


HEIJIN SHIPPOU

Umano, Samurai 8°

[CARATTERISTICHE]

		MODIFIC.	VALORE TEMPOR.	MODIFIC. TEMPOR.
Forza	14	+2		
Destrezza	16	+3		
Costituzione	12	+1		
Intelligenza	13	+1		
Saggezza	14	+2		
Carisma	16	+3		

[CLASSE ARMATURA]

 = 10+

ARMAT. SCUDO	DES	TAGLIA NATUR.	ALTRO	TEMP
	+3			

CA COLTO ALLA SPROVVISTA
 PENALITÀ ALLA PROVA DI ARMATURA

CA NEGLI ATTACCHI DI CONTATTO
 BONUS MASSIMO DESTREZZA

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI
 NOTE: nessun armatura

[PUNTI FERITA]

TOTALE PF	FERITE	DANNI DEBILITANTI
78		
Riduzione del danno: ND		

[TIRI SALVEZZA]

	TOTALE	BASE	CARATT.	MAGIA	ALTRO	TEMP.
Tempra (CON)	+7	6	+1			
Riflessi (DES)	+5	2	+3			
Volontà (SAG)	+8	6	+2			
Resistenza agli Incantesimi: ND						

[COMBATTIMENTO]

	TOTALE	BASE	CARATT.	MAGIA	ALTRO	TEMP.
Iniziativa (DES)	+3		+3			
Mischia (FOR)	+10	+8	+2			
Distanza (DES)	+6	+3	+3			



[ARMI]

ARMA	BONUS TOTALE DI ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA	TAGLIA	TIPO	NOTE
Katana	+13/+8	1d10+4	17-20/x2	-	-	TAGLIO	
Wakizashi	+10/+5	1d6+2	19-20/x2	-	-	TAGLIO	
Sai	+10/+5	1d4+2	x2	-	-	PUNTA	

MOVIMENTO base 9m - **CARICO MAX** 78,75 Kg

HEIJIN SHIPPOU

Umano, Samurai 8°

[CAPACITÀ SPECIALI E TALENTI]

Tratti Razziali

- un talento in più al primo livello
- 4 punti abilità in più al primo livello, 1 in più ogni livello

Privilegi di Classe

- Daisho ancestrale (un samurai inizia il gioco con una katana e una wakizashi, due armi perfette che gli sono state tramandate dai suoi avi. Quando il samurai acquisisce nuovi tesori o oggetti magici, può offrirli come "sacrificio" in un tempio per risvegliare i poteri ancestrali delle sue armi.
- Codice d'onore.
- Competenza con la katana.

Talenti

- Attacco poderoso
- Schivare
- Maestria
- Arma focalizzata (katana)
- Specializzazione in un'arma (katana)
- Ambidestria
- Combattere con due armi
- Mobilità.

Lingue

- comune

[ABILITÀ]

	CARATT. CHIAVE	TOTALE	CARATT.	GRADO	VARI
ARTIGIANATO: LEGNO	INT	5	1	4	
ARTISTA DELLA FUGA / [UTILIZZARE CORDE]	DES	3	3		
ASCOLTARE / [TALENTO SENSI ACUTI]	SAG	7	2	5	
CAMUFFARE [RAGGIRARE]	CAR	3	3		
CAVALCARE / [ADDESTRARE ANIMALI]	DES	11	3	8	
CERCARE	INT	1	1		
CONCENTRAZIONE / [INCANTESIMI IN COMBATT.]	COS	1	1		
CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE [ORIENT.]	SAG	2	2		
DIPLOMAZIA [RAGGIRARE, PERCEPIRE INGANNI]	CAR	10	3	7	
EQUILIBRIO / [ACROBAZIA]	DES	3	3		
FALSIFICARE (PER ALTRO LETTORE)	INT	1	1		
GUARIRE / [PROFESSIONE: ERBORISTA]	SAG	2	2		
INTIMIDIRE [RAGGIRARE]	CAR	3	3		
INTRATTENERE	CAR	7	3	4	
MUOVERSI SILENZIOSAMENTE /	DES	3	3		
NASCONDERSI /	DES	3	3		
NUOTARE (-1 OGNI 2,25 KG DI PESO PORTATO)	FOR	7	2	5	
OSSERVARE / (PER ALTRA OPPORTUNITÀ) [SENSI ACUTI]	SAG	7	2	5	
PERCEPIRE INGANNI (PER DIVERSA PERSONA)	SAG	8	2	6	
RACCOGLIERE INFORMAZIONI	CAR	3	3		
RAGGIRARE / (IN COMBATTIMENTO)	CAR	3	3		
SALTARE / [ACROBAZIA, TALENTO CORRERE]	FOR	2	2		
SCALARE / [UTILIZZARE CORDE]	FOR	7	2	5	
SCRUTARE	INT	1	1		
UTILIZZARE CORDE [ARTISTA DELLA FUGA]	DES	3	3		
VALUTARE	INT	1	1		

Legenda:

è possibile usarlo più volte consecutivamente, Si applica penalità per armatura e/o ingombro, / può essere utile anche in combattimento

[EQUIPAGGIAMENTO]

- Katana "Anyu" [trad.: Notte Scura] +2, Affilata (crit 17-20/x2)
- Wakizashi
- Sai
- 8 mo
- 65 ma

HEIJIN SHIPPOU

Umano, Samurai 8°

Allineamento: legale neutrale

Altezza: 183 cm

Peso: 72 Kg

Occhi: neri

Età: 28 anni

Storia

La katana al fianco, dormiente nel fodero rivestito di pelle nera è sempre stata la tua unica compagna. Lo era ancor prima che tu ne venissi in possesso, quando ancora piccolo ti difendevi dai ricchi e prepotenti bambini del paese agitando un pezzo di bambù. Anche allora la vita ti stava solo preparando al momento in cui avresti incontrato *Anya* [trad: notte scura], la spada donatati dal tuo maestro Gasaranoboku quando ti prese con sé. Ora essa è molto di più che un'estensione del tuo braccio, essa è la tua coscienza, il tuo spirito e il tuo onore. Il suo peso e la sua forza ti hanno aiutato a domare il tuo carattere; anche se ella sembrava imprigionare la tua furia e la tua rabbia, ti ha aiutato a diventare un maestro dell'arte della spada e a dominare i tuoi istinti. Almeno fino a che non hai incontrato lei: Kimiko, la donna che è riuscita dove anche l'affilata lama nera di Anya aveva fallito; con il suo aiuto hai trasformato la tua rabbia in forza e determinazione, e hai vinto finalmente gli spiriti della furia che ti dominavano fin da quando eri piccolo, e quando Kimiko ha generato tua figlia, Yuka, hai scoperto che la luce del suo sorriso splendeva molto di più del riflesso velato di sangue della tua antica compagna riposta nel fodero.

Lasciare Anya è stato molto doloroso e niente affatto facile, ma eri consapevole che lo spirito della spada ti pretendeva per sé, e che mai avrebbe dato il suo aiuto a chi non le apparteneva completamente. *"La via della spada è una via solitaria"* ti diceva sempre il tuo maestro, ma fino ad allora non avevi inteso a pieno il significato di quelle parole. Hai abbandonato la tua carriera di maestro di spada, accettando di lavorare come guardiano di un piccolo villaggio, che vi fornisce quanto vi basta per vivere decorosamente, ma con i tuoi due "angeli" al fianco non hai mai rimpianto questa scelta.

Ora loro non sono più accanto a te: di ritorno dal villaggio hai trovato la tua casa, immersa nei boschi del monte Ojigori, vuota e abbandonata, le porte squarciate e l'interno insozzato di terra e sangue. Un breve messaggio era inciso sulla parete del salone: *"Il tuo braccio e la tua spada per la loro vita. Ti attendo al negozio di Heiachi"*.

Non ricordi bene cosa avvenne subito dopo: ricordi una rabbia, un dolore, una furia che non provavi da moltissimi anni, ricordi a malapena il cammino nel bosco, fino al vecchio tronco... ricordi il dolore alle mani che scavavano rapide la terra, in cerca di una scatola di legno che conteneva una vecchia amica.

Ora sei davanti al piccolo negozio di vino, racchiuso fra lacere e malferme pareti di legno, accanto alla sponda del fiume; puoi sentire o meglio puoi percepire l'odore del sangue e della morte al suo interno, e la presa sull'elsa di cuoio scuro di Anya si fa più forte. La sensazione che Anya ti sta dando sono molto diverse da quelle di un tempo, ora senti la tua rabbia fluire in lei e rendere la lama assetata di sangue e vendetta. La vecchia amica che hai abbandonato ti aiuterà ancora a compiere la tua vendetta, perché vendetta si compirà.

Carattere

Heijin era un guerriero dal temperamento estremamente focoso e irruento; la furia e l'ardore che metteva in tutte le lotte fin da bambino sono stati sapientemente placati e ben indirizzati dal suo maestro, che intuendone l'immenso talento ha imbrigliato il suo cuore tempestoso con la ferrea disciplina mentale e fisica dell'arte della spada. Pur con il suo grande talento non è mai stato in grado di perfezionare la tecnica insegnatagli dal maestro, la *"Tecnica dell'Armonia della Notte"*, che richiedeva una calma e una pacatezza che non gli erano propri. E' ben conscio che la disciplina della spada è l'unica cosa che impedisce al suo temperamento irruento di riemergere, ma controllarlo senza la guida del maestro diventa sempre più difficile. Era facile preda dell'ira, e in quei momenti avere la spada al fianco lo faceva sentire più forte e quindi diventava molto più impulsivo. La vita con la sua famiglia lo ha reso più pacato e tranquillo, ma l'anima ribelle e furiosa è stata solo nascosta non eliminata.

Note interpretative

Heijin aveva rinunciato alla via della spada un po' per amore di sua moglie, un po' perché sapeva che man mano che diventava più esperto gli riusciva sempre più difficile, senza la guida del maestro, trattenere la rabbia e la furia durante la battaglia; ora è costretto ad ubbidire agli ordini del vecchio Heiachi per salvare la vita dei suoi cari, anche se questo dovesse costargli molto caro, ma allo stesso tempo la possibilità di impugnare nuovamente la vecchia lama Anya gli fa ritornare alla mente sensazioni che credeva perdute. Per lui nulla è più importante nell'avventura della salvezza di Kimiko e Yuka, ma dopo che loro saranno in salvo chiunque abbia fatto questo dovrà pagare con la vita.

Rapporti con gli altri personaggi

Nessuno, in quanto non li conosci ancora.

Note sull'onore

Per te l'onore del kensai non è che una delle cose che hai abbandonato quando hai rinunciato a quella vita; prima era molto importante dimostrare che la tua tecnica di spada era la migliore, e che potevi battere qualunque avversario si dimostrasse degno di incrociare la sua lama con la tua, e anzi il tuo animo battagliero ti portava a cercare sempre nuovi rivali. Nell'avventura il tuo scopo principale è salvare la tua famiglia, il resto non ha importanza, ma il punteggio di onore rappresenta nel tuo caso anche il 'ritornare' del tuo temperamento irruento e della 'furia' che c'è in te, che tanta fatica ti costò debellare. Praticamente: più basso sarà alla fine dell'avventura più la furia si sarà impadronita di te, e viceversa.