, poichè ha scatenato un immenso boato investendomi con un maledetto incantesimo e ora tutte le volte che sento un rumore forte vado in panico.

Nella mia disgraziata vita però sono anche riuscito a sposarmi con un’altra Morduk, Shaaar, me derelitto quando ho fatto questa scelta.

Almeno ho la gioia dei miei piccoli figli Maghenax, Asooax, Kongraij, Myleenaw, Krekoj e Atryx.

Avrei voluto cercarmi un’occupazione più sicura, all’interno dell’Onorevole, per dedicarmi alla famiglia, ma i miei figli hanno ereditato da me la fame e i soldi delle taglie mi servono per poterli mantenere.

Ho solo un problema: quando sento l’odore del sangue non capisco più nulla e questo mi ha portato in diverse situazioni pericolose. Ero qui, in questa taverna, sulle tracce di un certo Dragan, un *aruk*. Nulla di che, un problema di debiti non pagati, ma quando è scoppiata una rissa, per motivi che ancora adesso non ricordo, l’ultima cosa che mi è passata per la testa credo fosse un pallettone di pistola.

## LIMITAZIONI

- **Asociale:** tende a non avere empatia. freddo nei rapporti con le altre creature. Ha un *Malus* di 2 sulle *Impressioni* e su tutte le *Prove* di *Fascino* e delle *Abilità* del *Fascino*.
- **Avidità:** tende ad avere uno snaturato desiderio di potere e ricchezze, che lo condanna a fare scelte anche estreme per assecondarlo. Aggiunge il tratto del *Carattere*: avido.
- **Codice:** deve seguire obbligatoriamente il codice dei Cacciatori di Teste altrimenti perde l’uso delle abilità speciali di Corporazione
  - Sei un Cacciatore di Teste: la tua vita è della Corporazione
  - Non farai mai nulla che vada contro alla Gilda e alla Corporazione
  - Il tuo scopo è di fare arricchire la Corporazione e arricchirti. Per questo commercerai con la merce più preziosa: la vita degli altri
  - Caccerei solo chi ti viene indicato dalla Corporazione
  - La Corporazione si impegnerà a retribuirti adeguatamente rispetto al lavoro svolto
  - Non si può uscire volontariamente dalla Corporazione.
- **Sanguinario:** appena vede o sente l’odore del sangue a meno di 3mt entra in stato: *Esaltato*, ma deve superare una *Prova* di *Psiche* oppure attacca la fonte del sangue. Può scegliere di ripetere la *Prova* ogni *Rd* di combattimento per fermarsi. Se vi sono più fonti alla stessa distanza sceglie chi attaccare.
- **Tasse:** deve versare il 10% di tutto quello che guadagna alla Gilda dei Mercanti ogni volta che gli è possibile e almeno una volta all’anno.
- **Vorace:** mangia e beve il doppio di un essere umano.

## ABILITÀ SPECIALI E POTERI

- **Addestramento fisico:** aggiunge +10 PV.
- **Braccatore:** se insegue qualcuno ferito di cui è riuscito ad assaggiare il sangue o l’icore, uò aggiungere un *Bonus* di 10 alle *Prove* di *Sopravvivenza* per seguirne le tracce.
- **Empatia 1:** *Bonus* di 3 alle *Impressioni*.
- **Licenza di Cattura:** qualsiasi crimine che compie legato a un combattimento che può anche sfociare in un omicidio, si abbassa automaticamente di un Grado di Giudizio. Può entrare nelle città o nei quartieri senza pagare dazio di passaggio. Ha un *bonus* di 3 alle *Impressioni* con gli appartenenti alla Gilda della Legione. Aggiunge un *Bonus* di 3 alle *Prove* di *Intimidire*.
- **Maestria 1:** Può utilizzare qualsiasi tipo di arma senza il *Malus* di 2 all’OFF, ai *Danni* e all’*Iniziativa*, di *Incompetenza*.
- **Mimetico (Deserto):** riesce a nascondersi tra le sabbie del deserto, anche ad alcuni metri di profondità. Può aggiungere un *Bonus* di 10 alle *Prove* di *Nascondersi* negli ambienti sabbiosi.
- **Risorse 1:** parte con il patrimonio iniziale raddoppiato e tutte le volte che deve acquistare un bene, lo paga di base il 10% in meno.
- **Semi insonne:** dorme solo 3 ore a *Ristoro*.
- **Silico-anfibio:** può respirare sia all’aria che sott’acqua, che sotto la sabbia.
- **Impianto bionico:** braccio sinistro biomeccanico. +1 CR al braccio, +1 PT, 2D6 DN. Aggiunge 1 punto *Malus* PS permanente.

## RAPPORTI

VALHESSYW “L’Esule”: penso che porti sfortuna, ma vorrei aiutarla... Secondo me ha dei poteri che mi saranno utili.

JHAMALL “L’Impavido”: sinceramente, mi incute un certo timore reverenziale, ma gli dimostrerò quanto valgo!

KURGU “Il Mite”: Fargli dei dispetti è davvero divertentissimo. Mi sembra una brava persona e io AMO maltrattare le brave persone.

RAKHA “La Perduta”: Mi sembra di averci combattuto contro in una qualche battaglia... Se non ricordo male, era una grande combattente.

Z’K SENZACLAN: Sono certo sia protagonista di un presagio apocalittico. Mi inquieta.

AESHMALA “L’Empia”: Nei tempi della mia sconsiderata giovinezza sono sicuro che siamo stati in galera insieme e ci siamo aiutati.

## OBIETTIVI

Catturare questo Dragan con ogni mezzo, oppure catturare qualche criminale che valga una bella taglia.

GIOCATORE

NOME PERSONAGGIO

GHAZAPAR IL DISSENNATO

STIRPE: MORDUK (SQUALOIDI) ETNIA: KAMAL ARCHETIPO: METABESTIA VIVENTE

GILDA: MERCANTI CORPORAZIONE: CACCIATORI DI TESTE

SESSO: MASCHILE PESO: 130 KG ALTEZZA: 200 MT VISTA: IDROVISIONE

OCCHI: NERI CAPELLI: GLABRO PELLE: ANTRACITE ETÀ: 13

LIMITAZIONI: ASSOCIALE, SANGUINARIO, VORACE, AVIDITA'

TASSA, CODICE, FAMA: -1

CARATTERE: AGGRESSIVO AVIDO BUGIARDO

OSSESSIONI: LA SUPERSTIZIONE

FOBIE: FONGFOBIA

ABITUDINI: BERE ALCOLICI

DEITÀ: WAKON (ACQUA)

# ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti

18 35 17

= PUNTI VITALI TOTALI: 70

MN + GILDA + Avanzamenti

6 0 0

= PUNTI MISTICI TOTALI: 6

PM

PV

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

D20: 1 = ARDUO  
2/19 = LOCAZIONE  
20 = OSTILE

[18/19] TESTA  
ABITI: 0 Rt  
ARMATURA: 0 Rt  
VARIE: 0  
TOTALE: 1

[14/15] BRACCIO SX  
ABITI: 1 Rt 15  
ARMATURA: 1 Rt 17  
VARIE: 1  
TOTALE: 4

[16/17] BRACCIO DX  
ABITI: 1 Rt 15  
ARMATURA: 1 Rt 17  
VARIE: 0  
TOTALE: 3

[2/3/4/5/6/7] TORSO  
ABITI: 1 Rt 15  
ARMATURA: 1 Rt 17  
VARIE: 0  
TOTALE: 3

CORAZZA NATURALE: 1  
SCUDO: 0 Rt  
VARIE: 0  
TOTALE: 1

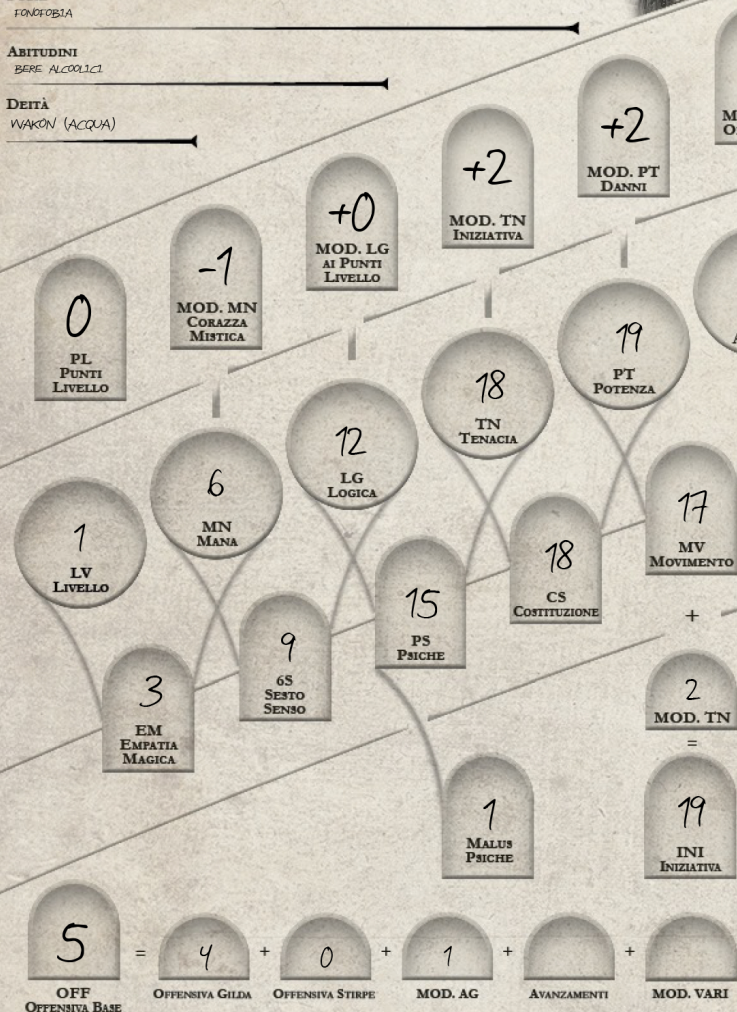


CORAZZA MISTICA: 1  
VARIE: 0  
TOTALE: 1

[8/9/10] GAMBA SX  
ABITI: 1 Rt 15  
ARMATURA: 1 Rt 17  
VARIE: 0  
TOTALE: 3

[11/12/13] GAMBADX  
ABITI: 1 Rt 15  
ARMATURA: 1 Rt 17  
VARIE: 0  
TOTALE: 3

PROVA = VALORE CARATTERISTICA O ABILITÀ - TIRO DEL D20 + BONUS/- MALUS



ARMI	DAGA			FRUSTA			PISTOLA LEGGERA			PUGNO BIONICO		
	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	NATURALE	MOD. VARI	TOTALE
OFFENSIVA BASE: 5	-1		4	-2		3			5	+1		6
DANNI: MOD. PT +2	2D6		2	2D4		2			2	2D6		2
INIZIATIVA: 19	+3		22	+4		23			19	8		27
GITTATA/COLPI PER RD	0/1	RT ROTTURA	17	0/1	RT ROTTURA	15				30/2	RT ROTTURA	15
MOVIMENTO	MX: 17	12	8	4	1		ETERNO: L'APPESO			GRADO: PRIMO		
INGOMBRO MASSIMO	30	50	80	120	180		PUNTI ESPERIENZA:					

