

KSETODBLIS  
"LA FORSENNATA"



# KSETODBLIS "LA FORSENNATA"

## LEGGENDA

L'etnia dei metadraghi, nasce nel mistero e così anche la mia origine. Un'indovina disse ai miei genitori che io sarei stata portatrice di sventura, poiché in me scorreva la magia malata, e mi abbandonarono, o almeno questo è quello che mi hanno raccontato i miei tutori nella scuola di magia della *Stele Iridescente*. Qui ero cresciuta, non la migliore della scuola a causa della mia indole un po' asociale e al mio vizio di mentire, a volte. Avevo trovato, nonostante il mio isolarmi, l'amore in una mia compagna: Tjelha. Era un periodo meraviglioso, spensierato e romantico. In quel luogo, noi Cavalcaonde, imparavamo come controllare i poteri primordiali della Magdum. Ma a *Ksovarnus*, il mio mondo, la magia era qualcosa di puro e assoluto e noi Maghi Forsennati, per quanto capaci di osservare le lyne della magia, non eravamo in grado di controllarla completamente. Gli *Emendatori*, i corrotti giudici dell'uso della magia, decisero che noi eravamo un'aberrazione e nel giro di una notte gli eserciti dei maghi-soldati rasero al suolo le nostre scuole e sterminarono tutti, anche il mio maestro, il potente Zvardis l'Imperituro. Tutto questo in realtà fu solo per interessi di potere e denaro, poiché l'eredità di Zvardis, uccidendone tutti gli allievi ed eredi, sarebbe caduta nelle mani dei giudici. Come ultimo gesto prima di soccombere, il mio maestro decise di salvarmi. Venni scaraventata in una spaccatura temporale scatenata da un'esplosione di magia forsennata di inaudita potenza scaturita dal sacrificio del mio maestro: il potere ultimo dei Cavalcaonde. Ma a che prezzo? Cosa mi rimane ora? Sento ora una profonda solitudine e temo di non essere davvero salva da quei folli in questo nuovo bizzarro mondo. E di Tjelha non ho nessuna notizia, l'ultima volta che la vidi era mentre precipitavo nel portale...

## LIMITAZIONI

- **Asociale:** tende a non avere empatia, fredda nei rapporti con le altre creature. Ha un Malus di 2 sulle Impressioni e alle Prove di FS e delle Abilità del FS
- **Codice:** deve seguire obbligatoriamente il codice dei Cavalcaonde e dell'Accademia dell'antica Magdum, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione:
  - Cercare il segreto del Nexus
  - Proteggere i luoghi di potere dei Nexus e le Lyne
  - Mostrare il proprio potere ogni volta che ne hai occasione
  - All'apice del potere fondersi con i Nexus
- **Crisma:** deve avere addosso il Crisma che gli lega le dita anulare e medio di ogni mano e gli abiti del colore della propria Scuola. Se non li indossa ha un Malus di 5 su Elevare
- **Ossessione:** il Potere: i Magdum tendono a divenire ossessionati dal potere in ogni sua forma
- **Ossessione:** la Magia: possiede una brama di possesso inestinguibile verso la magia e gli Oggetti Magici
- **Instabile:** tira una malattia sulla tabella delle Malattie Mentali. Ogni volta che effettua una Prova di Elevare, ottiene una Magia Ostile da tirare sulla relativa tabella se totalizza sul d20 un 17-18-19-20. La Magia che vuole Elevare parte comunque insieme all'Effetto Ostile. Nell'avventura introduttiva del Quickstarter, non si usa la Tabella della Magia Ostile.
- **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

- **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 lei
- **Incantesimi da mago 1° Grado:** può elevare solo Incantesimi di 1° Grado Generici e della sua Scuola prescelta (Taumanzia)
- **Nexus Sfrenato 1:** se sulla Prova di Elevare, esce un 1 sul tiro del D20, non paga il Costo della magia e la vittima ha un Malus di 10 sulla Prova di EM
- **Percezione delle Lyne:** prova di MN, se riesce può vedere i colori delle Lyne della magia intorno a lei
- **Scudo Mentale:** Bonus di 5 alle Prove di EM contro gli incantesimi e le influenze mentali
- **Senso del Creato:** non mangia. Dorme 1/3. Prova di MN, annusa un oggetto o creatura e sente se è magica o divina. Letargo per 3 gg e rigenera completamente PV, PM e mutilazioni
- **Sguardo del Drago:** Costo: 4 PM, Prova di Contrasto di TN con la vittima entro 10 mt, se la vittima fallisce subisce l'Effetto Paura: fugge per 10 mt per 3 Rd
- **Sonno leggero:** Bonus di 5 alle Prove di 6S per svegliarsi se sta dormendo

## RAPPORTI

**T70E "Cuor di Ferro":** Mi terrorizza, percepisco da lui la negazione della magia. Un vuoto nelle Lyne attorno alla sua fredda e sterile anima. Devo capire come riesce a resistere alla Magdum e conoscere se vi sono in questo mondo altri come lui.

**TRUKDAK "La Pressa":** Mostruosa e titanica, sento in lei una violenza cieca. Se solo avessi il suo stesso vigore saprei stata in grado di difendermi. Forse lei saprà insegnarmi.

**DRAGAN "Il Progido":** La magia è in questa creatura anche se è l'avidità che brilla nei suoi occhi. Sembra essere in grado di muoversi abilmente ovunque. Troppo espansivo per i miei gusti.

**LA SILENTE:** E' uno spettro, un morto che cammina in mezzo a noi. I suoi occhi hanno una profonda tristezza e la sua voce stridula porta ricordi amari. Voglio fare qualcosa ad aiutarla a liberarsi dai dolori che la affliggono

**BYSTROZULUNTOGERO "L'Ignavo":** Che essere misterioso. Nato sicuramente dalla magia, ma veramente disgustoso. Speriamo non mi tocchi e mi lasci in pace. Mi da il ribrezzo... Poi secondo me porta anche sfortuna!

**SAMARTH "Il Giusto":** Troppo simile nei modi agli Emendatori. Sembra pronto a giudicare, ma non lo vedo realmente ostile. Vorrei comprendere perché si comporta come appare. Se sia possibile farlo ragionare.

## OBBIETTIVI

Scoprire cosa è accaduto su *Ksovarnus* e ai miei cari. Comprendere il segreto della magia. Non essere giudicata.

GIOCATORE

NOME PERSONAGGIO KSETODBLIS "LA FORSENNATA"

STIRPE ZEETASH ETNIA OJEN ARCHETIPO METABESTIA VIVENTE

GILDA MAGDUM CORPORAZIONE CAVALCAONDE

SESSO 1 PESO 160KG ALTEZZA 2,20MT VISTA INFRAVISIONE

OCCHI ORO CAPELLI / PELLE ORO SCURO ETÀ 149

LIMITAZIONI ASOCIALE / CREDO ORDINE / OCCULTOFAGO / OSSESSIONE MAGIA

REFRATTARIO TECNOLOGIA / CODICE / INSTABILE / CRISMA

CARATTERE CORAGGIOSO. GENEROSO. ONESTO

OSSESSIONI ROMANTICISMO

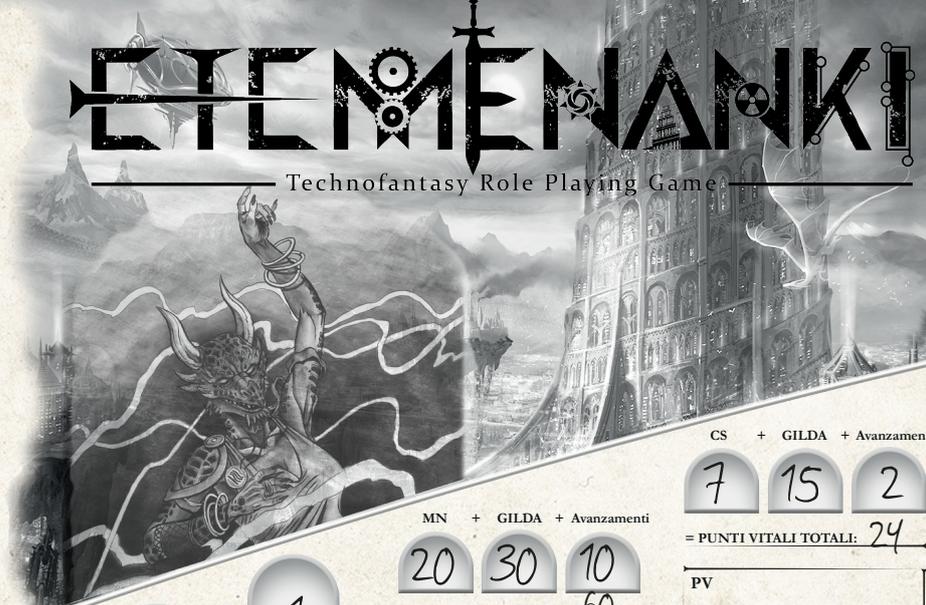
FOBIE CHROMATOFOLIA (DEL SOLDI)

ABITUDINI MENTIRE OGNI TANTO

DEITÀ ACQUA

# ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti  
**7 15 2**

= PUNTI VITALI TOTALI: **24**

MN + GILDA + Avanzamenti  
**20 30 10**  
= PUNTI MISTICI TOTALI: **60**

PM

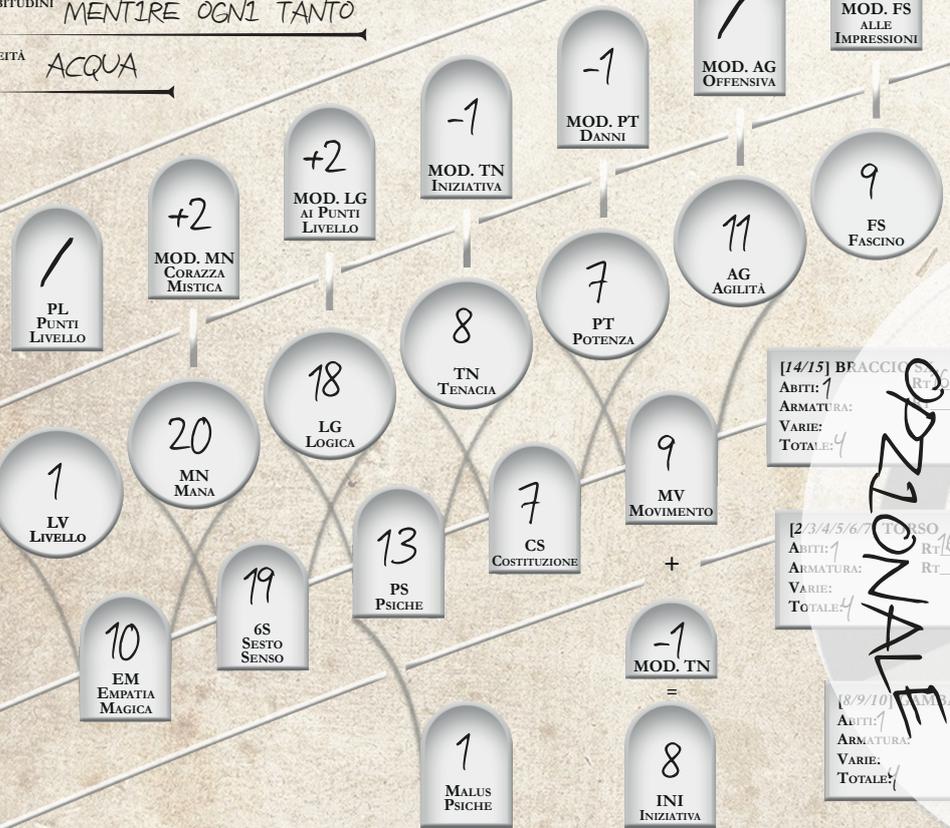
PV

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

D20: 1 = ARDUO

2/19 = LOCAZIONE

20 = OSTILE



[18/19] TESTA  
ABITI: Rt  
ARMATURA: Rt  
VARIE: 3  
TOTALE: 3

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

[16] BRACCIO DX  
ABITI: 1 Rt  
ARMATURA: Rt  
VARIE: 4  
TOTALE: 4

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



CORAZZA  
CORAZZA NATURALE: 2  
ABITI: 1  
ARMATURA: Rt  
SCUDO: 1  
VARIE: 1  
TOTALE: 4

CORAZZA NATURALE: 2  
SCUDO: 1  
VARIE: 1  
TOTALE: 4

[8/9/10] MANO SX  
ABITI: 1 Rt  
ARMATURA: Rt  
VARIE: 4  
TOTALE: 4

[11/12/13] MANO DX  
ABITI: 1 Rt  
ARMATURA: Rt  
VARIE: 4  
TOTALE: 4

3 = +2 + +1 + / + / + /  
OFF OFFENSIVA BASE OFFENSIVA GILDA OFFENSIVA STIRPE MOD. AG AVANZAMENTI MOD. VARI

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

ARMI	STAFFA MAGDUM TIPO: B	PUGNALE TIPO: P	TIPO: _____	TIPO: _____	ARTIGLIO TIPO: I
	ARMA MOD. VARI TOTALE	NATURALE MOD. VARI TOTALE			
OFFENSIVA BASE: <u>3</u>	0 + / = 3	0 + -2 = 1	+ =	+ =	1 + / = 3
DANNI: MOD. PT <u>-1</u>	3D4 + / = -1	2D4 + -2 = -3	+ =	+ =	1D6 + / = -1
INIZIATIVA: <u>8</u>	-2 + / = 6	+3 + -2 = 9	+ =	+ =	1 + / = 8
