

TRUKDAK
"LA PRESSA"

DISEGNO DI SIMONE TAVECCHIO



TECHNOFANTASY
Technofantasy Role Playing Game

TRUKDAK “LA PRESSA”

LEGGENDA

Sono la più bastarda tostacane di tutte le *Lande della Dannatio*! Quando bringo in arena, non c'è storiaccia! Lo cefalano tutti nella gilda chi è che turbospacca di brutto e mi ruzzano il rispetto dovuto come la meglio donnabanda! Sono la smascellatrice di cefalosordi, la pressa di radioti, la roboante estinguitrice di biorachitici! “Regole semplici, vita facile” mi diceva il mio hexocoach, il mitico Cuoio Hernandez! Che nano vigoraitante! L'avrei bringato volentieri a giusta dopopartita! Mi ha anche manato quando mi si è asfaltizzata alla pelle quello strambo schifoverme, anche se mi orecchia tutto meglio da allora. Da dove rombo io è tutto facilfacile! Sfrazzi? E sfrondi nella Gabbia! Blaterazzi? E sfrondi nella Gabbia! Non trucidassalti? E sfrondi nella Gabbia! E chi c'è nella Gabbia che ti spaccamontagna? Trukdak la Pressa!!! Io sono adrenottani fusi, prendo gli uomochini dell'impero e a suon di dopomuoro li spiedazzo uno ad uno! Uno spenziato della banda degli impietosi immortali mi ha bringato il meglio hexoimpianto delle *Lande del Domanidomani* anche se deve aver esapiato con i pollini, ogni volta che vedo un fiore strippo di cranio e do i settemorti... sì poi c'è stato quel gonzproblema del matrimonio contro la mia volontà, ma lo bringo presto! Io cerco il vero amore e nessun uomochino potrà stopparmi! Devo però darmi una drittata con l'hexoina, la sintepozione che potenzia noi hexerker! Certo se la bringa un uomochino, detona che sembra un razzo il giorno della presa di *Forte Tenacia*, ma per me è buonacqua, anche se ultimamente mi radiazza l'occhio e vedo un'ombra che mi assilla, piena di vermacci putridi e mi sgasa il cefalo che sembro un facciacane sturbato male! Comunque, orecchiati bene o stercati perché la storiaccia è tostavera: ero nella Gabbia che blindocavalcavo che sembravo un turbotreno! Pacifizzavo a destra a manca che neanche il *Signore della Dannatio* quando battezza per il vitadopo! Mi arriva un hexerker in spaccafuria sgasato male che puzzava di stillati a 100 metri. Suatto sulla manca e fintaggio, alzo l'hexomazza per benedirlo agli dèi del metallo e questo sgrana gli occhi di paura nera! Stava capocciando benemodo che erano razzi durissimi di ceradamanto per lui! E cosa bringa? Mi frigge l'hexoimpianto, sgasa tutto e consunto secca come la lisca di un watali invitato alla festa dei biorachitici! L'ultimo vedoviaggio che occhiaggio è un'hexomazza radiazata sul cranio! Buon vitadopo a me! Combatti, consunzi, combatti ancora! **Dannatio!!!!!!!**

LIMITAZIONI

- **Assuefazione:** è costretto ad assumere ogni 3 giorni una dose di Hexoina, altrimenti perde 1 Punto in ogni Caratteristica per ogni giorno di astinenza
- **Contratto:** è vincolato con un contratto alla T.E.S.C.H.I.O. che può costringerla a giocare delle partite di Hexoball o affidargli delle missioni. Se si rifiuta o fugge, verrà posta sulla testa una taglia e disattivato l'hexoimpianto
- **Famelico:** deve nutrirsi il doppio di un essere umano standard
- **Fedina:** se compie un reato, questo verrà giudicato come se fosse di un Grado superiore
- **Iracondo:** perde il controllo abbastanza facilmente. Se entra in combattimento, combatte fino alla sua morte o dell'avversario
- **Refrattario alla magia:** paga il doppio del costo qualsiasi attivazione magica (non divina)

ABILITÀ SPECIALI E POTERI

- **Armatura e Scudo 1:** toglie 2 punti di Malus all'OFF da qualsiasi armatura o scudo stia utilizzando
- **Doppio Attacco:** può effettuare un secondo attacco ogni Rd di combattimento con OFF BASE dimezzata utilizzando una seconda arma
- **Hexoimpianto 1:** consuma 5 PV e per 1 Combattimento: Bonus di 1 all'OFF, +4 DN. Oppure per 1 Azione: Bonus di 5 alle Prove di PT, TN e AG
- **Maestria 1:** non subisce nessun Malus d'incompetenza quando utilizza una qualsiasi arma
- **Specialista Armi a 3 mani:** può utilizzare le Armi Speciali a 3 mani
- **Stazza Grande:** può utilizzare Armi massimo con classe di DN 3D8 a una mano

RAPPORTI

T70E “Cuor di Ferro”: Armatura che parla e si muove! Vero strano! Buoni muscoli di ferro! Vedremo se saprà guadagnare rispetto in guerra come solo vero hexerker prende! Altrimenti porto da rottamare da Fxulhu il meccanomorchiato!

BYSTROZULUNTOGERO “L'Ignavo”: Piccolo e simpatico! Trukdak prende sotto sua protezione! Forse inutile, ma bel sorriso con tanti denti e dice cose molto romantiche! Già molto affezionata a infimo rospo puzzolente!

DRAGAN “Il Prodigio”: Fragile! Sento già il rumore delle sue ossa che si sbriciolano al primo scontro che ci capiterà! Spero per lui che abbia altre doti! Mi sembra già che parli troppo! Mi ricorda la baldanza di un hexorunner che muore alla sua prima partita!

LA SILENTE: Brividi! Mi tremano anche le mie quattro braccia. Sembra proprio morta e sepolta, ma senza la voglia di rimanere sottoterra... almeno non è piena di vermi! Mi ricorda l'ombra che mi segue ovunque. Magari sa come mandarla via!

KSETODBLIS “La Forsennata”: Scaglie forti, ma braccia esili. Potrebbe essere una buona hexoblaster. Scatto decisivo, armi leggere! Vediamo al primo scontro se mi riesce a dare una buona azione! Ma non sono proprio proprio fiduciosa. Mi sembra si lamenti molto.

SAMARTH “Il Giusto”: Che tronfio pallone gonfiato! Uguale al capitano dei “Galanti della Luce”! non hanno fatto una bellissima fine... partita sospesa per intossicazione da ferro! Ah! Ah! Ah! Però quel sorriso, mi sta conquistando... magari lo sposo!

OBBIETTIVI

Vincere il campionato delle Sabbie Ardenti e formare una squadra, cioè una *Shaddakh* imbattibile!

GIOCATORE

NOME PERSONAGGIO TRUKDAK "LA PRESSA"

STIRPE HUR-KUR ETNIA SHASBET-KUR ARCHETIPO VIVENTE

GILDA LEGIONE CORPORAZIONE HEXERKER

SESSO F PESO 298KG ALTEZZA 2,27MT VISTA NORMALE

OCCHI VIOLA CAPELLI VIOLA PELLE ANTRACITE ETÀ 21

LIMITAZIONI 1RACONDO / RANGO UMILE / SEMICECITA' / VORACE / FEDINA

REFRATTARIO ALLA MAGIA / CODICE / ASSUEFAZIONE HEXOLINA

CARATTERE ORGOGLIOSO, TESTARDO, PESSIMISTA

OSSESSIONI CERCARE IL VERO AMORE

FOBIE ANTOFOBIA (FIORI), ELMINTROFOBIA (VERMI)

ABITUDINI SFREGARSI LE DITA TRA LORO

DEITÀ CAOS

STEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti
21 40 26

MN + GILDA + Avanzamenti
3 1 1

= PUNTI VITALI TOTALI: **87**

= PUNTI MISTICI TOTALI: **3**

PV

PM

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

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

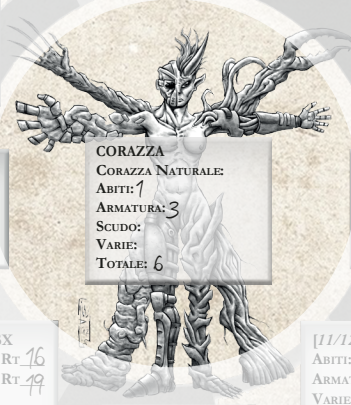


[18/19] TESTA
ABITI: RT
ARMATURA: RT
VARIE: RT
TOTALE: 2

[14/15] BRACCIO DX
ABITI: 1 Rt 16
ARMATURA: 3 Rt 49
VARIE: 6
TOTALE: 6

[14/15] BRACCIO DX
ABITI: 1 Rt 16
ARMATURA: 3 Rt 49
VARIE: 6
TOTALE: 6

[2/3/4/5/6/7] DORSO
ABITI: 1 Rt 16
ARMATURA: 2 Rt 49
VARIE: 6
TOTALE: 6



CORAZZA
CORAZZA NATURALE:
ABITI: 7 Rt 16
ARMATURA: 3 Rt 49
SCUDO: RT
VARIE: RT
TOTALE: 6

CORAZZA NATURALE:
SCUDO: RT
VARIE: RT
TOTALE: 6

[8/9/10] GAMBA SX
ABITI: 1 Rt 16
ARMATURA: 3 Rt 49
VARIE: 6
TOTALE: 6

[11/12/13] GAMBA DX
ABITI: 1 Rt 16
ARMATURA: 3 Rt 49
VARIE: 6
TOTALE: 6

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

ARMI	HEXOMAZZA TIPO: B	UNCINO TIPO: I	TIPO: _____	TIPO: _____	PUGNO TIPO: B							
	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE
OFFENSIVA BASE:	7	-3	+ 1 = 4	0	+ 1/2 = 3					1	+ 1 =	
DANNI: MOD. PT	+2	4DY*	+ 1 = +2	2DY	+ 1 = +2					1D8	+ 1 =	
INIZIATIVA:	16	-5	+ 1 = 11	+5	+ 1 = 21					1	+ 1 =	
GITTATA/COLPI PER RD	1	RT	: 19	1	RT	: 16				1		
			ROTTURA			ROTTURA						ROTTURA

MOVIMENTO 13 → 18 → 6 → 3 → 1 ETERNO: _____ GRADO: _____
INGOMBRO MASSIMO 30 → 50 → 80 → 120 → 180 PUNTI ESPERIENZA: _____

OPZIONALE

