

SAMARTH
"IL GIUSTO"



SAMARTH “IL GIUSTO”

LEGGENDA

Nel mio mondo, *Ayylbial*, i chaerubini e le chaerubine si univano ai mortali più degni, appartenenti alle famiglie nobili, e generavano dei caherubiti, metangeli, per dimostrare la vicinanza alle divinità. La discendenza manteneva sempre la scintilla divina, ma tra le famiglie di mia madre e di mio padre, scoppiò una faida interna che li portò alla rovina. Mio padre fece un patto scellerato per farsi aiutare nella rivalsa da una congerie criminale molto influente, ma non rispettò il patto e io, per essere salvato, fui rinchiuso nel monastero della Luce Infinita fin da fanciullo, dove i monaci mi insegnarono le vie del sacerdozio. Durante una crociata di seguaci del Caos, il monastero fu attaccato e mi trovai davanti a un demone minore... i miei occhi iniziarono a lacrimare sangue e una furia celestiale prese il sopravvento. Mi ritrovarono svenuto, coperto dell'icore del demone e compresero che avevo in me la maledizione e la gloria dei Cavalcadaemoni. Il gran sacerdote mi disse che ero predestinato a divenire un eroe, e che la luce del mio sorriso avrebbe rinfanciato i giusti, mentre mi affidava una missione segreta importantissima per la salvezza del culto. Partii il giorno stesso, ma durante il viaggio, la furia del Cavalcadaemoni mi condusse verso il *Gorgo del Grogdka-ar*, un maledetto portale demoniaco di *Ayylbial*, e non riuscii a resistere alla frenesia: mi gettai nel Gorgo a una velocità scellerata. L'ultimo ricordo che mi attraversa la mente è una miriade di demoni che escono fuori dal portale mentre li carico e vengo sommerso dalle loro lame di selenite e dai loro morsi velenosi...

LIMITAZIONI

- **Codice:** deve seguire obbligatoriamente il codice, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione
 - Dare la caccia e combattere i Veri Daemoni ogni volta che è possibile, indipendentemente dalla potenza delle entità incontrate e dal loro numero
 - Fanatismo e coraggio in battaglia, anche rasentando la follia e il sacrificio
 - Sigillare i portali dei Mondi Esterni a tutti i costi
- **Credo:** venera obbligatoriamente il culto dell'Ordine
- **Crociata:** combatte fino alla morte contro i seguaci del Caos. Malus di 5 alle Impressioni, al FS e alle Abilità del FS verso i seguaci del Caos
- **Vulnerabile (Acqua Eretica):** quando entra in contatto o viene colpito dall'Acqua Eretica, subisce 2D6 DN per ogni Rd di contatto
- **Vulnerabile (Selenite):** quando entra in contatto o viene colpito da oggetti in Selenite, subisce 5 DN ulteriori per ogni Rd di contatto

ABILITÀ SPECIALI E POTERI

- **Conversione:** se converte una creatura al proprio culto con l'Abilità Persuadere: per l'avventura del quickstarter si traduce in un recupero di 1D6 PM.
- **Furia Celestiale:** Prova di MN Costo: 3 PM per colpo anche se non colpisce, solo contro seguaci del Caos: Bonus di 6 all'OFF e +6 DN per 1 Colpo
- **Immune ai Comandi:** nessun tipo di Comando mentale ha effetto su di lui.
- **Invocazione 1:** può invocare l'aiuto della propria divinità 1 volta a settimana. Per l'avventura del quickstarter si traduce in un +20 alle Prove per 1 RD, nel RD in cui si utilizza
- **Ritualistica 1:** permette di partecipare ai Rituali
- **Sventradaemoni:** Bonus di 5 all'INI, OFF +5 DN contro i Daemoni/ Daemoniti. Vedi le auree di energia elementale degli esseri superando una Prova di Mana.
- **Volare:** può volare con velocità uguale al proprio MV

RAPPORTI

T70E “Cuor di Ferro”: Che essere possente, e veggio in lui la luce! Sarà sicuramente un degno compagno di viaggio e battaglia, se saprà seguire il mio eccelso comando e le mie brillanti strategie.

TRUKDAK “La Pressa”: Bestia immonda, putea del fetore del Caos. Perché gli dei ci hanno prescelti compagni? Sarà una prova per vedere la mia grandezza nel farmi seguire in battaglia da cotali creature! Mi farò valere e la piegherò col mio sorriso alla mia guida.

DRAGAN “Il Prodigio”: Riconosco un buon mercante timorato degli dei quando lo incontro. Sarà il mio tesoriere e tratterà le faccende di bassa lega al posto mio. Sento già di potermi fidare!

LA SILENTE: La maledizione incombe su questa povera anima. Voglio sapere, che vendetta desidera? Chi l'ha ridotta in cotal guisa? Come potrò aiutarla, io che sono nel giusto e porto giustizia?

KSETODBLIS “La Forsennata”: Draghi... esseri dalle origini chiaramente diaboliche. In più vedo intorno a lei una forte aura magica! Una magdum! Che gli dei abbiano pietà di lei perché io ne sarò giudice inflessibile se compirà qualche atto blasfemo!

BYSTROTZOLUNTOGERO “L'Ignavo”: Chi? Ah sì... questo esserino mi passa quasi inosservato. Bah che creatura avvilita ed inutile. Non gli darò troppo peso, non vorrei mai che la ballata sulle mie imprese si inzozi mischiandosi con le gesta di questa rana deforme!

OBBIETTIVI

Divenire un eroe degno delle leggende e guidare la *Shaddakh* (compagnia) come un vero condottiero.

GIOCATORE

NOME PERSONAGGIO SAMARTH "IL GIUSTO"

STIRPE ASURA ETNIA HORUJAL ARCHETIPO EXTRA LUM. VIV

GILDA SAPIENTI CORPORAZIONE CAVALCADAEMONI

SESSO M PESO 108KG ALTEZZA 2,10MT VISTA INFRAVISIONE

OCCHI ARGENTO CAPELLI ORO PELLE BIANCA ETÀ 24

LIMITAZIONI SACERDOZIO / CROCIATA CAOS / CODICE / TRACONDO / CREDO ORDINE

ODIO CAOS / VULNERABILE SELENYUM / VULNERABILE ACQUA EMPIA

CARATTERE MEGALOMANE. IRRUENTO. SICURO

OSSESSIONI DIVENIRE UN VERO EROE

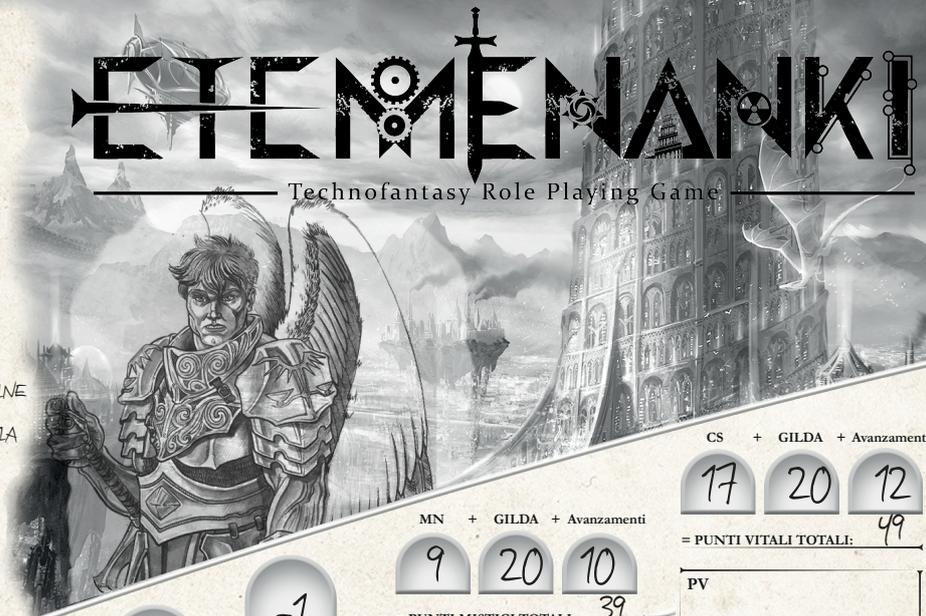
FOBIE TACOFOBIA (VELOCITA' ELEVATA)

ABITUDINI SORRIDERE SEMPRE

DEITÀ ORDINE

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti
17 20 12

MN + GILDA + Avanzamenti
9 20 10

= PUNTI VITALI TOTALI: **49**

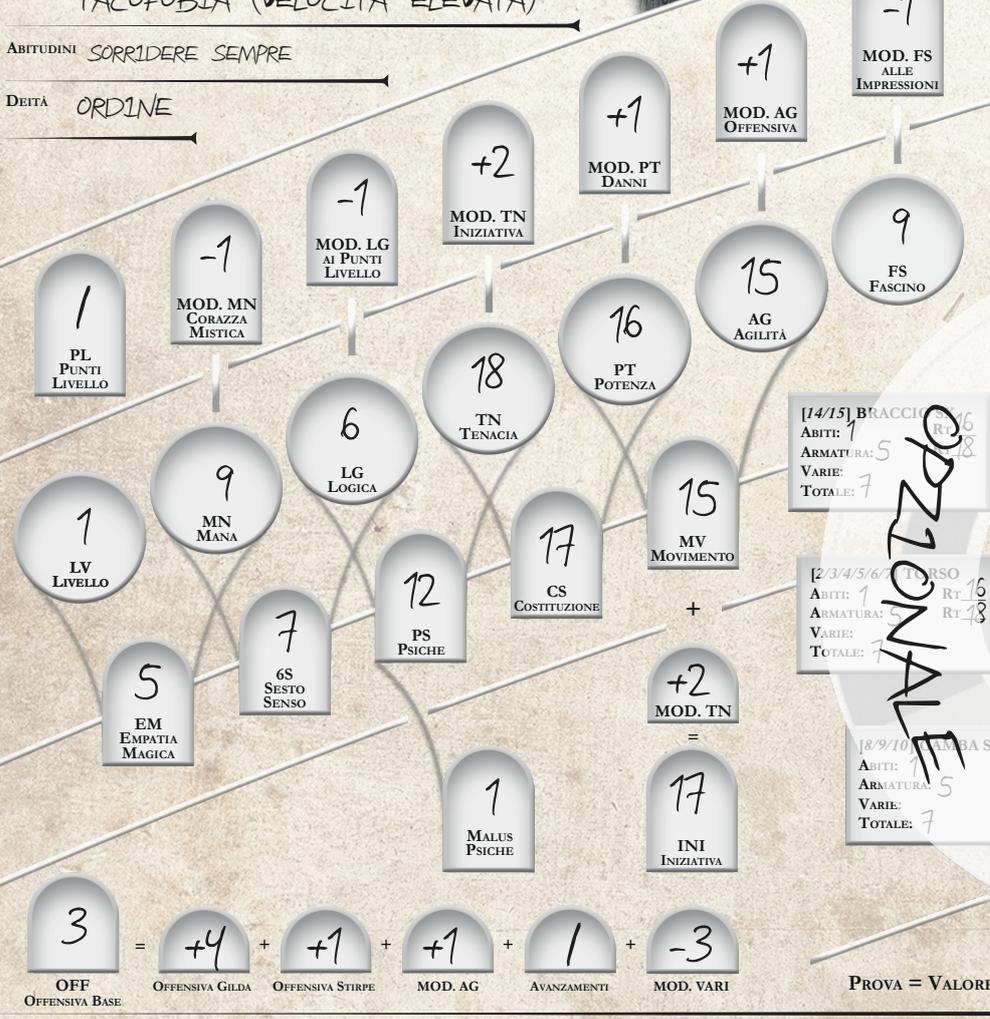
= PUNTI MISTICI TOTALI: **39**

PV

PM

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

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



OPZIONALE



OPZIONALE

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

[14/15] BRACCIO DX
ABILI: 1 Rt 16
ARMATURA: 5 Rt 18
VARIE: 7
TOTALE: 7

[16] BRACCIO DX
ABILI: 1 Rt 16
ARMATURA: 5 Rt 18
VARIE: 7
TOTALE: 7

[2/3/4/5/6] TORSO
ABILI: 1 Rt 16
ARMATURA: 5 Rt 18
VARIE: 7
TOTALE: 7

CORAZZA
CORAZZA NATURALE: 1
ABILI: 1
ARMATURA: 5
SCUDO:
VARIE:
TOTALE: 7

CORAZZA NATURALE: 1
ABILI: 1
ARMATURA: 5
VARIE:
TOTALE: 7

[8/9/10] SPA SX
ABILI: 1 Rt 16
ARMATURA: 5 Rt 18
VARIE: 7
TOTALE: 7

[11/12/13] SPA DX
ABILI: 1 Rt 16
ARMATURA: 5 Rt 18
VARIE: 7
TOTALE: 7

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

ARMI	DZELSATUK TIPO: T			TIPO: _____			TIPO: _____			TIPO: _____			PUGNO TIPO: B		
	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	ARMA	MOD. VARI	TOTALE	NATURALE	MOD. VARI	TOTALE
OFFENSIVA BASE: 3	-2	1	= 1										1	1	= 3
DANNI: MOD. PT +1	3D8	1	= +1										1D4	1	= +1
INIZIATIVA: 17	-5	1	= 12										1	1	= 17
GITTATA/COLPI PER RD	1	RT	: 20												1

MOVIMENTO OPZIONALE 15 10 7 3 1 ETERNO: _____ GRADO: _____
INGOMBRO MASSIMO OPZIONALE 21 20 20 80 120 PUNTI ESPERIENZA: _____

