

VALHESYMN L'ESULE



DLSEGNÒ DI SIMONE TAVECCHIO

VALHESYW L'ESULE

LEGGENDA

Il Re degli Scontenti era un aristocratico thuatafar, un fey di rara crudeltà. Le sue terre d'ombra e nebbie al confine del Faerir erano il regno della mestizia e dell'angoscia. Possedeva un esercito di gobelyn, fatati corrotti, deformi e senza scrupoli, ma nella sua corte si circondava di creature di diafana bellezza. Veniva chiamato in molti modi: Triste Signore, Padrone dei deformi Gobelyn, Custode della Selva Disperata, Cinereo dallo Scarno Sorriso, Re del Malgarbo e in tanti altri ancora. Aveva vissuto così tante esistenze da aver noia di tutto e tutti. Molte erano le sue spose e molti i mariti, che faceva rapire, dai suoi gobelyn, nei vari mondi che il Regno dei Sogni sfiorava. Col passare del tempo tutti sfiorivano divenendo dei fey avernalis, tramutati dalla loro stirpe originale in fatati elementali del Vuoto, per poi consumarsi nell'inedia delle Terre della Disperazione. Valhessyw era una delle sue spose, di pura etnia avernalis, ma era sempre stata una ribelle.

Troppo viva per queste grigie lande, troppo anarchica per il Re degli Scontenti. Lei al contrario degli altri non viveva un'esistenza apatica, costituita da lente passeggiate nei Giardini Sfiorenti o attraverso le sale del Palazzo delle Mestizie. Persino le Paludi degli Infiniti Rimpianti non l'avevano piegata, quando il suo re la costrinse a passarci sette lunghi giorni e sette interminabili notti, per spezzare il suo indomito spirito. Si dice persino che quando lei riuscì a fuggire nel Primo Mondo, al Cinereo scese una singola lacrima d'argento e il suo furore fece tremare il cielo plumbeo del suo triste regno, mentre sguinzagliava i suoi deformi in tutto il Cronoverso per cercarla.

La vita da fuggiasca di Valhessyw iniziò dalla Soglia dei Mondi di Etemenanki per proseguire nell'unico luogo dove i fey non l'avrebbero mai cercata: le Lande della Dannatio, dove il culto della Realtà è forte e pochi, se non nessuno, sono i fatati che osano avventurarvisi.

Nessuno a parte colei in fuga dal più crudele dei principi, dal più vendicativo dei signori del Faerir.

LIMITAZIONI

- **Asociale:** tende a non avere empatia. fredda 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*.
- **Codice:** deve seguire obbligatoriamente il codice, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione
 - Cercare i Consuntoreattori e portarli alla fusione
 - Non aver pietà di nessuna creatura nè del Creato pur di sfruttare il proprio potere
 - Non avere mai più di sette allievi
 - Mai rinnegare la propria appartenenza alla Corporazione
- **Credo (ateo):** *Malus* di 5 alle *Impressioni* e alle *Prove* di *Fascino* e delle *Abilità* del *Fascino* verso i sacerdoti
- **Crisma:** deve avere addosso il Crisma, una striscia di stoffa che gli lega le dita anulare e medio di ogni mano e gli abiti del colore della propria Scuola di Magia, se non li indossa ha un *Malus* di 5 sulle prove di *Elevare*
- **Nichilismo:** tende a consumare e consumarsi lentamente a causa del suo legame con l'elemento naturale del *Vuoto*. Ogni oggetto che tocca a mani nude per la prima volta, deve superare una *Prova* di *Rottura* o subisce lo stato: *Incrinato*. Ogni volta che deve superare una *Prova* di *Psiche* entra automaticamente in stato *Bloccato* per 1 *Rd*.
- **Ossessione (potere):** il Potere. I Magdum tendono a divenire ossessionati dal potere in ogni sua forma.
- **Refrattario alla Tecnologia:** non può avere impianti bionici, e quando utilizza *Oggetti Tecnologici* o l'*Abilità Tecnologia*, subisce sempre un *Malus* di 10 alle *Prove*.
- **Vulnerabile (Ferro):** quando entra in contatto o viene colpita da oggetti in *ferro*, subisce 5 *Danni* ulteriori per ogni *Rd* di contatto.

ABILITÀ SPECIALI E POTERI:

- **Affinità mistica:** aggiunge +10 PM.
- **Apostasia 1:** *Bonus* di 5 sulle *Prove* di *Empatia Magica* verso ogni tipo di *Incantesimo* o *Potere Miracolo*. CR +3 contro i *Danni* da *Armi Sacre* e dai sacerdoti e i loro *Poteri*.
- **Charme:** può utilizzare l'Incantesimo: *Charme* della Scuola dell'Oniromanzia.
- **Consuntiomantia 1:** ogni volta che eleva un *Incantesimo* si genera una leggera nebbia bianca, la *pallida*, e tutti coloro che si trovano entro 5mt di raggio, lei compresa, perdono 1 PV per Grado della Magia lanciata. Può assorbire 1D4 PV, toccando una creatura per 1 minuto e superando una *Prova* di *Contrasto* di *Mana* al termine del tempo. Non può compiere nessun'altra azione. Costo: 1 PM che consuma anche se il potere fallisce. Quando termina i PM può consumare i PV come se fossero PM senza ulteriori costi.
- **Focalizzare:** ha un *Bonus* di 2 sull'*Abilità: Elevare* e quando eleva un *Incantesimo* in corpo a corpo toglie il *Bonus* di 2 all'avversario.
- **Incantesimi 1° Grado Sortilegio (nigromanzia):** può elevare solo *Incantesimi* di 1° Grado generici e della sua *Scuola di Magia* prescelta.
- **Invisibilità 1:** può entrare in stato: *Invisibile*, per 3 *Rd*, a ogni tipo di vista naturale. Per attivare il potere deve tirare una *Prova* di *Mana*, se la prova riesce spende 3 PM, se fallisce ne consumerà il doppio.
- **Volare:** può volare con velocità uguale al proprio *Movimento*. Non possiede ali, il volo quindi è telecinetico.

RAPPORTI

GHAZAOTAR "Il Dissennato": mi è vagamente antipatico. È una creatura sgraziata e volgare.

JHAMALL "L'Impavido": vorrei sempre essere al suo fianco, so che se dovessero arrivare i servi del Re degli Scontenti mi difenderebbe. Stare vicino a lui mi dà coraggio.

KURGU "Il Mite": mi ispira fiducia, ma sono un po' gelosa delle sue capacità... Mi piacerebbe poter curare, invece di portare la distruzione.

RAKHA "La Perduta": credo che starle vicino mi possa portare fortuna.

Z'K SENZACLAN: prima di incontrare questa persona sono sicura di averla vista in sogno... Per quale motivo i miei sogni me l'hanno mostrata?

AESHMALA "L'Empia": mi ha salvato la vita da dei fatati mandati per catturarmi, portandomi in salvo. Non riuscirò mai a sdebitarmi con lei.

OBBIETTIVI

Uccidere qualunque fatato, perchè potrebbe essere una spia del Re degli Scontenti.

GIOCATORE

NOME PERSONAGGIO

VALHESSYN

STIRPE

FEY (FATATI)

ETNIA

AVERNALLIS

ARCHETIPO

FATATO VIVENTE

GILDA

MAGDUM

CORPORAZIONE

CONSULTORIANTI

SESSO

FEMMINILE

PESO

30 KG

ALTEZZA

150 MT

VISTA

INFRAVISIONE

OCCHI

BIANCHI

CAPELLI

BIANCHI

PELLE

BIANCA

ETÀ

42

LIMITAZIONI

ASOCIALE, NICHILISMO, VULNERABILE (FERRO), CRISMA, CREDO (ATEO)

OSSESSIONE POTERE, REFRATTARIO TECNOLOGIA, CODICE

CARATTERE

FRESCO

IMPULSIVO

SOGNATORE

OSSESSIONI

GLI OGGETTI MAGICI

FOBIE

CRONOFobia

ABITUDINI

MENTIRE OGNI TANTO

DEITÀ

ATEO

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti

5 15 2

= PUNTI VITALI TOTALI: 22

PV

MN + GILDA + Avanzamenti

21 30 10

= PUNTI MISTICI TOTALI: 61

PM

+2
MOD. FS
ALLE
IMPRESSIONI

-1
MOD. AG
OFFENSIVA

-2
MOD. PT
DANNI

-1
MOD. TN
INIZIATIVA

+1
MOD. LG
AI PUNTI
LIVELLO

+2
MOD. MN
CORAZZA
MISTICA

0
PL
PUNTI
LIVELLO

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

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

[18/19] TESTA
ABITI: 1 Rt 15
ARMATURA: Rt
VARIE: 1
TOTALE: 1

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

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

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

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

[11/12/13] GAMBAX
ABITI: 1 Rt 15
ARMATURA: Rt
VARIE: 1
TOTALE: 1

[8/9/10] GAMBAX
ABITI: 1 Rt 15
ARMATURA: Rt
VARIE: 1
TOTALE: 1

CORAZZA MISTICA: 2
VARIE: 2
TOTALE: 2



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

ARMI	STAFFA MAGDUM			TIPO: B			TIPO: F			TIPO: B		
	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	NATURALE	MOD. VARI	TOTALE
OFFENSIVA BASE:	1	-1	= 0			= 1			= 1			= 1
DANNI: MOD. PT	-2	2D4	= -2			= -2			= -2	2D6		= -2
INIZIATIVA:	5	+2	= 7			= 5			= 5			= 5
GITTATA/COLPI PER RD	0/1	RT	: 17			: RT			: RT	30/2	RT	: 15
MOVIMENTO	MX: 6	4	3	1	1		ETERNO: L'IMPERATORE			GRADO: PRIMO		
INGOMBRO MASSIMO	12	18	24	30	50		PUNTI ESPERIENZA:					

