

NETBOOK - Personaggi non Giocanti

PnG creati dagli Utenti della Settima Torre fino al Gennaio 2005



A1

PnG creato da **Ba** il 31/01/2003

Allineamento: Caotico Malvagio

Razza: Pixie

Linguaggi: Comune Elfico Draconico Gnomesco

Descrizione

Altezza: 90cm Peso: 1kg Occhi: gialli Capelli: blu Sesso: M Età: non definita Abbastanza brutto..

Background

Al è un Pixie che è stato cacciato da il suo paese per essere esiliato nel mondo degli umani.. Nella città di Nargun, dove abitavano i suoi genitori adottivi, conobbe un druido (John di Bhaal) un paladino (Bomba 17) e un Guerriero (Diablo Holderek).. Insieme vissero molte avventure e divennero la Compagnia della Rapa.. Vedendo le sue grandi imprese Re Sandor, il capo di una gilda della città di Xaran, lo chiamò e gli propose di entrare a far parte della sua gilda.. Lui naturalmente accettò, però dovette abbandonare il suo passato e, per essere sicuro che non gli importasse del passato, Re Sandor, ordinò di uccidere i suoi genitori adottivi.. Lui la prese abbastanza bene e non cercò di prendersela con il suo capo.. Da lì a poco, la grande Repubblica cadde a causa dello scontro che stava avvenendo tra gli dei e il suo compagno John.. Mentre lui e i suoi compagni cercavano di ridurre gli scontri tra i sostenitori di dei diversi, egli cadde in battaglia e venne reincarnato dal Dio dei Draghi Luminosi, in quello che avrebbe sempre voluto essere: un Elfo.. Si innamorò perdutamente di una ragazza delle parti di Nargun e andò a vivere con lei nella casa dei suoi defunti genitori.. Ebbe dei figli e, nonostante fossero elfi, loro avevano alcune facoltà tipiche dei Pixie.. Egli vive tutt'ora a Nargun, una cittadina della Grande Repubblica

Caratteristiche: For 12, Des 27, Cos 17, Int 16, Sag 14, Car 12

Classe: Ladro 9 - Assassino 3

Classe Armatura: 23

Tiri Salvezza: Riflessi: 9+9=18 Tempra: 4+2=6 Volontà: 4+3=7

Bonus in Mischia: 8+1=9

Bonus a Distanza: 8+9=17

Privilegi di Classe: Attacco furtivo (+7d6), Eludere, Trappole, Volare, Invisibilità naturale, frecce spec, attacco mortale, uso dei veleni

Abilità

Tutte quelle di classe

Talenti

colpo senz'armi, deviare frecce, schivare, riflessi da combattimento, combattere con 2 armi, schivare prodigioso

Equipaggiamento

Zaino con otre, 4 razioni, giaciglio, sacco, acciarino, pietra focaia, arnesi da scasso, lanterna schermabile, 1,5olio, tesserino gilda, medaglia, pugnale, spada lunga, Mantella, 7 poz guar medie, collana di perle, dente tirex, fermaglio, Fazzoletti, Lettera Senatore, Lettera chiusa, Pozione Sperimentale (Diventa umano o elfo o nano), Poz Tre teste (Diventa umananelfo)

Equipaggiamento Magico

Specchio della visuale, anello della mente (+2 a int-sag-car), Medaglia Rapa

Note

Alam

PnG creato da **Bardak** il 24/07/2003

Allineamento: Neutrale Puro

Razza: Umano

Linguaggi: Comune, Nanico

Descrizione

Ha 28 anni, è alto 1,87 m, di bell'aspetto, ha dei capelli neri lunghi e degli occhi verdi. Ha un volto che incute timore, e sembra sempre che voglia entrare in una lotta. Ha un fisico possente e due enormi braccia, ma si muove con delicatezza e non ha mai fretta d'agire.

Background

Figlio di un contadino e di una domestica, Alan non ha mai vissuto nel lusso. I Genitori già dall'adolescenza capiscono che il figlio è dotato fisicamente, e lo iscrivono a delle gare di lotta del posto.. L'intero paese iniziò a vedere la poderosa forza e la resistenza di Alam, e secondo loro può essere una liberazione per il paese dalla tirannia di un potente stregone.. Infatti in quel paese Kalan, il tiranno, si arricchiva a discapito del popolo, obbligandolo a pagare altissime tasse.. Alam, all'età di 17 anni, decise di partire per il mondo, iniziando il suo addestramento come Guerriero.. Durante uno dei suoi viaggi conobbe Ghalim, un ladro halfling in fin di vita, che venne curato da Alam. I Due diventarono due buoni compagni, ed iniziarono il viaggio di addestramento.. Dopo 5 anni Alam tornò in patria, accompagnato da Ghalim, e lì scoprì che entrambi i genitori furono uccisi da Kalan, senza alcuna spiegazione plausibile.. Alam allora capì che il suo addestramento non era ancora terminato.. Doveva allenarsi al meglio, per sconfiggere Kalan, per vendicare la morte dei suoi genitori e per salvare il paese. Dopo un'altro anno, sempre in compagnia di Ghalim, e sfidò apertamente Kalan.. I due iniziarono una dura lotta, e, alla fine, Alam riuscì a sconfiggere e ad uccidere Kalan, ma Alam restò in fin di vita.. Venne curato e dopo 13 giorni si ristabilì del tutto, e il popolo decise che lui era la persona adatta a governare quel paese.. Alam chiese a Ghalim di restare con lui, ma l'halfling doveva ripartire e finire il suo addestramento..

Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 18, Int 13, Sag 12, Car 10

Classe: Guerriero 8°

Classe Armatura: 20 (+9 Armatura Completa +1, Destrezza +1)

Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +3, Volontà +3

Bonus in Mischia: +12/+7

Bonus a Distanza: +8/+3

Privilegi di Classe: Competenza in tutte le armi semplici e da guerra; Competenza in tutte le armature e in tutti gli scudi.

Abilità

Cavalcare +8, Osservare +8 Con Abilità Focalizzata, Scalare +8

Talenti

Maestria, Attacco Poderoso, Inalzare, Estrazione Rapida, Sbilanciare Migliorato, Abilità Focalizzata (Osservare), Arma Focalizzata (Spadone a due Mani), Specializzazione in un'arma (Spadone a due Mani), Critico Migliorato (Spadone a due Mani)

Equipaggiamento

Arco lungo Composito, Pugnale, Lanterna, Acciarino e Pietra Focia, 25 Monete d'oro

Equipaggiamento Magico

Armatura Completa +1, Spadone a due Mani +1, 1 Pozione di Cura Ferite Moderate, 20 Frecce Perfette

Note



Antoin, il cecchino

PnG creato da K4rn4K il 09/01/2003

Allineamento: Neutrale Malvagio

Razza: Umano

Linguaggi: Sottocomune, Comune solo parlato

Descrizione

Altezza: 1,60 - Peso: 52Kg - Capelli: neri e untì - Età: Non definita

Background

Antoin nacque in una città piccola e piena di persone senza scrupoli, tanto che vedendo nascere un bambino senza occhi lo gettarono giù per la rupe che era lì nelle vicinanze. Antoin fu salvato da un gruppo di matrone drow che videro in lui un ottima cavia per i loro esperimenti, così all'età di 15 anni dopo diversi esperimenti gli furono trapiantati degli occhi favolosi, poteva vedere, ora poteva vedere e vedeva meglio di chiunque altro. Lo addestrarono a diventare un ottimo assassino e così fu. Queste drow avevano come schiavo uno degli assassini più letali della terra, in grado di colpire un bersaglio da centinaia di metri di distanza senza essere scoperto, si era specializzato nel tiro a distanza ed era un killer spietato, a causa degli esperimenti e degli occhi non riusciva a parlare con nessuno senza che questi lo guardasse male o lo cacciasse. Come tutti i sicari lui lavorava per qualcosa, non per le matrone drow ma per scoprire chi furono quei genitori che lanciarono un figlio giù dalla rupe nell'intento di ucciderlo, visto che nemmeno le drow lo sapevano.

Caratteristiche: For 14, Des 20, Cos 10, Int 10, Sag 8, Car 8

Classe: Ranger 8°

Classe Armatura: 22 (Des +5, cuoio borchiato +5, anello deviazione +2)

Tiri Salvezza: +6/+7/+1

Bonus in Mischia: +8/+3, +10/+5 Contro umani, +9/+4 Contro Elfi

Bonus a Distanza: +8/+3, +10/+5 Contro umani, +9/+4 Contro Elfi

Privilegi di Classe: Nemico prescelto: +2 contro umani, +1 contro elfi, Competenza nelle armi semplici e da guerra e nelle armature leggere e medie, seguire tracce, combattere con 2 armi migliorato, Incantesimi

Abilità

Conoscenze delle Terre Selvagge 11, Osservare 10

Talenti

Critico Migliorato(Balestra da cecchino)

Equipaggiamento

Abiti, Borraccia, Acciarino, Astuccio da braccio, Corda di seta, veleno di verme purpureo, Uncino da scalata, Fazzoletto di stoffa nera per coprire il volto, guanti di stoffa nera, borsa da cintura, sacchetti per monete d'oro, 2 Scimitarra perfetta, 200 Monete di Oro

Equipaggiamento Magico

Armatura cuoio borchiato +1, Zainetto pratico di Heward, Stivali molleggiati, Occhi di Antoin(descritto sempre all'interno del sito), Balestra da cecchino(descritto sempre all'interno del sito) con incantamenti Da distanza, 40 quadrelli supersonici(descritto sempre all'interno del sito) con incantamenti Gittata maggiorata

Note

Aranvidal Essaril

PnG creato da **VampirGaze** il 05/06/2003

Allineamento: Neutrale Buono

Razza: Elfo

Linguaggi: Comune, Elfico, Silvano, Draconico, Nanico, Orchesco, Globinesco, Abissale.

Descrizione

Aranvidal, un Elfo di 50 anni, ha un aspetto molto slanciato, una pelle liscia e curata, il classico bell Elfo. Passa moltissima parte del proprio tempo a studiare nella Torre di Magia della propria città, quando invece sta nella corte regale, indossa fastosi abiti cortigiani, impartendo intelligenti e prudenti consigli alla propria regina.

Background

Questa è la storia di un Elfo... Aranviral, cresciuto tra i suoi simili, istruito sin in tenera età all'arte arcana della Magia, nel suo apprendimento egli era il migliore, veloce come pochi ad assimilare quelle nozioni così complesse per molti altri studenti. Primo genito ed unico erede della famiglia Essaril, famiglia antica e di nobile stirpe, orgoglio della sua famiglia e vanto del proprio paese. Non vi erano nubi sul cammino di Aranviral; baciato da Mystra, egli procedeva verso un futuro di gloria e grandi riconoscimenti, infatti pochi mesi dopo aver completato i propri studi all'accademia, egli venne chiamato a corte, per apprendere dai più grandi maestri e per consigliare coloro che tenevano le fila del regno. Fu in questo periodo, sotto l'insegnamento di Imracar, grande Mago e consigliere privato della regina, che Aranviral conobbe "Altea", una Mezz'Elfa. Pochi possono dire quanto è stato intenso l'amore tra i due, anche se contrastato dalla sua famiglia, Aranviral era completamente perduto in lei, e lei in lui, adesso egli aveva tutto, aveva la sua magia, aveva la fama, arrivata con la nomina di consigliere strategico, aveva una grande villa, aveva il rispetto, ma soprattutto aveva lei. Tre anni passarono felici e veloci, sempre veloci quando tutto va bene. Non gli fu possibile dimenticare il giorno in cui Imracar annunciò di aver preso un nuovo adepto con sé, Vashti, così disse che si chiamava, un usufruttore di magia istintiva....uno Stregone....così si ritrovarono di fronte, aveva la pelle abbronzata dal sole, un sorriso intrigante dipinto sul volto, i loro occhi si incrociarono per pochi istanti, tanto bastò per capire che sarebbero stati rivali. - "Poco male..." - pensò Aranvidal. - "...lo ho già una posizione, lui non è nessuno..."- Quale errore. Lo Stregone iniziò a concorrere in tutto ciò che per il Mago era importante: primo discepolo di Imracar, consigliere strategico, e... Ma le idee di Aranvidal erano più brillanti, immediate, né avevano conseguenze spiacevoli, era il perfetto consigliere, ma loro pendevano dalle labbra dello Stregone. Il Mago, intanto, passava ore a studiare, ad aumentare le proprie capacità, a svolgere le mansioni affidategli dal suo 'shalafi', eppure non vi erano più attenzioni per lui. Una sera tornò a casa.... - "Immagini indelebili si ripropongono nella mia testa" - - "...Altea..., li trovai insieme, nello stesso giaciglio, quando lui si girò, sembrava sorpreso, poi sorrise e uscì." - - "Ero di pietra" -. Altea piangeva ed Aranvidal era di pietra. Aveva preso tutto....tutto, neanche la vendetta gli fu permessa.... Infatti, il giorno dopo lo Stregone fu trovato colpevole di negligenza ed esiliato, uno dei suoi consigli aveva portato conseguenze disastrose, molte persone erano morte a causa della sua imprudenza.....fuggito lontano, troppo lontano. Col tempo il Mago apprese che Altea era innocente, Vasthi le aveva plagiato la mente con la Magia... - "Io ho perdonato lei....ma quelle immagini persistono nella mia testa.....sempre...sempre.....SEMPRE. Gli dei mi sono creditori....avrò la mia occasione, un giorno..."-.

Caratteristiche: For 8, Des 14, Cos 12, Int 24 (Fascia Intelig. +4), Sag 14, Car 10

Classe: Mago 9° livello

Classe Armatura: 15

Tiri Salvezza: Riflessi +5 (+3 tiro salv., +2 Des.), Tempra +4 (+3 tiro salv., +1 Cos.), Volontà +8 (+6 tiro salv., +2 Sag.).

Bonus in Mischia: +4 (5 -1 For)

Bonus a Distanza: +7 (5 +2 Des)

Privilegi di Classe: Incantesimi: livello 0 (Frastornare, Luce, Individ. del Magico, Prestidigitazione); livello 1 (Scudo, Dardo Incantato 4, Raggio di indebolimento); livello 2 (protezione dalle Frecce, Freccia Acida di Melf, Ragnatela, Immagine Speculare, Cecità/Sordità, Vigore); livello 3 (Dissolvi Magie, Freccia Infuocata, Sfera di Invisibilità, Palla di fuoco); livello 4 (Globo Minore di Invulnerabilità, Tempesta di Ghiaccio, Debilitazione); livello 5 (Cono di Freddo, Teletrasporto). In Negromanzia CD +2.

Abilità

Alchimia (6 gradi), Concentrazione (12 gradi), Conoscenze Arcane (15 gradi), Conoscenze Geografia (10 gradi), Conoscenze Locale (10 gradi), Conoscenze Storia (10 gradi), Sapienza Magica (16 gradi).

Talenti

Incant. Prodigioso, Scrivere Pergamene, Incant. Focalizzato Necrom., Incant. in Combattimento, (Incant. Immobili, Incant. Silenziosi).

Equipaggiamento

Arco Lungo, 1000 monete d'oro

Equipaggiamento Magico

50 Frecce +1, Bastone Charme (Normale CD 11, Mostri CD16), Fascia Intelig. +4, Bracciali +3 CA, un paio di Pergamene Teletrasporto.

Note



Ardryn

PnG creato da **Elan** il 10/05/2003

Allineamento: Neutrale Malvagio

Razza: Mezz'elfo

Linguaggi: Comune, Elfico, Druidico

Descrizione

Ardryn è alto 1,65m e pesa 50kg. Ha lunghi capelli neri e occhi neri. Da quando ha incontrato l'ombra i suoi occhi sembrano essersi scuriti maggiormente. Le mani sono lunghe sottili e spesso graffiate dal continuo maneggiare piante spinose. Sul volto risaltano maggiormente i tratti elfici che quelli umani.

Background

Ardryn è stato cresciuto in costante contatto con la natura, apprendendo velocemente le qualità e l'utilizzo di tutte le erbe presenti nel bosco in cui viveva. Venne cresciuto dal padre, un vecchio e saggio druido e non conobbe mai la madre, morta pochi anni dopo la sua nascita. Ardryn, sotto gli insegnamenti del padre, divenne presto un rispettato druido. Spesso intraprendeva viaggi in città umane, offrendo i suoi servizi in cambio di piccole ricompense. Un giorno, tornato da una visita ad una città vicina si accorse immediatamente che la foresta in cui viveva era più agitata del normale. Preoccupato tornò velocemente nella sua dimora. Scoprì allora che il padre era deceduto, con grande dolore per tutta la foresta, che spesso era stata curata dal vecchio druido. Tristemente Ardryn depose il cadavere ai piedi di una grossa quercia secolare, dopodiché decise di abbandonare la foresta. Vagabondò senza una precisa meta per vari anni, continuando a prestare i suoi servizi nelle città presso cui alloggiava, ma diventando sempre più taciturno e solitario. Una sera, prima di coricarsi, vide una strana ombra di fronte a sé. Si avvicinò lentamente ma, giunto a pochi passi, l'ombra scomparve. Pensando di essersi immaginato tutto o di aver semplicemente veduto l'ombra di un animale, si coricò e non pensò più all'accaduto per alcuni giorni. Una sera però l'ombra riapparve; deciso a scoprire di cose si trattasse Ardryn riuscì ad avvicinarsi fino a giungergli davanti. L'ombra sembrò sussultare di fronte agli occhi del druido, ma poi parve calmarsi. Quella sera Ardryn rimase lì e si coricò. L'ombra gli parlava, gli raccontava varie cose e lui non riusciva ad allontanarsi. Da quella sera Ardryn cambiò drasticamente. Il suo gioviale e benevolo carattere diventò scontroso e non ammetteva che nessuno gli si avvicinasse. Prese l'abitudine di struggere tutto ciò che non gli piaceva e ben presto ogni città che lo considerava amico e aiutante iniziò ad odiarlo. Il druido si rintanò sempre di più nella foresta, iniziando a modificarla a suo piacimento, sino a renderla un luogo tenebroso e infido. L'unico pensiero che ormai assillava la sua mente è quello di eliminare chiunque penetri nella sua foresta. Nessuno mai seppe cosa avesse fatto cambiare in tal maniera il carattere del druido, ma molti sospettano che il cambiamento sia causato da una strana ombra che, ogni tanto, si aggira sopra la foresta, incutendo terrore a chiunque la osservi.

Caratteristiche: For 10, Des 12, Cos 10, Int 15, Sag 14, Car 10

Classe: Druido 10

Classe Armatura: 13 (+3 des)

Tiri Salvezza: Tempra +9 Riflessi +11 Volontà +15

Bonus in Mischia: +8

Bonus a Distanza: +10

Privilegi di Classe: Senso della Natura, Compagno animale, andatura nel bosco, passo senza tracce

Abilità

Addestrare Animali +7, Artigianato +3, Concentrazione +6, Conoscenze (natura) +5, Diplomazia +6, Empatia Animale +4, Guarire +4, Nuotare +6, Orientamento +6, Professione +3, Saltare +3, Sapienza Magica +4, Scrutare +3, Cavalcare +4.

Talenti

Seguire tracce, colpo senz'armi, schivare, iniziativa migliorata

Equipaggiamento

Arco composito, spada corta, daga e armatura leggera

Equipaggiamento Magico

mantello della foresta (permette di confondersi con la foresta), anello dell vita (+2 PF), amuleto degli animali (+2 addestrare animali).

Note



Arkehon Stealthide, Cavaliere delle Ombre

PnG creato da Olaf il 28/05/2003

Allineamento: Neutrale Malvagio

Razza: Mezzelfo

Linguaggi: Comune, Elfico, Orchesco

Descrizione

Arkehon è alto 1,65 m ed ha una corporatura snella e aggraziata. Nonostante la bassa statura è un avversario letale essendo molto veloce e abile. I suoi occhi sono grigi e profondi mentre i suoi capelli sono l'unico segno distinguibile del mezzelfo: infatti ama tingersi ogni ciocca di un colore diverso dando quindi un aspetto piuttosto bizzarro alla sua lunga e folta capigliatura.

Background

Arkehon è originario di Waterdeep, ultimo rampollo di una famiglia benestante del quartiere del Mare. Inutile dire che quando si possiede tutto e si può ottenere tutto con estrema facilità, i desideri più proibiti affiorano sulla psiche umana, e anche quell'ombra di egoismo, opportunismo e malvagità. All'età di 13 anni, dopo aver derubato e venduto gran parte dei beni familiari, Arkehon fugge per dedicarsi ad una vita solitaria di ruberie. Ma non avendo l'esperienza adatta a compiere il mestiere del ladro viene catturato e preso sotto il protettorato della gilda di Xanathar che insegna al giovane i primi rudimenti della sottile arte del furto. Ma con la fuga della gilda da Waterdeep, Arkehon decide di continuare il suo pellegrinaggio da solo e senza autorità e padroni, e si reca nella Valle del Vento Gelido dove incontra Teofilus Asteratis, da poco diventato Cavaliere della Morte di Celerum il Nero. Teofilus, notando nel ragazzo una grande dose di malvagità decide di portarlo presso Celerum per un addestramento che valorizzasse le sue doti da ladro e che lo rendesse utile all'organizzazione dell'arcimago. Arkehon rimane a studiare con un'ombra danzante di nome Syrius, il Cavaliere delle Ombre di Celerum, e non appena raggiunto in breve tempo un potenziale inaspettato, decide di prendere il posto del suo maestro come Cavaliere delle Ombre, uccidendolo. Arkehon non è leale a Celerum, approfitta della situazione finché gli fa comodo ma è pronto a tradire l'arcimago (che a sua volta non si fida di lui). Scaltro e opportunista, ama le sfide, e nonostante tutta la sua malvagità si rifiuta di combattere dei duelli o di assassinare persone palesemente più deboli di lui. Inoltre ha una certa tendenza cavalleresca a non voler combattere o danneggiare delle fanciulle. Non ha paura di morire, spera solo di farlo in un duello con qualcuno di davvero in gamba.

Caratteristiche: For 16, Des 18, Cos 11, Int 13, Sag 12, Car 10

Classe: Ladro 6, Ombra Danzante 6

Classe Armatura: 22

Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +14, Volontà +5

Bonus in Mischia: Spada corta +11/+6, Spada Corta +11; danni 1d6+5/1d6+5, 1d6+3

Bonus a Distanza: -

Privilegi di Classe: Attacco Furtivo +4d6 Eludere Schivare Prodigioso (non attaccato sui fianchi) Nascondersi in piena vista Scurovisione (18 m) Illusione d'Ombra Salto d'Ombra (12 m) Evocare Ombre Tiro Difensivo

Abilità

Acrobazia +16, Muov. Silenziosamente +26, Nascondersi +15, Ascoltare +15, Cercare +15, Osservare +15

Talenti

Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Ambidestria, Combattere con due Armi

Equipaggiamento

Arkehon indossa i tipici abiti di un ladro, quindi molto scuri e adatti a nascondersi nelle ombre. Per il resto ama viaggiare

leggero e non porta altro equipaggiamento non magico che non sia dell'acqua e del cibo per il viaggio.

Equipaggiamento Magico

Amuleto di Celerum: Permette a Celerum il nero di vedere con gli occhi di Arkehon e permette a quest'ultimo di teletrasportarsi per una volta al giorno, nella locazione del suo padrone Anello di Protezione +2 2 Spade Corte +2
Maglia di Arkehon: Giaco di Maglia in mithral +2, con bonus destrezza +6 e nessuna penalità di armatura alle prove. E' inoltre resistente al freddo (10) e conferisce +10 a Muoversi Silenziosamente

Note

Arkehon ha due compagni d'Ombra: Crisophilax e Zanzanar



Arlus the Traveler

PnG creato da Jilly il 02/07/2003

Allineamento: NE

Razza: umano

Linguaggi: Comune, elfico, abissale, baatoriano

Descrizione

Alto circa 1 metro e 90 cm, pesa circa 95 kg, lunghi capelli neri raccolti in una coda dietro la testa, occhi verdi e carnagione chiara. Bello e fiero nella sua splendida armatura dà sempre sfoggio di sé quando passa per le strade o deve incontrare qualcuno, a meno che non debba passare inosservato, nel qual caso viaggia in forma eterea.

Background

Primogenito di un vecchio mercenario umano è cresciuto nei vicoli poveri della città Crocevia, finché non ha raggiunto l'età giusta per arruolarsi nella milizia. Le sue particolari doti e la sua forza di volontà gli hanno permesso di fare carriera in fretta e di diventare nel giro di pochi anni un abile guerriero. Si è sempre distinto per la sua freddezza e lucidità nell'affrontare qualsiasi situazione, ma quei pochi ce lo conoscono davvero bene riescono a distinguere uno strano bagliore nei suoi occhi quando la sua lama si tinge di sangue. Forse non sarà una persona propriamente malvagia, ma niente gli dà più gioia dello sguardo terrorizzato del nemico mentre gli infligge il colpo di grazia. Un giorno durante una devastante incursione di demoni in città, Arlius si è trovato ad inseguire il suo avversario attraverso uno squarcio nell'aria, ritrovandosi nell'abisso. Dopo una dura battaglia stava per soccombere, quando un altro gruppo di guardie della sua città non sono entrate attraverso un portale aperto da un Balor in fin di vita. Questo Balor si è poi rivelato come Kurnhnanthas, signore di un infimo layer dell'abisso, ma abbastanza potente e ambizioso da mettere a dura prova i suoi assalitori. La battaglia durò parecchi minuti, mentre il chierico della milizia bloccava i poteri di evocazione della bestia. Tutti diedero il loro meglio, ma fu proprio Arlius a dare il massimo sfoggio dell'arte della spada, infliggendo all'immondo ferite mortali che ci avrebbero messo anni a guarire. Sconfitto l'immondo sono tornati tutti sani e salvi a casa e da quel giorno Arlius ha deciso di intraprendere la via dei piani, con lo scopo di conoscere meglio le creature che abitano quei luoghi e che così spesso fanno incursione nel suo mondo. È stranamente affascinato dalle creature dei piani inferiori, forse perché vede in loro una parte della sua anima, quella assetata di sangue e di adrenalina. Prima di partire per i suoi lunghi viaggi attraverso i piani Arlius ha cercato un tempio del dio Fharlanghn, divinità protettrice dei viaggiatori. E con la sua benedizione è partito alla ricerca dei magici portali che l'avrebbero condotto al suo destino. Il potente balor che sconfisse in quella famosa battaglia è ancora rinchiuso nella sua tana, ma le ferite sono ormai quasi del tutto rimarginate e non vede l'ora di avere la sua vendetta sul mortale che ha osato ridurlo così. Attualmente Arlius si trova a Crocevia, implicato in alcuni loschi affari insieme al suo fratellastro mezzelfo, un potente stregone cui è particolarmente legato. Pur avendo madri differenti, infatti, Arlius ha visto nel fratello l'unico modo di rimanere attaccato alla parte "buona" della sua anima, soprattutto dopo aver visto gli orrori dei piani inferiori. Alcune voci dicono che sia in atto una sorta di colpo di stato contro l'inquisizione che governa Crocevia e sempre quelle voci vedono in Arlius l'ideatore di parecchi piani per sovvertire il governo della città. Sono tutte ipotesi cmq, i suoi veri scopi sono noti solo a lui ed in piccola parte al suo amato fratello.

Caratteristiche: For 22, Des 16, Cos 19, Int 16, Sag 18, Car 12

Classe: guerriero di 6, campione planare di 6

Classe Armatura: 29 (10+9 armatura, +4 armatura naturale, +1 destrezza, +5 scudo)

Tiri Salvezza: Tempra +14, Riflessi +10, Volontà +10

Bonus in Mischia: Spada bastarda +1 flaming defending. Att +20/+15/+10, Danno 1d10 +9 +1d6 fuoco critico 17-20 per2. OPPURE Locking garrote perfetto. Attacco +19/+14/+9, Danno 1d8 +9.

Bonus a Distanza: Arco lungo composito potente (+4) perfetto + frecce perfette. Attacco +17/+12/+7, Danno 1d8 +4

critico 20 per3

Privilegi di Classe: Vede l'invisibile a volontà, attacco etereo a volontà (trasforma l'arma in cui ha la specializzazione in un'arma di forza che gli permette di colpire anche nell'etereo senza il malus del 50% di mancare il bersaglio), sopravvivenza planare, transizione eterea 3/g, Piani prescelti (Baator +2, Abisso +1)

Abilità

ascoltare +14, cercare +13, conoscenza dei piani +13, intimidire +11, nuotare +15, orientamento +15, osservare +14

Talenti

Arma esotica (locking garrote), Arma esotica (spada bastarda), Focus (spada bastarda), Specializzazione (spada bastarda), critico migliorato (spada bastarda), power attack, combattere alla cieca, estrazione rapida, iniziativa migliorata, volontà di ferro

Equipaggiamento

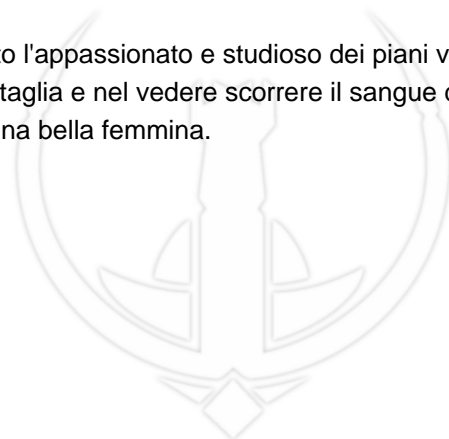
Mantello purpureo Arco lungo composito potente (+4) perfetto Faretra con 40 frecce perfette Locking garrote perfetto 2 pugnali perfetti Zaino con 2 torce, 1 acciarino, una corda da 15 metri, un rampino, una coperta pesante, un'otre da 2 litri pieno d'acqua e razioni secche per una settimana di viaggio.

Equipaggiamento Magico

Spada bastarda +1 flaming defending Armatura completa +1 Scudo grande di metallo +3 Anello dell'armatura naturale +4 Cintura della forza +2 Stivali della velocità medaglione della costituzione +2 amuleto della saggezza +2

Note

Personaggio molto controverso, in quanto l'appassionato e studioso dei piani voglioso di sapere si scontra spesso con il sanguinario guerriero che gode nella battaglia e nel vedere scorrere il sangue del suo nemico. L'unica cosa che sembra rilassarlo veramnete è la compagnia di una bella femmina.



Armaduk

PnG creato da **Elias** il 26/05/2003

Allineamento: L/N

Razza: Coboldo

Linguaggi: Draconico; comune (non perfetto)

Descrizione

Indistinguibile da qualunque coboldo per chi non ha molta dimestichezza con questa razza, in realtà è molto più robusto dei suoi simili.

Background

Armaduk è un Coboldo al servizio di Lord Mourngrym di Shadowdale da quando egli lo ha salvato e il coboldo gli ha giurato fedeltà (più per salvarsi la pelle che per vero sentimento). Viveva nelle zone a Nord di Shadowdale ma fu catturato come prigioniero durante una battuta per "disinfestare" la zona dai coboldi. A causa della sua agilità e abilità nel combattimento, al posto di essere ucciso, il giovane coboldo venne utilizzato da un circo come attrazione, costretto a combattere contro animali di tutti i tipi: tassi, manguste, serpenti, per esaltare il pubblico. Il circo venne chiuso da Lord Mourngrym perché era la copertura di traffici illeciti di merce ricettata e questi si ritrovò tra i piedi Armaduk. Lo scaltro coboldo lo convinse a prenderlo come esploratore e infiltrato e Lord Mourngrym accettò. Presso di lui imparò a parlare un pò di comune (anche se sa coniugare i verbi solo all'infinito e non sa cosa siano gli articoli) e gli insegnò ad usare le sue innate capacità magiche (all'inizio era solo capace di accendere una effimera fiammella sfregando il pollice nel pugno chiuso (N.d.A.: avete presente Bud Spencer in "Uno sceriffo extraterrestre"?)). In cambio il coboldo lo aiuta a scovare i nascondigli degli orchetti che minacciava il paese e sfrutta le sue capacità come spia. Spesso aiuta Lord Mourngrym e i suoi seguaci come esploratore e accompagnamento verso le montagne a Nord. Ha un carattere molto curioso e questo lo porta a volte a cacciarsi nei guai. Non si fida pienamente degli appartenenti alle altre classi, soprattutto gnomi e nani ma se sono amici di Lord Mourngrym allora sono anche amici suoi. E' molto simpatico ed è piacevole avere a che fare con lui e ci si dimentica presto di avere di fronte un coboldo.

Caratteristiche: For 13, Des 19, Cos 10, Int 11, Sag 09, Car 17

Classe: Bar 2 ; Str 1 ; Ldr 1

Classe Armatura: 17 (+1 naturale; +4 Destrezza; +1 taglia; +1 armatura imbottita)

Tiri Salvezza: +3/+6/+1

Bonus in Mischia: +4 (+3 alla luce)

Bonus a Distanza: +7 (+6 alla luce)

Privilegi di Classe: Ira 1 volta al giorno Movimento veloce Schivare prodigioso Evocare famiglia Attacco furtivo +1d6 Eludere

Abilità

Ascoltare +3; Muoversi silenziosamente +10; Nascondersi +14; Osservare +4; Raggiare +2; Scalare +2 (+ quelle di razza)

Talenti

Arma preferita (Mazza leggera) ; Incantesimi in combattimento

Equipaggiamento

balestra leggera (20 quadrelli) mazza leggera armatura imbottita attrezzi da scalatore piccone piccolo arnesi da artigiano giaciglio

Equipaggiamento Magico

nessuno

Note



Asakira

PnG creato da **Elan** il 27/07/2003

Allineamento: Neutrale Buono

Razza: umano

Linguaggi: comune

Descrizione

alta 1.75, ha lunghi capelli castani raccolti in una treccia dietro la testa e profondi occhi marroni.

Background

Nata in un tranquillo villaggio di nome Rabel, venne istruita sin da piccola a difendersi con la spada. Crescendo, continuò ad affinare la sua abilità in tale arte sino a rendere l'arma un prolungamento del suo corpo, visto la grazia con la quale è in grado di maneggiarla. Già all'età di diciott'anni, si metteva in viaggio, con altri guerrieri, per debellare la minaccia di accampamenti di orchi o di creature che avrebbero potuto nuocere all'integrità del villaggio. Quando la ragazza aveva da poco compiuto ventidue anni, orribili incubi iniziarono a perseguitarla. Una notte, appena svegliatasi, vide un qualcosa di strano cadere dal cielo ed avvicinarsi al villaggio. Scoprì in seguito che ciò che aveva visto, altro non era che uno strano uovo che emanava un'insolita luce rossastra. Il giorno seguente, la casa del saggio del villaggio, che aveva deciso di studiare l'insolito oggetto trovato la notte prima, venne trovata in fiamme; del saggio nessuna traccia. Asakira decise dunque di partire per la città di Falek, sperando di trovare qualcuno che avrebbe potuto dare spiegazioni sugli strani fatti susseguites al ritrovamento dell'uovo nel suo villaggio. Per sua sfortuna, però, Falek era stata completamente devastata. Ora Asakira vaga, cercando di raggiungere nuovamente Rabel, senza però riuscirci.

Caratteristiche: For 14, Des 11, Cos 12, Int 7, Sag 8, Car 9

Classe: guerriero 5

Classe Armatura: 18

Tiri Salvezza: Riflessi 4, Tempra 5, Volontà 3

Bonus in Mischia: +10

Bonus a Distanza:

Privilegi di Classe: competenza nelle armi e nelle armature, specificazione in un arma (spada lunga)

Abilità

Cavalcare 6, Nuotare 5, Saltare 5, Scalare 6, Intimidire 5

Talenti

ambidestria, combattere con due armi, maestria

Equipaggiamento

spada lunga, daga nascosta abilmente all'interno degli stivali, cotta di maglia

Equipaggiamento Magico

amuleto delle stagioni (+4 C.A.)

Note

Asakira è stata colpita da una maledizione che le impedisce di tornare ai luoghi a lei cari se non vi viene accompagnata da qualcuno.

Barbol, l'Oste della Sala dei Boccali

PnG creato da **Avatar** il 02/01/2003

Allineamento: Legale Neutrale

Razza: Umano

Linguaggi: Umano

Descrizione

Barbol è un uomo dalla corporatura molto robusta, come la maggior parte degli osti. Ha una corta barba nera che gli copre il doppio mento, ma con poca efficacia. Di fatti delle evidenti chiazze di pelle affiorano qua e là sotto la larga bocca. A dispetto del suo aspetto ha una voce poco profonda, e molto sottile, certi dicono che il suo matrimonio con la bella Gonda, sia solo di convenienza, visto che non hanno ancora avuto figli dopo tanti anni di unione.... Di solito durante il giorno si occupa della pulizia delle stanze mentre la sera sta sempre dietro il banco, pulendo con uno straccio logoro i vari boccali della sua collezione.

Background

La Sala dei Boccali è una famosa taverna che si trova in città. Ogni sera numerosi avventori vi si recano per brindare alle loro vittorie giornaliere contro l'opprimente vita che sono costretti a portare sulle spalle. Il posto è molto bello e anche il servizio è ottimo, le cameriere sono belle e simpatiche e non disdegnano di passare qualche minuto con i clienti, ridendo alle loro battute e servendogli da bere. La particolarità di questa locanda è l'enorme collezione di boccali che l'oste, Barbol Vecchioramo, ha costruito nel corso di tutti gli anni da cui ha aperto la sua attività. Si dice, anzi è lui stesso che lo racconta a ogni nuovo cliente, che sono ormai più di vent'anni che questa collezione va avanti. Ogni singolo bicchiere ha una sua storia perchè è stato utilizzato da una personalità di spicco che era passata per la sua locanda.

Caratteristiche: For 12, Des 13, Cos 15, Int 14, Sag 13, Car 15

Classe: Popolano 5

Classe Armatura: 11

Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +2

Bonus in Mischia: +3

Bonus a Distanza: +3

Privilegi di Classe: Competenza nell'uso di un'arma semplice, il randello, un mattarello di 70 cm circa, che lui stesso chiama il "Castigamatti"

Abilità

Intattenere (6+2), Professione Oste (6+1), Conoscenze Storiche (2+1), Intimidire (3+2), Valutare (3+1), Osservare (2+1), Accoltare (2+1)

Talenti

Abilità Focalizzata (Professione), Autorità, Robustezza, Colpo Senz'armi Migliorato

Equipaggiamento

Vesti, borsa da cintura con 20 monete di rame 5 d'argento e 1 d'oro, randello "Castigamatti"

Equipaggiamento Magico

nessuno

Note

Bhaal

PnG creato da Xary il 27/12/2002

Allineamento: CM

Razza: Draegloth (Drow Mezzo-Immondo) Figlio di Bhaal

Linguaggi: Drow, Draconico, Elfico, Comune, Infernale, Abissale, Celestiale, Antico elfico, Chondathan, Sottocomune, Illuskan, Dambrathan

Descrizione

Alto quasi 3 metri, calvo e con la pelle nera, occhi rossi come il fuoco, sangue nero, 4 paia di mani. Non è molto diverso dalla media dei draegloth

Background

Bhaal è nato dall'unione tra la drow Anariil Ma'Shawne, seguace de dio Bhaal, e il demone Ur'gular, entrambi figli del defunto dio Bhaal e desiderosi di creare un'essere in cui l'essenza di bhaal fosse concentrata, per poi utilizzarlo per acquisirla a propria volta, in maniera tale da avvicinarsi al potere del dio morto ed ascendere alla status di divinità.. Appena nato Bhaal squartò con i suoi artigli sua madre per poi divorarla ed acquisirne l'essenza di bhaal. il piccolo Draegloth fu preso perciò in custodia dal padre che lo portò nell'abisso per addestrarlo in attesa del momento opportuno per compiere il rituale ed acquisirne l'essenza divina. Ur'gular attese troppo e finì per essere ucciso dal proprio figlio. Bhaal salì così al potere sulla piccola porzione di abisso controllata dal demone e per sottolineare la sua potenza prese le spade di suo padre e lo usò per conquistare la città drow dove un tempo regnava sua madre. Qui iniziò a crearsi un esercito di assassini che lo venerassero come una divinità e li sguinzagliò nel piano materiale alla ricerca di notizie sul suo antenato divino. All'età di 8 anni conquistò il 22 livello dell'abisso e li costruì la sua base da cui controllare l'operato dei suoi assassini. Da quel momento ha iniziato a studiare le leggende e la storia di suo padre e del suo assassino e successore Cyric, nella speranza di comprendere come ottenere interamente il potere divino andato disperso per colpa di Adrian. Di conseguenza recentemente ha ordinato alle sue truppe di uccidere tutti i chierici di Cyric e di convertirne i fedeli alla religione di Bhaal. Bhaal, è un'essere demoniaco, assetato di potere e di sangue. Se un avversario si rivela troppo potente per i suoi uomini, lo affronta direttamente lui, senza risparmiarsi in alcun modo, ma cercando di avere qualche vantaggio dal terreno dove avviene lo scontro. In questo modo ha già ucciso tre ierofanti di Cyric. Sebbene la sua dimora sia nell'abisso, egli vaga spesso per le vie della città drow, dove nessuno osa attaccarlo, oppure lungo la Costa della Spada ed il Tethir, dove sono morti il suo antenato divino e molti dei suoi fratelli. Si dice che sia cercando di distillare l'acqua del fiume acque tortuose, per qualche oscuro motivo legato al potere del dio bhaal. Ha anche assunto alcuni assassini githyanki perchè trovino il corpo del dio bhaal, in cambio di protezione contro la Regina Lich. I pochi avventurieri che lo hanno incontrato non sono vissuti abbastanza per avvertire il mondo della creatura che lo sta minacciando...

Caratteristiche: For 25, Des 18, Cos 14, Int 18, Sag 19, Car 16

Classe: Guerriero 4 / Ladro 6 / Assassino 10

Classe Armatura: 22 (+2 mantello magico, +2 anello, +2 des, +5 naturale, -1 taglia)

Tiri Salvezza: Temp 16, Rifl +22, Vol +15

Bonus in Mischia: +32/+32/+27/+22 Spadone dell'ogre +3 Veloce; +27/+22/17 artigli, +22/+17/+12 morso

Bonus a Distanza: 25/+20/+15

Privilegi di Classe: Privilegi di Razza: Trattati da Drow, Capacità magiche (1v/g: Dissacrare, luci danzanti, luminescenza, Influenza sacrilega; 4v/g Oscurità; come uno Stregone di sesto livello)(3v/g: oscurità, rintocco di morte, spaventare, forza straordinaria, cura ferite leggere, vigore; 1v/g Influenza Sacrilega come uno stregone di 22°liv), Immunità ai veleni ed al sonno, Resistenza 20 (acido, freddo, elettricità, fuoco), Guarigione rapida 3, Anima Immortale

(+10 ai TS contro incantesimi ed effetti di morte, non invecchia), Uccisore (Danni senz'armi 1d10 danno, +6 a CA, +8 For, ogni round di trasformazione in uccisore comporta 1 danno temporaneo alla Cos), RD 5/argento, Sangue velenoso (sangue corrisponde al veleno Lama di Morte), Assetato di sangue (TSV con CD 20 per effettuare un attacco debilitante), Avventato in battaglia (-2 CA se perde il 50% dei pf), Corrotto dal male (subisce danni da acquasanta), Incubi (TSV CD 10 +1 per ogni prova riuscita precedente; se fallisce subisce uno dei seguenti effetti: -2 a txc; -1 a TS; non cura ferite durante riposo; incolume), Indole Infernale (se fallisce una prova di 5 o + punti deve effettuare un TSV con CD 10+ quantità di cui si è fallita la prova; se fallisce il TS ha un -1 alle prove abilità fino a quando non supera una prova con un margine di 5 o + punti); Infamia Soprannaturale (al primo incontro l'attitudine è al massimo poco amichevole); omicida (uccidere un PNG intelligente ogni 13 giorni o subire 1 danno temporaneo a sag per ogni giorno oltre il 13 (sag non può scendere sotto 3 ne può essere curata se non uccidendo al che la saggezza torna immediatamente normale)); perdita carisma (già conteggiato); perdita saggezza (già conteggiato); richiamo dell'inferno (se scende a 0pf entrain coma; non si risveglia fino a che non ha curato almeno la metà dei suoi PF); Sangue Demoniaco (se sta sanguinando gli Esterni malvagi possono individuarlo come se avessero la capacità olfatto acuto); tormentato (i non morti entro 18 metri sanno dove si trova lui, anche se invisibile (egli rimane invisibile ma i non morti sanno in quale area si trova)) Privilegi di classe: Attacco furtivo 8d6 Eludere Schivare prodigioso (Des a CA, non attaccato sui fianchi, +1 contro trappole) +5 contro veleni Uso dei veleni Attacco mortale incantesimi da assassino 3/3/3/2 (conosciuti tutti)

Abilità

Cercare 24, Conoscenze (Religione Bhaal) 24, Muoversi Silenziosamente 34, Nascondersi 34, Saltare 27, Acrobazia 24, Camuffare 23, Artista della Fuga 20, Sapienza Magica 9, Leggere Labbra 14, Percepire Inganni 14 Intimidire 13 Utilizzare oggetti magici 13 Parlare Linuaggi 2, Comunicazione segreta 9 Diplomazia 8 Decifrare Scritture 9, Utilizzare Corde 13

Talenti

Iniziativa Migliorata, Competenza nello Spadone dell'ogre, Spadone dell'ogre Focalizzato, Specializzato nello Spadone dell'ogre, Maestria, Combattere alla cieca, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare potenziato, Schivare, Esperto Tattico, Riflessi da combattimento

Equipaggiamento

--

Equipaggiamento Magico

Piwafwi magico (come mantello degli elfi, ma +2 alla CA) anello di protezione +2 Spadone dell'ogre +3 Veloce

Note

Da utilizzare in FR

Brareldan il Rozzo

PnG creato da **Arkanis** il 03/03/2003

Allineamento: Caotico Neutrale

Razza: Umano

Linguaggi: Comune.

Descrizione

Brareldan è un Umano nerboruto, pieno di cicatrici e tatuaggi. Al collo ha una cosa che lui considera come una collana (e la chiama così), fatta di cuoio; quest'ultima ha un dente per ogni goblin ucciso dalla sua furia.

Background

Brareldan nacque in mezzo alla natura, cresciuto dai suoi genitori naturali fino all'età di 13 anni. Poco tempo dopo, i genitori partirono per un viaggio e dissero al figlio che sarebbero tornati presto lasciandolo allo scuro delle vere motivazioni di quella missione; da quel giorno non fecero mai ritorno. Brareldan da quel giorno non si mosse praticamente mai di casa, tranne per procurarsi il necessario per vivere quindi acqua, cibo e legna. Ora ha 32 anni (ne dimostra di più) e vive in una piccola casa di legno nel mezzo di un bosco infestato da pericolosi goblinoidi che costantemente abusano dei doni della natura rovinando l'equilibrio stesso tra flora e fauna. Brareldan difende con tutto sé stesso il suo mondo e finora ha ucciso 37 goblin; di questo va molto fiero. E' disposto a dare ospitalità a viandanti ed avventurieri, a patto che questi si arrangino per quanto riguarda il cibo e gli diano una mano per procurarsi acqua e legna. Nel momento in cui qualcuno dia un qualsiasi segno di disprezzo verso la natura Brareldan lo caccerà anche usando la forza se necessario. In ogni caso, finché i PG tratteranno con rispetto lui e il suo mondo non ci saranno problemi. Brareldan per nessun motivo al mondo lascerà la sua casa, ormai ha raggiunto una lieve forma di pazzia nell'aspettare i suoi genitori. Se qualcuno provasse a portarlo via, a derubarlo o a prenderlo in giro per questo, Brareldan si arrabbierà a tal punto da infuriarsi e attaccare il bastardo (come secondo lui è) con qualsiasi cosa a portata di mano. Brareldan si procura la legna in un angolo di bosco non più rigoglioso dove facilmente si trovano alberi secchi già morti, l'acqua invece se la procura da un ruscello non molto distante da casa.

Caratteristiche: For 17, Des 13, Cos 16, Int 11, Sag 13, Car 12

Classe: Barbaro 5°

Classe Armatura: 14 (+3 Corazza di Cuoio Borchiato, +1 Destrezza)

Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +2, Volontà +2.

Bonus in Mischia: +8 (Spadone a 2 Mani)

Bonus a Distanza: +6 (Fionda)

Privilegi di Classe: Movimento Veloce, Schivare Prodigioso, Ira 2 volte al giorno.

Abilità

Ascoltare (8+1), Addestrare Animali (7+1), Cavalcare (2+1), Conoscenza delle Terre Selvagge (4+1), Orientamento (4+1).

Talenti

Attacco Poderoso, Schivare, Incalzare.

Equipaggiamento

Addosso: Corazza in Cuoio Borchiato, Spadone a 2 mani, Fionda e un sacchetto con una decina di sassi (1d3 danni). Non ha uno zaino. Data la sua povertà non ha molti oggetti, ma in casa ha tutti gli attrezzi che gli servono per coltivare un piccolo orto, procurarsi la legna, ecc.

Equipaggiamento Magico

Brareldan disprezza la Magia e non va molto d'accordo con gli incantatori; non possiede nessun oggetto magico e anche se lo trovasse non lo terrebbe con sé.

Note

A discrezione del DM la locazione del Bosco e della casa di Brareldan. Questo PnG è l'ideale per dare la possibilità a dei PG di guadagnarsi un posto abbastanza sicuro dove dormire in mezzo ad un bosco infestato da goblinoidi. Se i PG non commetteranno errori come quello di far arrabbiare Brareldan, lui offrirà loro ospitalità anche per qualche giorno, facendosi però aiutare nelle faccende di casa. Ottima occasione di interpretazione sia per il Master che per i Giocatori. Ottime occasioni di combattimento invece possono essere: attacchi alla casa (rari), attacchi al ruscello (frequenti), sempre da parte di goblinoidi. Un PnG ottimo da usare per piccole quest e per dare un aiuto a dei PG in difficoltà o alle prime armi, dato che nei combattimenti avrebbero l'appoggio di un Barbaro di discreta competenza.



Cobi Jones

PnG creato da **Eomer** il 25/04/2003

Allineamento: N/B

Razza: umano

Linguaggi:

Descrizione

Altezza 1,95, Peso 115 kg, Capelli rasato, Occhi neri, Carnagione nera, religione nessuna, età 36

Background

35 anni ma per ciò che ha fatto nella tua vita ne potrebbe benissimo averne il doppio. In tutto questo tempo ha maturato una grandissima esperienza in ogni campo. E' nato nelle lontane terre ad Est, dove il sole sorge e il mondo è luminoso. Sei cresciuto in un piccolo villaggio tribale in una savana e subito allevato per diventare uno sciamano come tuo padre, tuo nonno e tutti i tuoi avi. E' stato educato nella cultura della tua civiltà tribale natia e ha acquisito una grandissima conoscenza soprattutto riguardo il mondo degli spiriti e dei totem. Ha imparato a vivere in comunione con la natura, a rispettarne le leggi, a rendersi conto della forza dello spirito e ad appagarsi nella visione delle piccole cose. I suoi genitori gli hanno insegnato l'amore per la terra e il rispetto per le creature viventi. Proprio quando all'età di sei anni gli dovevano essere rivelati i segreti del mondo della magia, un gruppo predoni attaccò il suo villaggio nel corso della notte e, uccidendo chiunque facesse loro resistenza, ridussero in schiavitù la popolazione. Quella è stata l'ultima volta che ha visto la tua famiglia. I giorni seguenti è stato deportato come schiavo verso occidente. I suoi "padroni" lo vendettero bene, grazie alla sua forza di corpo e di spirito, notevole nonostante la sua giovane età. E', così, entrato a far parte dei servi di una nobile famiglia come sguattero tutto fare. I primi giorni furono assai difficili, soprattutto per le difficoltà di comunicazione con i suoi padroni: Il suo idioma tribale non era conosciuto da nessuno e faticavi a comprendere la lingua occidentale. Grazie alla sua intelligenza però è riuscito a impararla piuttosto in fretta e piuttosto bene fino a parlarla in pochi anni come se fossi nativo di quelle terre. Qui ha scoperto il mondo, ha capito che gli uomini non sono solo quelli del suo piccolo villaggio, che esistono uomini senza il rispetto per la terra né tantomeno per gli altri. Negli anni della sua adolescenza ha odiato i suoi padroni perché come i predoni privavano gli uomini della loro libertà, Ma il suo spirito giusto e gli insegnamenti della tua tribù lo portarono a fuggire qualsiasi desiderio di vendetta. Negli anni a seguire è stato addestrato a combattere. Il Barone era impressionato dal suo fisico possente e il suo sogno era di farlo diventare un perfetto gladiatore ai suoi ordini. In quelle terre le lotte tra gladiatori erano molto diffuse e pericolose all'epoca. Dopo un estenuante e durissimo apprendistato con le armi è stato spedito nell'arena. Non voleva farlo, ciò che gli era stato insegnato da piccolo, come sciamano, era contrario a tutto ciò. Doveva preservare la vita, non toglierla. Ma era un servo e non poteva disobbedire. Questo è stato qualcosa di peggio che toglierli la libertà, il suo fisico era perfetto per la tua età ma aveva paura, non di morire ma di uccidere, di ridursi a livello di coloro che era costretto a chiamare padroni. Il suo astio nei confronti degli uomini civilizzati aumentò notevolmente, e la cosa peggiore fu che nessuno si preoccupò mai dei suoi pensieri e dei suoi dolori. Per sua fortuna tutto ciò ebbe fine quando il Barone venne ucciso. Sua moglie, spaventata e preoccupata per la sua incolumità e quella dei suoi figli, decise che d'ora in avanti Cobi sarebbe stato la loro guardia del corpo. Il suo nuovo ruolo di protettore silenzioso e ubbidiente lo soddisfaceva molto più che quello di gladiatore, soprattutto perché, dovendo sempre accompagnare i piccoli bambini, aveva la possibilità di ascoltare tutte le loro lezioni scolastiche che alcuni tra i più istruiti tutori conosciuti gli impartivano. La sua conoscenza della natura e della terra si mischiò quindi con la cultura civilizzata, non aveva alcun problemi a cogliere tutto ciò che veniva loro insegnato anche i concetti più complessi e iniziasti a filosofeggiare tra se e se e questo lo appagava più di ogni altra cosa in quel tempo, lo faceva sentire come se fosse tornato indietro di dieci anni, quando era ancora un piccolo bambino che sarebbe dovuto diventare lo sciamano del suo villaggio e gli permetteva di essere libero, almeno nella sua mente. La sua sete di conoscenza aveva la meglio sulla sua acquisita abilità con le armi. Di notte mentre tutti dormivano, entrava nello studio per sfogliare i libri, leggere e apprendere sempre più, con il rischio di essere scoperto e di ricevere qualche punizione. Questa stessa sete gli rendeva estremamente difficile restare zitto e non poter dibattere con quei maestri,

ben presto divenne per lui una vera tortura. A volte ha ceduto, ha cercato di intervenire o di parlare con gli altri servi o con i suoi padroni ma nessuno gli prestò alcun ascolto, per loro era solo l'uomo nero, tutto muscoli e niente cervello. Costoro non erano certo degli eroi, erano tanto stolti da non meritare neppure la sua parola e i suoi sforzi. Era arrivato a capire, con estrema delusione che non esistono più dei veri eroi ma perché le persone non sono più interessate a esserlo. Questa è la tristezza di un mondo a cui non ti senti di appartenere. Che il mondo, quindi, proseguiva come vuole verso la sua decadenza, dal canto egli ha giurato a se stesso che avrebbe sempre perseguito la via che riteneva giusta, cercando di poter essere come i suoi genitori avrebbero voluto. Non gli è più interessato farlo capire agli altri, sono stati loro a voler annullare il suo spirito e ormai non sono più in grado di tornare indietro. Se la sua mente fu in continua attività non fu certo da meno il suo fisico, la Baronessa lo costrinse a diventare esperto nell'utilizzo di qualsiasi arma e lo costringeva ad allenarsi per le poche ore libere che gli rimanevano in una giornata. Questo per sentirsi sempre più sicura con Jones al suo fianco. Maria Julia Vyla Fernandez Ay Parid De La Rocha detta Donna Fortuna gli cambiò la vita. Pagando alla Famiglia un'enorme quantità di denaro, ti riscattò dalla tua condizione di schiavo e ti assunse al suo servizio. Tra loro due si è instaurata subito una relazione speciale, connotata da una grande empatia reciproca, caratteristica che probabilmente le aveva fatto notare il suo vero io. E' la prima persona con cui si è aperto completamente, la prima ad averlo ascoltato, la prima con la quale ha scoperto la gioia di parlare e di discutere e ha trovato in lei una donna estremamente intelligente, tanto da ritenerla una vera eroina. Questo sentimento era reciproco e portò ciascuno dei due, fondamentalmente soli ad avvicinarsi l'uno all'altro; da servo diventò seguace, da seguace diventò amico. Presto anche lei si è aprì con lui confidandosi i suoi segreti e la sua storia e ha capito che, nonostante le apparenze, molte esperienze da lei avute non rientrano proprio nei canoni di eroina. Dopo aver scoperto di non essere figlia di coloro che chiamava genitori, Lorena (questo è il suo vero nome) ha deciso di abbandonare la sua dimora per mettersi in cerca dei suoi genitori. La necessità di vivere da sola l'ha probabilmente rovinata portandola a commettere degli atti non proprio leciti che la hanno portata a sedurre un fuorilegge e venderlo ai viceré per recuperare il suo tesoro. Ciò non cambia certo l'affetto che nutre per lei nonostante rimembrare quegli eventi ti faccia soffrire. Lei ora, divenuta una ricca e desiderata nobile di cui nessuno conosce il passato, ha un solo scopo: trovare i suoi genitori e Cobi ha deciso di aiutarla in nome della grandissima amicizia che gli unisce ma che il mondo ignora. Tutti li vedono ancora oggi, come la nobile e la sua "guardia del corpo" tutta muscoli pronta a menare le mani per proteggerla dalle insidie degli altri uomini che vogliono corteggiarla. Nell'ultimo mese Donna Fortuna ha ricevuto un invito da parte di Lord Byron, un piccolo vassallo, che la invita alla festa di compleanno di suo figlio. Sospettando che un certo Lord Lothar Weiss sappia qualcosa riguardo ai suoi genitori, per questo recentemente hanno partecipato alla maggior parte delle feste in cui lui era presente. Donna fortuna, nonostante abbia fatto la sua conoscenza non è riuscita a farlo tradire neanche sotto gli effetti dell'alcool. A quel punto ha cercato di sfruttare la conoscenza fatta con un ragazzino un po' ladruncolo ma molto sveglio e intelligente che è il servitore di un Lord che conosce. Colto da Cobi e da Donna Fortuna nel corso di un tentativo di alleggerire un nobile dei suoi averi ha deciso di collaborare con Lorena diventando il suo collaboratore in casa. Grazie a lui hanno scoperto che lui pare proprio conoscere un segreto riguardo a Donna Fortuna ed ora lei è decisa a scoprire quale sia nel corso di questa festa di compleanno di Lord Giovanni Byron.

CARATTERE La sua somma maestria con le armi non lo rende orgoglioso quanto la sua spiccata sensibilità all'arte, alla letteratura e alla filosofia. Il mondo lo vede come un silente ammasso di muscoli agli ordini della sua "padrona" ma ciò non gli importa perché lui stesso sa che la spada e la violenza niente possono contro un cuore puro e una mente vigile; si può dire, anzi, che sia stato elgi a celare quest' aspetto di lui e il suo forte idealismo agli occhi dei meno accorti, questo nella convinzione che tutto sarebbe inutile tanto le persone non capirebbero e continuerebbero a crogiolarsi nel vizio e nell'ignoranza. Quindi che facciano pure, non è un problema suo. Pur non amando combattere è stato costretto a utilizzare la forza in mille occasioni solamente come ultima risorsa o per difendere colei che ora gli è più cara. E' molto riflessivo a tal punto da essere considerato quasi asociale dagli altri perché non parla mai a sproposito quanto loro, riflette e cerca sempre la via più giusta e cioè quella che non danneggi nessuno e che conservi lo spirito intaccato. Cerca sempre di soppesare le sue parole, conoscendo la loro importanza anche se noti che pochi fanno lo stesso. Ogni sua singola frase mostra la saggezza e la semplicità che lo contraddistinguono, ciò non lo rende, apparentemente, molto loquace; in realtà ama discorrere più di quanto sembri, soprattutto riguardo l'arte in tutte le sue forme, dalla musica, alla poesia, dal teatro, alla filosofia. Gli capita spesso di recitare, quando pochi lo ascoltano, splendide rime

scritte da lui ispirate agli ideali che abbraccia: verità, bellezza, libertà e soprattutto amore! Non usa i suoi versi per mostrare agli altri la sua immensa conoscenza e abilità innata ma solo perché crede che gli ideali che rincorre in ogni momento della sua vita possono essere espressi solo attraverso la purezza di essi e, ovviamente, perché si appaga il suo ego creativo nella loro costruzione. Non gli interessa essere considerato un servo di Donna Fortuna, che Cobi chiama in privato con il suo vero nome, Lorena proprio perché non gli interessa il modo in cui la pensano coloro che non conoscono la via della giustizia. Crede che in tutte le persone, dal più umile dei braccianti al più potente dei signori, vi sia un potenziale "eroe" che vivendo secondo verità, bellezza, libertà e soprattutto amore può cambiare le sorti di questo mediocre mondo, l'unico problema è che ormai nessuno cerca più l'eroe dentro di sé.

Caratteristiche: For 18, Des 13, Cos 15, Int 11, Sag 17, Car 10

Classe: guerriero

Classe Armatura: 14

Tiri Salvezza: Riflessi +2, tempra +8, volontà +4

Bonus in Mischia: +10/+5

Bonus a Distanza: +6/+1

Privilegi di Classe: -

Abilità

cavalcare +1, guarire +5, intimidire +3, conoscenze religiose +3, conoscenze nautiche +2, osservare +4, precepire inganni +4, cercare +3

Talenti

Arma Focalizzata (Scimitarra), Critico Migliorato (Scimitarra), Attacco Poderoso, Spinta Migliorata, Iniziativa Migliorata, Combattere alla Cieca

Equipaggiamento

Borraccia Libri di Filosofia Libri D'Arte Libri di Letteratura Libri di Poesia Zaino Razioni

Equipaggiamento Magico

1 pozione Recupera 30 punti ferita Amuleto Anti ESP Scimitarra +2 ai danni Bracciali +3 Ca

Note

NOTA: Il personaggio conosce diverse lingue e il giocatore, se vuole, può connotare ciò parlando in lingue straniere che lui stesso conosce.

Crevék

PnG creato da **Bardak** il 23/04/2003

Allineamento: Neutrale Malvagio

Razza: Mezzorco

Linguaggi: Comune, Orchesco, Drow

Descrizione

E' un imponente figura, alta 189 Cm e pesa 106 Kg. Come molti barbari del suo clan, è pieno di dicatrici, prova che Crevék ha combattuto a lungo.

Background

Crevék nacque da Vuirak e Minàk, due orchi. Vuirak era a capo di un misero esercito, appena decimato da un'esercito di uomini. Crevék era nominato "La Speranza" perché doveva riportare all'apice il comando di Vuirak, che morì ucciso, da un ignoto, dopo aver concepito il suo secondo figlio, Eruk, quando Crevék aveva 3 anni. Appena Crevék raggiunse i 15 anni, prese il comando di tutto. Il clan fu rinominato come Clan di Crevék, o come Clan della Speranza. Crevék, dominò il clan per 4 anni, fino alla morte della madre, Minàk, di vecchiaia. Decise quindi che era dovere far nascere il suo successore. Crevék scoprì di aver concepito suo figlio, con una prostituta, Arael. Decise di riconoscerlo tempo dopo, perché era un disonore per lui, ma soprattutto per il figlio, avere una moglie ed una madre che faceva quel lavoro. Mentre decise di riconoscere suo figlio, trovò un orfano, che chiamò Bardak. Il suo vero figlio, Hurak, era molto geloso di Bardak, perché doveva prendere il posto di Crevék. Crevék maltrattava sempre Bardak, per un motivo non noto. Mentre Crevék e il suo esercito erano andati a far razzia in un monastero, Bradak fuggì. Crevék, saputo il fatto da Hurak, decise di seguirlo, ma fu ucciso da un'identità ignota.. Bardak, fu accustato di questo, e Hurak prese il comando del clan. Crevék era un orco molto malvagio. Divenne così perché assistette all'omicidio di suo padre, ucciso probabilmente da un orco.. Crevék quindi si vendicava su ogni sua vittima, che veniva torturata, ed uccisa solo dopo molto, e solo quando Crevék voleva. Crevék amava le armi "Che portano distruzione!", così chiamate da lui. Le armi citate sono armi tremende, che provocano molto dolore in poco tempo. Create da lui, in modo anonimo, queste armi erano chiamate orchesche, ed avevano enorme potenziale. Queste armi sono lo spadone orchesco, la corazza di piastre orchesca, lo scudo grande orchesco. Vennero creati altri oggetti, con lo stesso potenziale, ma con nome diverso.. Un esempio è la sapda bastarda di Eruk, o la sapda bastarda del Caos... Crevék distribuì questi oggetti ai suoi parenti e familiari, ad esclusione di alcuni oggetti... Crevék creò due oggetti in più.. Nessuno sapeva dell'esistenza di questi oggetti.. Ciò vuole dimostrare la crudeltà di Crevék, che nascose questi oggetti ai familiari ed al popolo.. Servivano a uccidere un qualsiasi traditore, "Compresi dei possibili traditori in quella feccia di famiglia..." pensava... Questi oggetti erano la corazza di Crevék e la dobia ascia di Crevék e nascondevano un enorme potenziale, ancora più potente degli oggetti orcheschi...

Caratteristiche: For 20 (24 in Ira), Des 18, Cos 16 (20 in Ira), Int 12, Sag 12, Car 18

Classe: Barbaro/Stregone

Classe Armatura: 23 (21 in Ira):Base 10, Corazza di Crevék +8(+5 Base +3 Perché Magica), Destrezza +3, Anello dell'Armatura +2

Tiri Salvezza: Tempra +12 (+9 di Base +3 Costituzione), Riflessi +9 (+6 di Base +3 Destrezza) Volontà +12 (+9 di Base +3 Carisma)

Bonus in Mischia: +18/+13 (In Ira sale di: +19/+14)

Bonus a Distanza: +17/+12

Privilegi di Classe: Ira 3 volte al giorno (-2 CA, +2 Costituzione, +2 Forza), Schivare prodigioso (Non può essere attaccato sui fianchi), Scurovisione 18m, Movimento Veloce, Evocare Famiglio

Abilità

Acrobazia 5, Ascoltare 5, Cercare 5, Conoscenza delle Terre Selvaggie 4, Sapienza Magica 3, Osservare 3, Nascondersi 5, Intimidire 5

Talenti

Attacco Poderoso, Incalzare, Attacco Rapido, Estrazione Rapida, Amidestria, Combattere con due Armi, Combattere con due Armi Migliorato

Equipaggiamento

Ascia Grande, Spadone a Due Mani.

Equipaggiamento Magico

Corazza di Crevèk, Doppia Ascia di Crevèk, Anello dell' Armatura.

Note

Il famiglia di Crevék è un pipistrello. Gli incantesimi di Crevék sono a decisione del DM. Ora sciverò brevente la parentela di Crevék: Padre: Virak Madre: Minàk Nonno: ??? Nonna: ??? Zio: ??? Zia: ??? Cugino: ??? Fratello: Eruk Cognata: Jana Nipote: Garak Moglie: Arael Figli: Bardak e Hurak



Daire Ala di Corvo

PnG creato da Lewis il 23/04/2003

Allineamento: Neutrale Buono

Razza: Umana

Linguaggi: Comune

Descrizione

Capelli neri lisci e lunghi fino alla vita; occhi azzurro mare. Volto ovale, naso piccolo e diritto, bocca carnosa. Fisico atletico, altezza 1,70 metri, peso 55 chili.

Background

La giovane Daire passava molte delle sue ore leggendo libri sui moli della città di Falaros; ogni tanto il suo sguardo si perdeva sulle acque calme del porto e sulle bianche scie delle navi che solcavano le onde, a volte placide, a volte agitate, del grande Mare Interno. Daire era figlia di Einar, il Borgomastro, e per questo era molto più istruita della gran parte delle donne di Falaros: aveva studiato i segreti delle erbe e degli alberi, i nomi e le posizioni delle stelle, le molteplici varietà degli animali. Ma ciò che l'appassionava di più erano i racconti epici dei Paladini di Esteldor, le cui imprese erano marchiate con gloriose lettere di fuoco nelle pagine della Storia. Daire non si sarebbe mai accontentata, come le sue coetanee, di avere una vita noiosa e tranquilla, lavorando i campi e sfornando un figlio dopo l'altro, nell'attesa che le venissero strappati per combattere un'altra guerra contro l'Avversario. "Oh Vita!" Gridava al Mare, mentre le onde ruggivano contro il molo. "Deve esistere qualcosa di più per me!" La sua bellezza ascetica la rendevano una preda ambita e desiderata da tutti coloro che cercavano un buon partito, e perfino i Pirati di Gortol si diceva che concupissero la figlia di Einar; la chiamavano Ala di Corvo, perchè i suoi capelli neri brillavano lucidi come le piume di quel solitario e saggio uccello. Ma a Daire non interessavano le scialbe proposte dei suoi concittadini: lei cercava il suo ideale e nessuno a Falaros sembrava esserne all'altezza; così, quando suo padre decise di maritarla per forza, Daire prese la sua decisione. Ella gridò per l'ultima volta la sua frustrazione alle onde, che riflettevano ipnoticamente le luci della città, poi raccolse le sue poche cose, il suo arco di frassino e scomparve per sempre dalla città. La sua meta era Khoros, regno di Re Ramdal di Esteldor, dove aveva sede il più grande tempio dei Paladini di Aursil, il dio del sole, della giustizia e dell'arte guerriera. Daire attraversò la pianura verso nord, cercando di raggiungere i confini di Esteldor; la sua strada passava però per il malfamato Bosco dei Sussurri, che si diceva infestato dai briganti del famigerato Scarlatto. Qui incontrò per l'appunto un gruppo di armigeri Imperiali, invasori da dieci anni nelle terre di Esteldor, che sembravano troppo impauriti per continuare il loro inseguimento dei banditi in una foresta che non conoscevano. Daire ingenuamente pensò di guadagnare fama e gloria consegnando i banditi alla giustizia, e si offrì di seguire le tracce dei fuggitivi per loro; gli armigeri però la derisero e la schernirono, rifiutandosi ancora di proseguire, e Daire, infuriata, decise di proseguire da sola. Appena in tempo: i soldati, vistala così bella, sembravano decisi a prendersi con lei delle libertà non da gentiluomini; Daire si inoltrò nel Bosco, facendo perdere le sue tracce, ma allo stesso tempo perdendo quelle dei briganti a cui ingenuamente dava la caccia. Giunta la notte ella si accampò nei pressi di un torrentello; consumata una frugale cena si stava apprestando a riposare e, come faceva sempre prima di coricarsi, iniziò a spazzolarsi i lunghi capelli neri con cura. In quel momento scattò un'imboscata: al tenue bagliore del fuoco, calandosi dagli alberi, una mezza dozzina di donne robuste l'assalirono, legandola ed imbavagliandola saldamente. Impotente, Daire fu caricata sulle spalle dalla più imponente delle donne, una certa Bobdh, che la trasportò come un sacco di patate fino alla capanna di un povero boscaiolo; qui la ragazza inerme poté vedere coi suoi occhi chi erano i veri briganti: i soldati imperiali stavano derubando l'anziano taglialegna di ogni suo misero avere. Daire fu costretta a seguire impotente la battaglia che seguì: gli armigeri caddero tutti sotto i colpi precisi delle donne guerriere, mentre solo una di loro non si rialzò più al termine dello scontro. Poi Daire fu condotta al cospetto di Scarlatto per essere interrogata; la giovane ragazza si stupì non poco quando scoprì che il capo dei briganti era anch'essa una donna che vestiva, come diceva il suo nome, di rosso acceso, ed aveva i lunghi capelli color del fuoco. Liberata dal bavaglio, Daire chiese scusa del suo errore di valutazione, domandando pubblicamente di rimediare allo sbaglio prendendo il posto della guerriera uccisa nel

Bosco; Scarlatto la accettò, affidandola alle cure ed all'addestramento di Bobdh. Dopo un anno Daire è divenuta l'arciere più abile della banda, ed i soldati imperiali hanno vita dura con lei nei dintorni; ma nel suo cuore la fanciulla sogna sempre che prima o poi i paladini di Esteldor tornino al Sud, per liberare Falaros dalla tirannia.

Caratteristiche: For 10, Des 16, Cos 13, Int 14, Sag 14, Car 18

Classe: Ranger - Ladro

Classe Armatura: 14

Tiri Salvezza: Tempra +4 Riflessi +3 Volontà +2

Bonus in Mischia: +4 pugnale, +4 spada corta

Bonus a Distanza: +6

Privilegi di Classe:

Abilità

Cercare +5, Conoscenze (Natura) +5, MUoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Osservare +2

Talenti

Schivare, Arma Focalizzata (Arco), Seguire Tracce

Equipaggiamento

Arco Lungo di Frassino, Spada Corta, Pugnale. Pantaloni di flanella neri, stivali, bracciali e giustacuore di cuoio, camicia di lino bianca a maniche corte.

Equipaggiamento Magico

Nessuno

Note



David lo Zoppo

PnG creato da **Arkanis** il 03/03/2003

Allineamento: Neutrale Malvagio

Razza: Umano

Linguaggi: Comune, Elfico, Nanico, Halfling, Gnomesco.

Descrizione

David, in realtà Elijah, è un umano di bell'aspetto. Ha profondi occhi marroni e capelli castani con delle leggere stempiature. E' alto circa 170 cm e pesa poco più di 60 kg.

Background

David in realtà si chiama Elijah, è un Ladro molto intelligente che non ama partecipare ad azioni di combattimento ma apprezza molto le avventure. E' orfano ed è cresciuto vivendo di espedienti soprattutto raggirando stupidi contadini o derubando case fino al giorno in cui ebbe un'idea che gli avrebbe cambiato la vita. Dopo aver intrapreso un lungo viaggio per lasciarsi alle spalle un passato fatto di delusioni Elijah si organizzò nella nuova città raccogliendo informazioni su luoghi, persone, organizzazioni e religioni. Ha una cultura eclettica, data la sua intelligenza si muove bene in ogni campo. Dall'arrivo in città finge di essere zoppo non riuscendo a muovere correttamente la gamba sinistra. Finge di essere storpio, non riesce a piegare le dita della mano sinistra. In realtà è tutto un camuffamento per farsi sottovalutare. Ora conduce una vita agiata ma non troppo per dare nell'occhio, alloggia in una Locanda mettendo da parte quasi tutti i suoi guadagni fuori città in un nascondiglio che si è costruito pochi giorni dopo il suo arrivo.

Caratteristiche: For 10, Des 20, Cos 14, Int 18, Sag 12, Car 14

Classe: Ladro 13°

Classe Armatura: 24 (Corazza di Pelle +2, Bonus Magico Armatura +2, Des +5, Bracciali +5)

Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +13, Volontà +8, RI 13.

Bonus in Mischia: +16/+11 (Stocco Pungente +2)

Bonus a Distanza: +14/+9 (Pugnali)

Privilegi di Classe: Attacco Furtivo (7d6); Eludere; Schivare Prodigioso; Eludere Migliorato; Mente Sfuggente.

Abilità

Nascondersi (12+5, Tunica +15), Muoversi Silenziosamente (12+5), Camuffare(16+2), Raggirare (16+2), Percepire Inganni (16+1), Raccogliere Informazioni (10+2), Cercare (10+4), Osservare (7+1), Scassinare (8+2, +2 Arnesi), Disattivare Congegni (6+5, Arnesi +2), Intrattenere (Raccontare Storie 10+2), Ascoltare (13+1).

Talenti

Arma Preferita (Stocco); Iniziativa Migliorata; Maestria; Tiro Ravvicinato; Colpo Emorragico; Iniziativa Migliorata.

Equipaggiamento

Addosso: Corazza di Cuoio +2, Tunica del Mimetismo, Bracciali dell'Armatura, Zainetto Pratico di Heward, Anello con Sigillo (una E dentro ad un cerchio), Cintura (con 2 pozioni: Volo e Invisibilità) Zainetto Pratico di Heward: Acciarino e Pietra Focaia, Ampolla Vuota, Boccale di Ceramica, Candela(3), Ceralacca(0,30kg), Custodia per Mappe e Pergamene, Peninno e Inchiostro, Pugnale (4), Corda di Seta(15m), Tenda Piccola, Arnesi da Scasso Perfetti(Scassinare +2, Trucchi per il Camuffamento (Disattivare Congegni +2 e Scassinare +2). Custodia per Mappe e Pergamene: Mappa della Città, Fogli di Carta (3 vuoti).

Equipaggiamento Magico

Zainetto Pratico di Heward; Tunica del Mimetismo; Bracciali dell'Armatura (+5); Stocco Pungente +2; Corazza di Cuoio +2(conferisce Fortificazione 25% e RI 13).

Note

Elijah ingaggia giovani e inesperti avventurieri per missioni che descrive come semplici e redditizie, in realtà tutte missioni molto difficili, a volte suicide. Seguirà il gruppo di avventurieri, ma senza che loro lo sappiano. Approfitterà di loro facendoli morire cercando qualche tesoro a cui lui è interessato, se qualcuno sopravvive Elijah si occuperà personalmente di eliminarlo al più presto. Se uno dei PG dubita di quello che dice Elijah il DM deve effettuare per lui un tiro di Percepire Inganni contrapponendolo ad un tiro di Raggirare di Elijah. Questo facoltoso e intelligente Ladro racconta spesso storie molto interessanti su avventure e leggende. Elijah si comporta in modo molto simpatico, spesso offrendo da bere a quelle che crede siano persone abbastanza stupide da ingaggiare. A discrezione del DM sono le città di riferimento nella storia di Elijah e quindi anche la Locanda.



Devil Drago

PnG creato da **Ba** il 04/02/2003

Allineamento: Caotico Malvagio

Razza: MezzoHalfling

Linguaggi: Comune Elfico Halfling

Descrizione

Altezza 1.00m Peso 15kg Occhi Azzurri Capelli Neri Età 70 Sesso M Taglia Piccola Essendo un incrocio tra un elfo e una Halfling, non è bello come suo fratello, ma sicuramente più amato di lui..

Background

Devil Nasce a Nargun, una cittadella della grande repubblica, in una famiglia molto povera, dove suo fratello (Volver) deve rubare per portare a casa un po' di monete.. Un giorno Volver decide di partire e tocca quindi a Devil proseguire il lavoro iniziato dal fratello.. Nonostante sia un ladro di piccolo rango, Devil, riesce a effettuare qualche furto senza mai essere scoperto.. Notando la sua bravura e contando le ricchezze portate a casa dal figlio, i suoi genitori gli consigliano di andare in viaggio come avventuriero nella città portuale dove lavora un loro lontano cugino.. Il viaggio fu molto lungo e ad aspettarlo vi era un elfo molto mal vestito che gli disse che in città vi eran degli avventurieri.. Lui li conobbe per caso, salvando una ragazza elfa dalla bellezza inebriante, da un naufragio.. I loro nomi erano Lando (un mago umano), Hercolinos (un nano guerriero che poi divenne psion) e Xanaphia (stregona elfa), la ragazza che egli aveva salvato.. Lei parlò agli altri del manico da lei trovato e lui propose di andarlo a far vedere al mago del villaggio.. Lui raccontò la storia della spada e disse a Devil che la lama si trovava nel monastero abbandonato.. Dopo molte battaglie, la ritrovarono e tornarono dal mago per poterla fondere.. lui spiegò che ci voleva un infuso di 4 erbe.. Trovarono le prime due e poi attaccarono un villaggio di Ogre con l'aiuto di Simoord.. Devil morì, come del resto aveva fatto il fratello.. Il piccolo mezzhalfling non venne mai a sapere della fine fatta dal fratello..

Caratteristiche: For 11, Des 19, Cos 13, Int 14, Sag 12, Car 12

Classe: Ladro 3

Classe Armatura: 18

Tiri Salvezza: Riflessi: 3+4=7 Tempra: 1+1=2 Volontà: 1+1=2

Bonus in Mischia: 2+0+1=3

Bonus a Distanza: 2+4+1=7

Privilegi di Classe: Attacco furtivo (+2d6), Trappole

Abilità

Tutte quelle di classe

Talenti

Eludere, Schivare prodigioso

Equipaggiamento

Zaino con otre, acciarino, Pietra focaia, Giaciglio, Sacco, Candela, 2 Razioni, Arnesi da scasso, Lanterna schermabile, 1,5l olio, Anello della figlia del sindaco, Corda, Lampada, 4 poz guar legg, 1 gemma, Medaglia.

Equipaggiamento Magico

Statuetta del Tempio oscuro

Note

Dorn Bloodhands

PnG creato da **VampirGaze** il 11/06/2003

Allineamento: Neutrale Malvagio

Razza: Nano

Linguaggi: Comune, Nanico, Orchesco

Descrizione

Dorn, ha un aspetto davvero minaccioso che intimorirebbe chiunque. Più ostinato di qualsiasi Nano quando si prefissa un obiettivo da raggiungere.

Background

Tutti temono Dorn lo "Spaccateste", Dorn il "Senza Pietà", Dorn il "Sanguinario", Dorn il "Nano"..... - " IO sono DORN.....Ah Ah Ah Ah Ah....Barbaro sin dentro al midollo, la gente mi guarda orgogliosa e al tempo stesso spaventata, adoro questa sensazione, mi piace vedere il rispetto o timore che hanno di me.... in realtà non ne hanno abbastanza.... se vedessero soltanto una delle mie battaglie, la cosa più sensata che potrebbero fare è fuggire.....Ah Ah Ah Ah Ah. "-. Il bello della vita di Dorn è combattere, ma non come tutti i guerrieri, che sono affascinati dallo scontro, dalla voglia di diventare più forti o altro.....il suo piacere è spaccare il cranio ad i suoi nemici, strappargli le viscere, fracassargli le ossa mentre sono morenti, sentire le urla di dolore, le suppliche, i lamenti..... -" Adoro la battaglia, vivo per essa, ed essa esiste per me..." -. In breve tempo il feroce Nano ha fatto strada tra la milizia di North Keep, i suoi scontri fecero notizia. - " Più sei violento in questo esercito, più fai carriera..... e NESSUNO è più violento di me."-. Gli diedero dei gradi e un gruppo da guidare.....gli "Spaccacrani" così li chiamarono....diventarono uno dei gruppi più importanti del loro regno, erano rapidi, veloci, efficienti, colpivano una volta, due tre volte il loro avversario.....dopo che era morto..... - " Ah Ah Ah Ah Ah..... più volte ho visto scene di cannibalismo dopo una battaglia.... ragazzi in gamba i miei, ma se qualcuno non voleva farsi comandare da qualcuno più basso di lui, beh.....nessuna dica che la pelle dell'uomo non va bene per farsi gli stivali." - . Dopo un paio di anni, il Re stesso proclamò Dorn comandante dell'esercito. - "Mi piaceva il vecchio, era un forte guerriero, mi trattava con rispetto e non mi diceva come dovevo condurre una battaglia." - . Incominciò, così, il Re ad affidargli missioni sempre più dure, bonifiche di territori, razzie, saccheggi, massacri e via dicendo.... ma soltanto dopo tanto lavoro finalmente arrivò l'occasione giusta.... il capo della ribellione era uscito allo scoperto, adesso doveva solo schiacciarlo. Dorn prese tutti gli "Spaccacrani", si recò di corsa sul luogo dell'avvistamento senza pensarci due secondi di più, ma si ritrovarono in una trappola, con le spalle ad un fiume e tanti di quelli arcieri da fargli diventare dei "puntaspielli".....Dorn venne preso vivo.... - " Il bastardo, il capo, aveva architettato il tutto soltanto perché avevo violentato e poi massacrato la sua donna.....o era al contrario? Mi spezzarono le gambe, mi legarono ad un cavallo, e mi lasciarono andare verso le sconfinate praterie.... ...Che stupidi, avrebbero dovuto ammazzarmi quando ne avevano l'occasione, come avevano fatto con tutta la mia squadra, forse pensavano che così avrei sofferto di più.....". - . Appena allontanato dal loro campo, Dorn con la forza delle sue braccia fracassò la cassa toracica del cavallo, si slegò e cominciò a strisciare verso casa. Ma stavolta avevo fallito, salvo ma sconfitto.....il Re lo punì, aveva perso la sua squadra e si era lasciato fuggire il proprio nemico. - "Di norma il mio Re non concede seconde possibilità, ma avergli mutilato la ex-Regina, che continuava a tormentarlo, deve averlo commosso.....avrò un'altra occasione.....ed io, Dorn, stavolta non lascerò nessuno in vita....Ah Ah Ah Ah Ah!! ". - .

Caratteristiche: For 20 (Cintura Forza+4), Des 12, Cos 20, Int 12, Sag 10, Car 6

Classe: Barbaro 9° livello

Classe Armatura: 20

Tiri Salvezza: Riflessi +4 (+3 tiro salv., +1 Des.), Tempra +11 (+6 tiro salv., +5 Cos.), Volontà +3 (+3 tiro salv.).

Bonus in Mischia: +14/+9 (9/4 + 5 For)

Bonus a Distanza: +10/+5 (9/4 + 1 Des)

Privilegi di Classe: Movimento Veloce, Ira 3 volte al giorno, Schivare Prodigioso (non può essere attaccato sui fianchi), Scurovisone (fino 18 metri) + tutti Bonus da Nano.

Abilità

Conoscenze Terre Selvagge (12 gradi), Ascoltare (8 gradi), Orientamento (12 gradi), Scalare (8 gradi), Intimidire (8 gradi), Osservare (6 gradi).

Talenti

Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Critico Migliorato (Mazza Frusto Pesante).

Equipaggiamento

1000 monete d'oro

Equipaggiamento Magico

Giacco di Maglia (+3 Magico), Bracciali Armatura naturale +2, Cintura Forza +4, Mazza Frusto Pesante (+2 Magico).

Note



Drako

PnG creato da Jilly il 12/01/2003

Allineamento: Legale buono

Razza: Drago d'Argento

Linguaggi: drakonico, comune, comune planare, elfico, yugoloth, abissale demoniaco, celestiale

Descrizione

L'enorme drago d'argento si presenta molto imponente, fiero, lungo circa 6m e largo 3 con una lunga e possente coda ed un enorme paio di ali artigliate. La sua possente muscolatura sembra vibrare sotto lo strato di scaglie d'argento di cui è ricoperto. Inutile dire che emana un'aura di rispetto intorno a se e sono pochi i malvagi che possono raccontare di averlo visto.

Background

Drako è un drago d'argento un po' "anormale". Non credo ci sia altro modo di definire un esponente di una delle razze più potenti e rispettate di tutto il multiverso, che rinuncia allo stile di vita che ha da sempre accompagnato tutti i suoi antenati per lanciarsi in pericolose missioni attraverso i Piani. Fin da quando era un wirmling, Drako non sopportava la "pigrizia" tipica della sua razza, era sempre attivo, non perdeva mai occasione per lanciarsi fuori dalla sua tana per esplorare i terreni circostanti, mentre i suoi fratelli non facevano altro che mangiare e dormire. E' stato il primo della sua cucciolata a spiccare il volo ed è stato sempre lui il primo ad imparare a soffiare. Era la disperazione di sua madre che ogni giorno doveva uscire dalla tana a cercarlo e spesso lo trovava nel mezzo di una baruffa con goblin ed orchetti. L'unico modo per farlo stare calmo era quello di raccontargli le storie dei grandi re che governarono quella regione nei tempi antichi, storie di prodi cavalieri che lottavano contro le forze del male, storie di potenti stregoni e delle grandi guerre contro gli orchi ed i giganti. Fu così che Drako raggiunse l'età in cui tutti i draghi devono lasciare il nido per cercarsi una propria tana. Drako si trovò una bella grotta accogliente nel cuore delle montagne dell'est, un territorio popolato da varie tribù di orchi con i quali il giovane drago ebbe spesso di cui divertirsi. Ma dopo 50 anni di vita solitaria Drako cominciava ad annoiarsi, sognava grandi avventure al fianco di prodi guerrieri e maghi e fu così che una notte, mentre fantasticava, avvenne l'incontro che avrebbe cambiato la sua vita. Rumori di battaglia venivano dalla valle e sopra a tutti una voce tonante invocava TYR, dio della giustizia. Un prode paladino stava affrontando i malvagi orchi da solo armato soltanto della sua spada e della sua incrollabile fede. In quel momento il cuore di Drako si riempì di eccitazione e non seppe resistere all'impulso di lanciarsi nello scontro. Fianco a fianco i due sterminarono le decine di orchi e dopo essersi riposati Drako decise che la sua vecchia vita era finita. Decise di partire insieme al paladino, di condividere le sue avventure e di combattere al suo fianco contro le forze del male. Nel giro di pochi giorni i due diventarono inseparabili amici e col passare del tempo impararono a conoscersi sempre meglio fino a diventare una cosa sola. Sono passati quasi 150 anni da quel fatidico incontro e molte cose sono accadute nel frattempo, tragiche perdite e miracolosi incontri. Ora Drako ed il suo amico vivono su Monte Celestia e formano insieme ad un potente mago di nome Ruin un party al servizio di Hexidor, fedele sottoposto del dio Tyr. Spesso vagano per i piani compiendo missioni di vitale importanza per il mantenimento dell'equilibrio cosmico fra bene e male. Drako è dunque un'eccezione fra i draghi della sua specie, attivo e dinamico, assetato di avventura e di azione, ma buono e gentile. Quando c'è da combattere è il primo a gettarsi nella mischia per fare da scudo ai propri compagni, ma sa quando deve tirarsi indietro e lasciare spazio alle parole ed alla diplomazia.

Caratteristiche: For 34, Des 18, Cos 22, Int 22, Sag 22, Car 22

Classe: Drago d'argento Adulto

Classe Armatura: 34 (+4 des, -2 taglia, +22 naturale)

Tiri Salvezza: Tempra +20, Riflessi +18, Volontà +20

Bonus in Mischia: +33/+31/+31/+31/+31/+31 Danni: morso 2d8 +12/ 2 zampe 2d6 +6/ coda 2d6 +18/ 2 ali 1d8 +6

Bonus a Distanza: +25

Privilegi di Classe: -RI 22 -immunità ad acido, freddo, sonno e paralisi -darkvision nel raggio di 180 metri -vista cieca nel raggio di 54 metri -vista normale 4 volte superiore alla media umana -RD 5/+1 -cloud walk -aura di paura nel raggio di 54 metri TS CD 27 -SOFFIO:- cono di freddo da 15m, 12d8 danni CD26 - cono di gas paralizzante da 15 metri, paralisi per 1d6 +22 round CD 26 -polimorph self 3/g -caduta morbida 3/g -banco di nebbia 3/g Casta come uno stregone di 7 livello e sceglie gli incantesimi fra Arcani, Divini e domini di Legge, Sole, Bene ed Aria. Inc al giorno 8/8/8/5. Inc conosciuti: 0-detect magic, light, curaferite minori, create water, mending, read magic, arcane mark 1-curaferite leggere, armatura magica, protezione dal male, wield skill, true strike 2-curaferite medie, silenzio, lesser restoration 3-curaferite gravi, haste

Abilità

Appraise +7, balance +5, bluff +7, climb +13, concentration +30, craft (waterpipe) +14, diplomacy +8, disguise +7, escape artist +28, gather information +30, handle animal +7, heal +14, hide +5, intimidate +30, intuit direction +10, jump +36, knowledge arcana +7, knowledge architecture&engineering +7, knowledge geography +7, knowledge history +7, knowledge local +7, knowledge monsters +10, knowledge nature +7, knowledge nobility&royalty +7, knowledge the planes +30, knowledge religion +16, listen +30, move silently +5, perform (waterpipe) +22, profession (cavalcatura) +8, ride +5, scry +7, search +30, sense motive +30, spellcraft +30, spot +30, swim +13, tumble +5, use rope +5, wilderness lore +7

Talenti

Riflessi da combattimento, fly by attack, iniziativa migliorata, multiattacco, power attack, grande e grosso, competenza in armi semplici e da guerra

Equipaggiamento

Non ha equipaggiamento, non gli serve, ad eccezione della sua Waterpipe perfetta, strumento a fiato molto diffuso fra i draghi, con la quale allietta le serate dei suoi compagni di viaggio (l'ha costruita con le sue zampe).

Equipaggiamento Magico

Una delle sue scaglie è stata incantata con potenti incantesimi che donano gli effetti di una pietra fortuna (+1 ai TS, ai tiri di abilità e di skill). Questa scaglia inoltre gli permette di colpire come se possedesse una RD /+3. Altro oggetto magico è la sua borsa conservante, utile strumento per il trasporto dei suoi pochi averi, che diventa una vera e propria cassaforte quando la mette al collo (credo sia uno dei luoghi + sicuri del multiverso dove mettere al sicuro oggetti preziosi).

Note

Nato da una follia congiunta di giocatori e master (il paladino voleva una cavalcatura, io ho proposto di giocare un bel drago ed il master ha avuto la brillante idea di dire sì) Drako ha vissuto innumerevoli avventure fra i piani. E' stato un'esperimento ben riuscito, anche se devo ammettere che è molto + potente dei pg del suo party e che io steso fatico a limitare le sue azioni per non passare per uno sborone powerplayer.

Dreikon l'oscuro barbaro della notte di keth

PnG creato da Lorelion il 05/03/2003

Allineamento: Caotico malvagio

Razza: Mezz'orco

Linguaggi: lingua corrente , orchesco , nanico , infernale e abissale.

Descrizione

Un mezzorco molto alto circa 2m30cmal volto non si direbbe intelligente, ma al contrario egli è un essere molto astuto e malgnamente saggio.Un essere senza scrupoli.Molto robusto e con una velocità innata.

Background

Dreiken è conosciuto nelle leggende come il più grande dominatore oscuro di keth . La sua famiglia morì durante la guerra elfica nel reame di keth durante l'era oscura.I mezzorchi erano conosciuti come esseri violenti e incivili;malgrado questo egli fu cresciuto in una famiglia di umani.Veniva deriso da tutta la gente e questo lo portò alla ribellione.Dopo l'uccisione della sua famiglia umana , partì per il regnò di keth alla ricerca di avventure. