

BYSTROZULUNTOGERO
"L'IGNAVO"



ELMENAUM
Technofantasy Role Playing Game

BYSTROZULUNTOGERO L'IGNAVO

LEGGENDA

Ultimo di una famiglia di un centinaio di repellenti gremlin, nacqui con il potere della magia! Maledetto me e quegli avanzi di fogna dei miei genitori! Me ne accorsi quando ero alto come una cacchetta di *lurrrgas*, non che ora sia un gigante, però quando distrussi quella lercia catapecchia che chiamavamo casa, per un'esplosione di magia scaturita casualmente... o quasi... compresi il mio immane potere!

La mia famiglia di degenerati allora mi vendette ad un vecchio mago cieco, Frediman, un metacane puzzoso e cattivo come il formaggio di *shudda* marcio e verminoso. Egli mi usava per raccogliere le elemosine e mi picchiava sempre con un bastone, che gli rompevo ripetutamente con la mia schiena e il dono di noi gremlin: il portare sfortuna! In cambio mi dava da mangiare sbobba che al confronto lo *sbruz* delle più infime taverne era un pasto da re, e mi insegnava i rudimenti dell'alchimia. Ne sapeva il vecchiccio della Grande Hopera, ma purtroppo per lui il mio essere un pochino irrequieto, e la mia insaziabile curiosità, furono la causa della sua morte... o almeno credo. In realtà ricordo benissimo che mentre il cagnaccio dormiva, io andai di nascosto nel suo laboratorio alchemico e creai potenti pozioni, tanto potenti da far esplodere l'intera torre della magia di Frediman il Cieco, che gli dei lo abbiano in gloria quel decrepito babbeo bavoso. Sta di fatto che ricordo benissimo quella fetente esplosione e che io ne fossi nell'epicentro... o forse no, dato che sono ancora qui vivo, rutilante e vegeto!

E pronto a far altri mirabolanti danni! Parola di Bystrozuluntogero l'Ignavo!

LIMITAZIONI

- **Cleptomania**: appena gli è possibile e quando non è osservato cerca sempre di rubare qualcosa
- **Portasfortuna**: tutte le creature entro i 5 Mt di raggio da lui, hanno un Malus di 1 su qualsiasi Prova che effettuano
- **Codice**: deve seguire obbligatoriamente il codice, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione
 - Mai distruggere un Composto senza un necessario motivo di studio
 - Cercare sempre gli ingredienti migliori e non farsene mai mancare (portare sempre con se almeno 3 ingredienti)
 - Creare sempre nuovi Composti
 - Cercare la Pietra Filosofale e compiere la Grande Hopera
- **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
- **Ossessione**: il Potere. I Magdum tendono a divenire ossessionati dal potere in ogni sua forma.
- **Volgare**: si esprime sempre in maniera volgare (n.b. Senza eccedere nella trivialità gratuita, ad es. usa le imprecazioni descritte nella sua vita)
- **Stazza Piccola**: può utilizzare Armi massimo con classe di DN 1D4 a una mano e massimo DN 3D4 a due mani.
- **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.

ABILITÀ SPECIALI E POTERI:

- **AlKemeian 1**: Bonus di 5 alle Prove di Alchimia. Può recuperare 1 Ingrediente casuale al giorno, interpretandone la ricerca.
- **Focalizzare**: permette di non subire Malus se si Elevano Incantesimi in combattimento, né di subire Attacchi Fortuiti quando si utilizza la magia in corpo a corpo.
- **Immune Malattie**: nessun tipo di malattia ha effetto su di lui.
- **Incantesimi da mago 1° Grado**: può elevare solo Incantesimi di 1° Grado Generici e della sua Scuola di Magia prescelta (Khaimanzia).
- **Inosservato**: Bonus di 5 alle Prove di Nascondersi. Quando bisogna scegliere la vittima di un attacco o trappola casuale, non sarà calcolato tra le opzioni. In caso di combattimento, sarà sempre attaccato per ultimo o non sarà scelto tra i bersagli, se il numero di attaccanti è minore degli attaccati.
- **Ricettario 1**: Conosce 1D4 +1 di Ricette per Composti Minori. Potrà memorizzare nel ricettario ogni nuova ricetta che scoprirà.
- **Sfortuna**: Utilizza un'Azione. Rg 10 Mt, Prova di MN, Costo: 3 PV. Indica un oggetto e se dice una frase come: "*bell'oggetto*". Quest'ultimo deve immediatamente superare un Prova di Rt o subire le conseguenze dello Stato "Incrinato". Se indica una creatura senziente dovranno fare un Contrasto di MN, e se la vittima fallisce, inciamberà o compirà azioni goffe che le faranno perdere 1 Rd, senza poter far altre Azioni.

RAPPORTI

T70E "Cuor di Ferro": Questo è veramente bello! Un manichino di metallo! Secondo me è un golem! Dovrò studiarlo attentamente! Magari sezionarlo anche un pochino! Ma non devo mai perderlo di vista, sarà la base della mia Grande Hopera!!!!

TRUKDAK "La Pressa": Wow che bestia!!! E seguace del Caos come me!!! Noi si che faremmo una bella coppia... e si... penso proprio di essere il suo tipo, lo capisco da come mi guarda con quel suo languido occhione viola... Aww...

DRAGAN "Il Prodigio": Fey maledetti!!! Ci hanno rubato la magia del Faerir!!! La pagherà amaramente, già la natura lo ha fatto brutto e deforme, non come me che sono bellissimo! Però sembra essere uno ricco... magari diventiamo amicissimi!!!

LA SILENTE: Va beh... cupa è cupa... angoscia mi fa angoscia... però sono troppo curioso! Devo costringerla a raccontarmi la sua storia! Deve essere incredibile, anche se ho il sospetto che sia finita molto, ma molto male!!!

KSETODBLIS "La Forsennata": Sento in lei la magia, però sicuramente avrà bisogno di una guida della mia comprovata esperienza! Bene gli insegnerò le vie della Magdum e come divenire potentissima. Avevo proprio bisogno di una fedele allieva!!

SAMARTH "Il Giusto": Che rompiscatole, troppo ligio. Impostato come una statua di gesso, poi ha anche addosso i simboli dell'Ordine, si merita sicuro qualche scherzone... però senza farmi beccare oppure finisce in tragedia... per me!

OBBIETTIVI

Sopravvivere sempre e comunque, saziare la tua insaziabile curiosità e combinare qualche guaio.

GIOCATORE

NOME PERSONAGGIO BYSTROZULUNTOGERO "L'IGNAVO"

STIRPE COBELYN ETNIA GREMLIN ARCHETIPO FATATO, VIVENTE

GILDA MAGDUM CORPORAZIONE ALCHIMISTA

SESSO M PESO 22KG ALTEZZA 0,85MT VISTA INFRAVISIONE

OCCHI ROSSI CAPELLI / PELLE VERDASTRA ETÀ 34

LIMITAZIONI CLEPTOMANIA / PORTASFORTUNA / CRISMA / CODICE / VOLTARE

STAZZA PICCOLA REFRATTARIO TECNOLOGIA / VULNERABILE FERRO

CARATTERE PIGRO, BUGIARDO, INFIDO

OSSessioni SCOPRIRE UNA POTENTE MAGIA, IL POTERE

FOBIE DOMATOFOBIA (CASE), ERGOFOBIA (LAVORO)

ABITUDINI PARLARE A BASSA VOCE

DEITÀ CAOS

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti
3 15 7
= PUNTI VITALI TOTALE: **25**

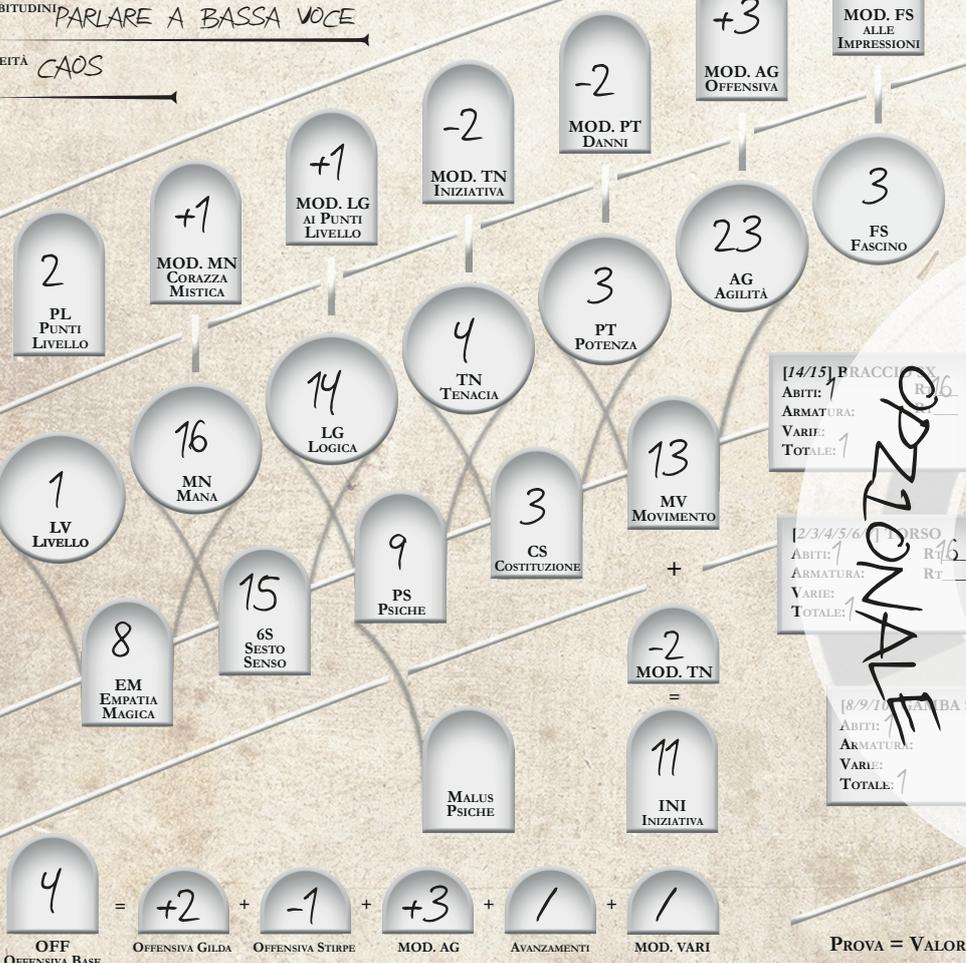
MN + GILDA + Avanzamenti
16 30 6
= PUNTI MISTICI TOTALE: **52**

PM

PV

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

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



OPZIONALE

OPZIONALE

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

[14/15] BRACCIO DX
ABITI: RT
ARMATURA: RT
VARIE: RT
TOTALE: 1

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

[2/3/4/5/6] CORSO
ABITI: RT
ARMATURA: RT
VARIE: RT
TOTALE: 1

[8/9/10] MANO SX
ABITI: RT
ARMATURA: RT
VARIE: RT
TOTALE: 1

[11/12/13] MANO DX
ABITI: RT
ARMATURA: RT
VARIE: RT
TOTALE: 1

CORAZZA
CORAZZA NATURALE:
ABITI: 1
ARMATURA:
SCUDO:
VARIE:
TOTALE: 1

CORAZZA MISTICA:
VARIE:
TOTALE:

4 = +2 + -1 + +3 + 1 + 1

OFF OFFENSIVA BASE OFFENSIVA GILDA OFFENSIVA STIRPE MOD. AG AVANZAMENTI MOD. VARI

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

ARMI	PUGNALE	TIPO: P	STAFFA MAGDUM	TIPO: B	TIPO: _____	TIPO: _____	PUGNO	TIPO: B	
	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	NATURALE	MOD. VARI	TOTALE
OFFENSIVA BASE: 4	0	-2	= 2	0	1	= 4	1	1	= 4
DANNI: MOD. PT -2	2D4	-2	= -4	2D4	1	= -2	1D2	1	= -2
INIZIATIVA: 11	+3	-2	= 12	0	1	= 11	1	1	= 11
GITTATA/COLPI PER RD	10 11	RT	: 16	1	RT	: 1	1		
		ROTTURA			ROTTURA				

MOVIMENTO **OPZIONALE** 3 1 ETERNO: GRADO:

INGOMBRO MASSIMO 6 12 18 24 30 PUNTI ESPERIENZA:

ABILITÀ PRIMARIE	MOD.	STIRPE	GILDA	TOT
X ACROBATICA (AG)	5	+3	+2	
o ADDESTRARE (FS)	-2	-2		
X ALCHIMIA (LG)	6	+1		+5
o ARTE (MN)	1	+1		
X ASCOLTARE (LG)	3	+1	+2	
o CAMMUFFARE (FS)	-2	-2		
o CAVALCARE (PT)	-2	-2		
X CONOSCENZE (LG)	4	+1		+3
X BOTANICA (LG)	4	+1		+3
X MINERALOGIA (LG)	4	+1		+3
o CRITTOGRAFIA (LG)	3	+1		+2
X ELEVARE (MN)	4	+1		+3
o FALSIFICARE (AG)	3	+3		
X GALATEO (FS)	0	-2	+2	
X GLIFI E RUNE (MN)	4	+1		+3
X INFORMAZIONI (FS)	0	-2	+2	
o INTERROGARE (TN)	-2	-2		
X INTIMIDIRE (TN)	-2	-2		
X INTRATTENERE (FS)	0	-2	+2	
X ISTRUZIONE (LG):	7	+1		+6
ARCAICO, BABILONESE, ALKEMEIAN				

OPZIONALE

ABILITÀ PRIMARIE	MOD.	STIRPE	GILDA	TOT
X LINGUAGGI (LG):	7	+1	+2	+4
ALKEMEIAN, ARCAICO, GOBELYN				
X MEDICINA (LG)	3	+1		+2
o MERCANTEGGIARE (FS)	-2	-2		
MESTIERE:				
o NASCONDERSI (AG)	5	+3	+2	
o NUOTARE (PT)	-2	-2		
o OCCULTARE (LG)	1	+1		
X OCCULTO (MN)	6	+1		+5
X OSSERVARE (LG)	3	+1	+2	
o PERSUADERE (FS)	-2	-2		
o PSICOLOGIA (LG)	1	+1		
X RAPIDITÀ DI MANO (AG)	5	+3	+2	
o RESISTENZA (TN)	-2	-2		
o SCASSINARE (AG)	3	+3		
X SOPRAVVIVENZA (TN)	0	-2	+2	
X STORIA E MITI (LG)	4	+1		+3
o TATTICA (LG)	1	+1		
o TECNOLOGIA (LG)	1	+1		
o TEOLOGIA (LG)	1	+1		

ABILITÀ SPECIALI

FAMA (MOD. SULLE ABILITÀ DEL FASCINO E ALLE IMPRESSIONI): -1

- ALKEMEIAN 1
- FOCALIZZARE
- IMMUNE MALATTIE
- INCANTESIMI DA MAGO 9 GRADO
- INOSSERVATO
- RICETTARIO 1
- SFORTUNA

INCANTESIMI | POTERI | MUTAZIONI | BIONICHE

NOME	EFFETTI	COSTO
SCUOLA DI INCANTESIMI: KHAIMANZIA		4PM
- DISCERNI MAGIA		
PRO POTENZA MINORE KHA1. PERCEPIO MAGIAM		
INDIVIDUA TUTTO CIO CHE E' DOTATO DI UNAURA MAGICA		
- DISPERDI MAGIA		
PRO POTENZA MINORE KHA1. SOLVO MAGIAM		
DISPERDE UN INCANTESIMO DI PRIMO GRADO		
- IMPATTO		
PRO POTENZA MINORE KHA1. IMPULSUS		
RAGGIO 10 METRI E INFLIGGE 2D4D1 DANNI DIRETTI		
- SILENZIO		
PRO POTENZA MINORE KHA1. TACE		
PROVA CON LEM DELLA VITTIMA SE PERDE MUTO PER 1 ROUND		
- CONFUSIONE		
PRO POTENZA MINORE KHA1. CONFUNDO		
PROVA DI EM O LA VITTIMA ENTRA IN STATO CONFUSO		
- COFFAGGINE		
PRO POTENZA MINORE KHA1. INHABILE		
PROVA DI EM O LASCIA CADERE QUELLO CHE HA NELLE MANI		
- RESISTENZA ELEMENTALE		
PRO POTENZA MINORE KHA1. ELEMENTA FER0		
PUO SCEGLIERE PER UN ORA UNA RESISTENZA		

NOME	EFFETTI	COSTO
RICETTE: CURA MINORE (RIPRISTINA 5 PM)		
CONFUSIONE (PERMETTE LUTILIZZO)		
ARMATURA MINORE (AGGIUNGE +1 CR)		
STAFFA MAGICA: SE UN MAGDUM LA USA		
IN COMBATTIMENTO NON SUBISCE 1		
MALUS D'INCOMPETENZA		
PER LE PROVE DI ALCHIMIA UTILIZZA LA		
CARATTERISTICA LOGICA		
PER LE PROVE DI NASCONDERSI UTILIZZA		
LA CARATTERISTICA AGILITA'		

EVENTI | NOTE

FOBIA, AMICO INFLUENTE NELLA GILDA DEI LADRI, BINOCOLO, FURTO, POVERTA'

RANGO SOCIALE DI ORIGINE: SERVO

ETERNI REMISSI:

EQUIPAGGIAMENTO

	Peso
VESTITI (CR 1)	05
ZAINO PICCOLO	05
PUGNALE	05
KIT ALCHIMISTA	05
KIT INGREDIENTI	05
POSATE	0
BINOCOLO (+5 PROVE DI OSSERVARE)	P
STAFFA MAGDUM	1
	Z
	I
	O
	N
	A
	L
	E
RAZIONI DI CIBO: 3	15
BORSELLO MONETE:	05+06
PESO TOTALE:	68

MONETE E TESORI:

PIASTRE IMPERIALI (pi):

PIASTRE REALI (pr): 58

PIASTRE MERCANTILI (pm):

PIASTRE SERVILI (ps):

GIOIELLI E GEMME:

PROPRIETA':

CAVALCATURA: