

LARIN LA MAGA SELVAGGIA

TENEBRAE
TRIDENTUM OSCURA

Quattrocentesimo anniversario della morte del primo anziano.

Sono passati cinquanta anniversari da quando i cacciatori sono apparsi dal nulla, assieme alla loro città, in mezzo alle lande.

Le tribù barbare delle lande, di cui tu fai parte, hanno da sempre combattuto i demoni, in questo mondo di tenebra: la magia demoniaca, assieme alla forza dei vostri guerrieri, ha sempre permesso di tenere a bada i demoni.

Tutto questo prima della comparsa dei cacciatori.

Loro sono esseri molto simili a voi, con due occhi, una bocca, due gambe e due braccia: potrebbero essere scambiati per barbari, se non fosse per la loro lingua e per il loro modo di vestire.

Le tribù hanno cercato un contatto con i cacciatori, guidati da quello che è chiamato il **principe vescovo Massimiliano**: le tribù forniscono infatti i cacciatori di cibo, il frutto viola (Svetz), mentre loro li aiutano nella lotta contro i demoni.

Il paesaggio della lande è sempre lo stesso: terra sterile, che è difficile da coltivare, e dove cresce ben poco, tranne il frutto viola, che cresce in quantità, e da cui le tribù ricavano gran parte di quello di cui hanno bisogno.

I cacciatori parlano di un leggendario mondo di luce, dove una palla in alto riscalda tutto, e rende la terra fertile: loro hanno promesso che porteranno le tribù con loro, oltre le tenebre.

Sta di fatto tu sei uno dei cinque che sono stati chiamati dal vescovo, per fare in modo che Tridentum non sia cancellata: Massimiliano ha infatti predetto che, in questa terra dimenticata da Dio, i demoni riusciranno a vincere se qualcuno non riesce a superare le tenebre che circondano la città..

Le porte del palazzo del vescovo, in piazza fiera si aprono e vedi Massimiliano, principe vescovo di Tridentum per quello che è: un cacciatore malato....

E non è un bello spettacolo: la sua pelle è tutta scavata, come se un demone stesse divorando il suo corpo dall'interno. In compenso cogli il suo sguardo, carico di speranza e amore, e ti senti sicura, sicura che quest'uomo, così come tutti i cacciatori farà in modo di porre fine a quello che i cacciatori chiamano

l'Incubo di Magnus

(Magnus è colui che ha portato i cacciatori nelle lande)

Aspetto: sei una donna di 20 anni e la tua pelle è ricoperta di tatuaggi blu, che simboleggiano la tua posizione sociale, di maga selvaggia delle tribù: sei alta 1.80, hai lunghi capelli neri, e occhi neri come la notte. Sei poco vestita (secondo le usanze dei cacciatori), con paio di pezzi di stoffa, anch'essa blu.

Background: la tua tribù ha combattuto i demoni molto tempo prima dei cacciatori: quando la loro città è apparsa dal nulla, tu non eri ancora nata. Rammenti però quello che raccontano gli anziani, che cioè da quel momento i demoni delle lande non hanno fatto altro che attaccarla: questo ha dato modo alle tribù delle lande vicine alla città dei cacciatori di prosperare, fino a questo momento, visto che i cacciatori si sono dimostrati molto più forti della maggior parte dei demoni.

Tu sei la prescelta dagli anziani e per questo fin da piccola, sei stata preparata a servire le tribù delle lande: gli anziani ti hanno dato il compito sacro di aiutare i cacciatori nella loro lotta. Sei diventata uno di loro, hai imparato la loro lingua, e sei al servizio del loro capo, e la tua lealtà nei confronti degli anziani e dei cacciatori è assoluta: hai seguito in passato il vescovo nelle sue visite alle tribù delle lande, e comprendi che è un uomo come mai ne avevi visto uno.

La sua forza, la sua "fede" sono qualcosa di eccezionale, e nonostante la diversità che c'è tra i cacciatori e il tuo popolo, senti che lui è davvero una persona speciale, anche se nell'ultimo periodo è molto provato per una malattia che lo sta lentamente consumando.

Sai che oggi è un gran giorno, perché i cacciatori sono molto eccitati: il vescovo Massimiliano, infatti, ha richiamato a sé un gruppo d'eroi affinché possano sconfiggere i demoni per sempre.

E' ora di adempiere al tuo compito.

Carattere: alcune persone, soprattutto quando stavi ancora imparando la tua arte, pensavano che tu fossi tanto brava nel maneggiare la magia, da diventare pericolosa: avevano ragione.

Tu ti senti speciale, e non fai nulla per nascondere agli altri: se è vero che fai uno sforzo per capire e rispettare i cacciatori, è anche vero che tu sei una maga, con un potere che loro stentano perfino a capire, e non puoi che seguire il tuo istinto, quando prendi in fretta delle decisioni.

Sei molto sincera quando ti rapporti con gli altri, anche perché non ti è stata insegnata l'arte dell'oratoria, ma questo non vuol dire che parli senza pensare: ogni parola che esce dalla tua bocca, infatti, è frutto della tua eccezionale intelligenza.

Rapporti:

Maria: questa cacciatrice ha dietro di sé un passato oscuro, anche se non sai di cosa si tratta. Quello che conta è che Maria sembra essere molto sola, quando si aggira per le stanze del palazzo del vescovo: forse quello che le serve è semplicemente un'amica, anche in un momento delicato come questo.

Maria sembra essere un po' gelosa della tua bellezza, ma sai che su questo non puoi fare nulla: forse controllare alcuni atteggiamenti (rispetto al costume dei cacciatori) la potrebbero fare sentire più a suo agio.

Pietro: questo cacciatore è molto devoto alla sua religione (il credere in un essere superiore che ha creato il loro mondo di luce, a cui vogliono tornare), chiamata Cristianesimo, che contiene molte leggi, leggi che lui osserva alla lettera. Non hai mai partecipato a missioni con lui, ma sai che è molto ostile nei tuoi confronti, nonostante tu aiuti i cacciatori con tutte le tue forze: nemmeno le parole del principe vescovo Massimiliano (il capo dei cacciatori), sembrano smuoverlo dalle sue rigide posizioni.

Marius: è un cacciatore molto affascinante, forte contro i demoni, che ti dà sicurezza. Pensi che sia molto capace e bello, e in fondo senti di provare qualcosa per lui, anche se non sai che cosa: sai che con lui che ti difende nessun demone potrà farti del male, vista la tua grande forza.

Paolo: anche Paolo è un cacciatore, che sembra combattere più con le parole che con la spada. Marius è forse più forte e bello di Paolo, anche se quest'ultimo è sicuramente più simpatico e bendisposto nei tuoi confronti.

Da quando lo incontri, da una settimana circa, lui sembra notevolmente interessato a te, e ti fa dei complimenti così strani (in realtà nessun uomo delle tribù delle lande ti ha fatto dei complimenti così!), che tu non puoi fare altro che sorridere, e guardarlo sorridendo.

Obiettivo: aiutare i cacciatori di demoni nella loro missione, sperando che un giorno portino le tribù con loro, nel loro mondo di luce.

Nota: visto l'impatto che ha la magia demoniaca sui Cacciatori, devi stare molto attenta ad usare i tuoi poteri, che sempre hanno degli effetti visibili!

Le tribù delle lande non hanno una religione, quindi l'atteggiamento di Larin, come degli altri barbari, è di curiosità, ma nient'altro.

Il comportamento che segui all'interno della città è attento: sai che ci sono molti cacciatori che non approvano la tua presenza a Tridentum, associandoti ai demoni... si vede che non comprendo la forza della magia!

DATI PERSONAGGIO			
NOME DEL PERSONAGGIO:	Larin la maga selvaggia		
Razza	Barbara	Sesso	Femminile
Altezza	1.80	Peso	62
Capelli	Neri	Occhi	Neri
Età	25	Classe	Maga 4°

CARATTERISTICHE			TIRI SALVEZZA	
	Valore	Modificato		
FORZA	9	-1	TEMPRA (cos)	+4
DESTREZZA	14	+2	RIFLESSI (des)	+3
COSTITUZIONE	16	+3	VOLONTA' (sag)	+7
INTELLIGENZA	18	+4		
SAGGEZZA	14	+2	INIZIATIVA (des)	+2
CARISMA	16	+3		

CLASSE ARMATURA						
	Armat ura	Scudo	Des.	Taglia	Natura le	Altro
12 = 10 +	00	00	+2	00	00	00
CA colto alla sprovvista	10	Fallimento inc. arcani				00
CA attacchi di contatto	12	Penalità armatura				00
Armatura e Scudo usati	nessuna				Bonus max. des.	+2

PUNTI FERITA	
Punti Ferita	Ferite
24	

ARMI									
ARMA	Bonus totale	Bonus attacco	Bonus forza	Bonus altro	Incremento gittata	Critico	Danno totale	Danno base	Bonus forza + Bonus altro
Bastone anziani +2	+3	=(+2 + -1 + +2)			0	X2	1D6+1	=(1d6 + -1 + +2)	

TALENTI	PRIVILEGI DI CLASSE
Incantesimi in combattimento Scurovisione	Incantesimi selvaggi Tatuaggi Blu (+1 Ts Volontà) 1 Balsamo di Karos (cura 5 pf)

ELENCO INCANTESIMI						
PR EP.	NOME	Liv	RAGGIO D'AZIONE	DURATA	DESCRIZIONE	TIRO SALVE ZZA
	Trucchi					
1	Luci danzanti	0	30+3 m per livello	1 minuto	Manuale giocatore pag. 227	14
2	Individuazione del magico	0	18 m	Concentrazione, fino a 1 minuto per livello	Manuale giocatore pag. 217	14
2	Distruggere demoni	0	7,5 m + 1,5 ogni 2 livelli	Istantanea	Infligge al demone 1d6 pf	14
	Prodigi					
1	Armatura magica	1	Contatto	1 ora per livello	Manuale giocatore pag. 179	15
1	Caduta morbida	1	7,5 m +1,5 per livello	Fino all'atterraggio o 1 round per livello	Manuale giocatore pag. 183	15
2	Dardo incantato	1	30 m + 3m per livello	Istantanea	Manuale giocatore pag. 195	15
1	Ritirata rapida	1	Personale	1 minuto per livello	Manuale giocatore pag. 257	15
	Magie					
2	Luce diurna	2	Contatto	10 minuti per livello	Manuale giocatore pag. 226	16
1	invisibilità	2	Personale o Contatto	10 minuti per livello	Manuale giocatore pag. 221	16
	Evocazioni					
1	Palla di fuoco	3	120 m +12 m per livello	Istantanea	Manuale giocatore pag. 238	17
1	velocità	3	7,5 m + 1,5 m per livello	1 round per livello	Manuale giocatore pag. 279	17

Nota bene: essendo una maga selvaggia deve compiere dei tiri **Concentrazione** ogni volta che lancia un incantesimo superando la CD (classe difficoltà) dello schema seguente:

- Trucchi CD 05
- Prodigi CD 10
- Magie CD 15
- Evocazioni CD 20

ABILITÀ

ABILITÀ	CARE TT.	TOT.	GRAD O	BONU S	ALTR O
<input type="checkbox"/> ACROBAZIA ♣ ♣ [SALTARE]	DES		50		
<input type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI ♣ [EMPATIA ANIMALE]	CAR				
<input type="checkbox"/> ALCIMIA ♣	INT				
<input type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA ♣ ♣ [UTILIZZARE CORDE]	DES				
○ ASCOLTARE ♣ ♣ [TALENTO: SENSI ACUTI]	SAG				
○ CAMUFFARE ♣ [RAGGIRARE]	CAR				
○ CERCARE	INT				
<input type="checkbox"/> COMUNICAZIONE SEGRETA ♣	SAG				
○ CONCENTRAZIONE ♣	COS				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA ARCANIA	INT	11	7	4	
○ CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE	SAG				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (Lingua degli anziani)	INT	11	7	4	
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (latino)	INT	11	7	4	
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (animali delle lande)	INT	11	7	4	
<input type="checkbox"/> DECIFRARE SCRITTURE	INT				
○ DIPLOMAZIA [RAGGIRARE, PERCEPIRE INGANNO]	CAR	6	2	4	
<input type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI ♣ ♣	INT				
<input type="checkbox"/> EMPATIA ANIMALE	CAR				
○ EQUILIBRIO ♣ ♣ [ACROBAZIA]	DES				
○ FALSIFICARE (♣ PER ALTRO LETTORE)	INT				
○ GUARIRE ♣ [PROFESSIONE: ERBORISTA]	SAG				
○ INTIMIDIRE [RAGGIRARE]	CAR				
○ INTRATTENERE ♣	CAR				
<input type="checkbox"/> LEGGERE LABBRA (♣ UNA VOLTA PER MINUTO)	INT				
○ MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ♣ ♣	DES				
○ NASCONDERSI ♣ ♣	DES	8	6	2	
○ NUOTARE (-1 OGNI 2.25 KG DI PESO PORTATO)	FOR				
<input type="checkbox"/> ORIENTAMENTO (NELLE LANDE)	SAG	11	7	4	
○ OSSERVARE ♣	SAG	9	7	2	
○ PERCEPIRE INGANNI (♣ PER DIVERSA PERSONA)	SAG				
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE	SAG				
○ RACCOGLIERE INFORMAZIONI ♣	CAR				
○ RAGGIRARE ♣ (♣ IN COMBATTIMENTO)	CAR				
○ SALTARE ♣ ♣ [ACROBAZIA, TALENTO: CORRERE]	FOR				
<input type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA ♣ [UTILIZZARE OGGETTI MAGICI]	INT				
○ SCALARE ♣ ♣ [ACROBAZIA, UTILIZZARE CORDE]	FOR				
<input type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES				
○ SCRUTARE	INT				
<input type="checkbox"/> SVUOTARE TASCHE ♣ ♣ [RAGGIRARE]	DES				
○ UTILIZZARE CORDE [ARTISTA DELLA FUGA]	DES				
<input type="checkbox"/> UTILIZZARE OGGETTI MAGICI ♣ ♣	CAR				
○ VALUTARE	INT				

MASSIMO GRADO ABILITÀ: DELLA PROPRIA CLASSE = LIVELLO PG + 3, DI CLASSE INCROCIATA = (LIVELLO PG+3) : 2
 [ABILITÀ / TALENTO] 5 GRADI O PIÙ NELL'ABILITÀ O IL TALENTO DANNO NORMALMENTE IL BONUS DI + 2 (SINERGIA)

LEGENDA:

○ POSSONO ESSERE UTILIZZATI ANCHE SENZA

ADDESTRAMENTO;

○/□ ABILITÀ DI CLASSE;

○/□ ABILITÀ DI CLASSE INCROCIATA;

●/■ ABILITÀ PROIBITE;

♣ È POSSIBILE UTILIZZARLA PIÙ VOLTE

CONSECUTIVAMENTE;

♣ SI APPLICA LA PENALITÀ PER ARMATURA E/O

INGOMBRO;