

## MÄSTER MITSURUGI SHOKUMIN

Mitsurugi Shokumin är en mästare i stridskonst och behärskar även styrka i mentalistisk magi. Många års erfarenheter gör honom till en svartbälte bärare i flera kampsporter och stridstilar.

### Utseende

Miturugi är halvvalv, vilket knappt syns på hans utseende. Han är 1,80m lång och väger 86 kg. Han klär sig enkelt och ser väldigt självsäker ut. Han är skallig och ser ut som en Shawlinmunk. Han har en stor drake tatuerad på ryggen. Mörka, svarta ögon med ett asiatiskt intryck.

### Bakgrund

Mitsurugi kommer från fjärran land i östern. Hela sitt liv har han studerat kamp- och stridsstilar. Hans mor var människa från landet och fadern var alv. Modern dog när han var 6 år och fadern lämnade honom för att återvända till sin hembygd. Mitsurugi adopterades av mästare Whang som började träna honom i kuang foa. Senare så fick han en ny mästare när han var 25 år. Men hans nya mästare dog av förgiftning när Mitsurugi var 67 år. Han sökte upp en annan mästare och tränade i ytterligare decennier. Hans livsmål är att behärska alla kamp- och stridsstilar.

### Personlighet

Mitsurugi Shokumin är inte särskilt socialt lagd. Talar inte mycket och svarar korthugget när någon frågar. Han är väldigt hemlig av sig och pratar nästan inte alls. Han ser inte heller ut att vara särskilt karismatisk lagd, så de flesta undviker honom.

# S. A. R. Z. KARAKTÄRS Galleri

---

**Namn:** Mitsurugi Shokumin

**Ras:** Halvalv

**Kön:** Man

**Ålder:** Gammal (130 år)

**Yrke:** Krigare (Shawlinmunk)

**Socialt stånd:** Lägre medelklass

**Svärdshand:** Höger **Skadebonus:** ingen

**Bärförmåga:** 10 / 60

**Förflyttning:** L 12 / L 36

**Styrka:** 10

**Fysik:** 16

**Smidighet:** 21

**Intelligens:** 10

**Psyke:** 18

**Karisma:** 7

**Storlek:** 14

**Total KP:** 15

**Total PSY:** 18

Bröstkorg: 6

Höger ben: 5

Vänster ben: 5

Mage: 5

Höger arm: 4

Vänster arm: 4

Huvud: 5

**Särskilda förmågor:** +3 i initiativbonus. Låka mindre sår med viljekraft på sig själv. Stålsättning.

## Primära färdigheter

Bluffa: 1

Finna dolda ting: 1

Första hjälpen: 1

Gömma sig: 1

Hoppa: 14

Klättra: 14

Köpslå: 1

Lyssna: 1

Rida: 1

Sjunga: 1

Slagsmål: 1

Smyga: 1

Spåra: 1

Stjäla föremål: 1

Upptäcka fara: 3

Värdera: 1

Övertala: 1

## Yrkesfärdigheter

Koung fou\*: 18

Kendo\*: 16

Capoeira\*: 16

Katana: 21

Stav: 23

Dra vapen: 15

Avväpna: 15

Karatepinnar: 15

Meditera: 13

Mentalism 8

## Sekundära färdigheter

Kunskap om stridsstilar: 12

## Språk

Tala Japoni (modersmål) : 16

L/S Japoni: 10

Tala Alviska: 11

## Besvärjelser

Språng 8

Motståndskraft 6

Levitation 6

Lyft 5

## Vapen

Katanasvärd FV 21 Skada 1T10+5

BV 10 Längd 0

Vikt 2 kg

Trästäv FV 23 Skada 1T8

BV 10 Längd 0

Vikt 1 kg

Karatepinnar FV 15 Skada 1T6

BV 9 Längd 0

Vikt 1 kg

# S. A. R. Z. KARAKTÄRS Galleri

---

## \* Stridskonster:

### **Koung fou**

Denna stridskonst är oerhört svår att bemästra. Man slåss obehäpnad.

Tekniker: Avväpning, bakåtspark, bedövningsslag, blind strid, dubbelslag, dubbelspark, fallteknik/rullningar, fint, hoppspark, högt kast, initiativbonus, krosslag, liggande/knästående strid, lågt kast, låsning/nerdragning, slag, spark, obehäpnad parering av vapen, rundspark, stålsättning, uppresning, vidvinkelsyn.

### **Kendo**

Kendo är svärdets stridskonst. Utövas med katanasvärd.

Tekniker: Boridushugg, drakhugg, krafthugg, låsning, molerisk undanmanöver, stormanfall, undvika, vladisk parering

### **Capoeira**

Med ett stångvapen eller en trästav utövas denna stridskonst.

Tekniker: Ceriskt utfall, goblinsvep, molerisk undanmanöver, stormanfall, stöt, undvika, virvelvind

Pengar	Guld	Silver	Koppar
I börs	120	100	0
I förvar	150	400	0