GITTATA/COLPI PER RD	1 RT ROTTURA: 1	1 RT ROTTURA: 16	RT ROTTURA:	RT ROTTURA:	

MOVIMENTO 9 6 4 2 1 ETERNO: \_\_\_\_\_ GRADO: \_\_\_\_\_  
INGOMBRO MASSIMO 30 50 PUNTI ESPERIENZA: \_\_\_\_\_

OPZIONALE

ABILITÀ PRIMARIE	TOT	MOD.	STIRPE	GILDA
✗ ACROBATICA (AG)	2	=		+2
○ ADDESTRARE (FS)	-1	=	-1	
✗ ALCHIMIA (LG)	6	=	+2	+2
✗ ARTE (MN)	4	=	+2	
○ ASCOLTARE (LG)	2	=	+2	
○ CAMUFFARE (FS)	-1	=	-1	
○ CAVALCARE (PT)	-1	=	-1	
✗ CONOSCENZE: DIRITTO (LG)	6	=	+2	+2
✗ ANTROPOLOGIA (LG)	4	=	+2	
✗ ASTRONOMIA (LG)	4	=	+2	
○				
✗ CRITTOGRAFIA (LG)	4	=	+2	
✗ ELEVARE (MN)	8	=	+4	+2
○ FALSIFICARE (AG)				
○ GALATEO (FS)	-1	=	-1	
✗ GLIFI E RUNE (MN)	6	=	+2	+2
○ INFORMAZIONI (FS)	-1	=	-1	
○ INTERROGARE (TN)	-1	=	-1	
✗ INTIMIDIRE (TN)	1	=	-1	+2
○ INTRATTENERE (FS)	-1	=	-1	
✗ ISTRUZIONE (LG):	6	=	+2	+4
ARCAICO, BABILONESE				

OPZIONALE

ABILITÀ PRIMARIE	TOT	MOD.	STIRPE	GILDA
✗ LINGUAGGI (LG): OJEN	8	=	+2	+4
NEXUS ARCAICO				
○ MEDICINA (LG)	2	=	+2	
○ MERCANTEGGIARE (FS)	-1	=	-1	
○ MESTIERE:				
○				
○				
○ NASCONDERSI (AG)				
✗ NUOTARE (PT)	-1	=	-1	+2
○ OCCULTARE (LG)	2	=	+2	
✗ OCCULTO (MN)	8	=	+2	+4
✗ OSSERVARE (LG)	4	=	+2	+2
○ PERSUADERE (FS)	-1	=	-1	
○ PSICOLOGIA (LG)	2	=	+2	
○ RAPIDITÀ DI MANO (AG)	-2	=		
✗ RESISTENZA (TN)	1	=	-1	+2
○ SCASSINARE (AG)	-1	=	-1	
○ SOPRAVVIVENZA (TN)	-1	=	-1	
✗ STORIA E MITI (LG)	6	=	+2	+2
○ TATTICA (LG)	2	=	+2	
○ TECNOLOGIA (LG)	2	=	+2	
○ TEOLOGIA (LG)	2	=	+2	

ABILITÀ SPECIALI
FAMA (MOD. SULLE ABILITÀ DEL FASCINO E ALLE IMPRESSIONI):
- AFFINITÀ MISTICA (+10 PM)
- FOCALIZZARE
- IMMUNE MALATTIE
- INCANTESIMI MAGO 1° GRADO
- CAVALCANEXUS 1
- PERCEZIONE DELLE LYNE
- SCUDO MENTALE BONUS 5 PROVE EM CONTRO INCANTESIMI E INFLUENZE MENTALI
- SENSO DEL CREATO*
- SGUARDO DEL DRAGO CONTRASTO TENACIA CON LA VITTIMA/PAURA RAGGIO: 10MT. COSTO: 4PM
- SONNO LEGGERO: BONUS 5 ALLE PROVE DI GS PER SVEGLIARSI

**INCANTESIMI | POTERI | MUTAZIONI | BIONICHE**

NOME	EFFETTI	COSTO
SCUOLA DI INCANTESIMI: TAUMANZIA		4PM
- DISCERNI MAGIA		
PRO POTENTIA MINORE VITAE PERCEPIO MAGIAM		
INDIVIDUA TUTTO CIO CHE E' DOTATO DI UNAURA MAGICA		
- DISPENDEI MAGIA		
PRO POTENTIA MINORE VITAE SOLVO MAGIAM		
DISPERDE UN INCANTESIMO DI PRIMO GRADO		
- IMPATTO		
PRO POTENTIA MINORE VITAE IMPULSUS		
RAGGIO 10 METRI E INFLIGGE 2D4+1 DANNI DIRETTI		
- SILENZIO		
PRO POTENTIA MINORE VITAE TACE		
PROVA CON LEM DELLA VITTIMA SE PERDE MUTO PER 1 ROUND		
- CURA		
PRO POTENTIA MINORE VITAE VULNERA SANO		
RIPRISTINA A VIVENTE 3D4 PV O 3D4 DN DIRETTI A NON MORTO		
- LUCE		
PRO POTENTIA MINORE VITAE LUX		
SCATURISCE DALLA MANO UNA LUCE		
- TERRORE AI NON MORTI		
PRO POTENTIA MINORE VITAE IMMORTUS TIMOR		
PROVA DI EM O LA VITTIMA FUGGE ALLA MASSIMA VELOCITÀ		

NOME	EFFETTI	COSTO
*SENSO DEL CREATO		
- NON MANGIA		
- DORME 1/2		
- LETARGO 3 GG E RIGENERA PV. PM. MUTILAZIONI		
- PROVA MANA: ANNUSA UN OGGETTO O CREATURA E SA SE E' MAGICA O DIVINA		
STAFFA MAGICA: SE UN MAGDUM LA USA IN COMBATTIMENTO NON SUBISCE 1 MALUS D'INCOMPETENZA		
INSTABILE		
CATATONIA: OGNI VOLTA CHE DEVE SUPERARE UNA PROVA DI PS ENTRA IN STATO CONFUSO PER 1D4 ROUND		

**EQUIPAGGIAMENTO**

	PESO
VESTITI (CR 1)	2
ZAINO PICCOLO	1
PROFUMO	05
STAFFA MAGDUM	2
PUGNALE	05
INGREDIENTI KIT	05
	P
	Z
	I
	O
	N
	A
	L
	E
RAZIONI DI CIBO:	3
BORSELLO MONETE:	05+11
PESO TOTALE:	96

**EVENTI | NOTE**

EREDITA' ER +1 LG +1 MN +1 CR, CONIUGE RAPITO, NASCOSTO UN GRUZZOLO DA 45 PR ABILITA' 2 ABILITA' +2, AMICO SCAPPATO, ORIGINE MISTICA, SCAPPATO LONTANO PER MOTIVI IGNOTI, PERSO LAVORO PER INCAPACITA'

**MONETE E TESORI:**

PIASTRE IMPERIALI (pi):
PIASTRE REALI (pr): 110
PIASTRE MERCANTILI (pm):
PIASTRE SERVILI (ps):
GIOIELLI E GEMME:
PROPRIETA':
CAVALCATURA:

RANGO SOCIALE DI ORIGINE: ERBORISTA

ETERNI REMISSI: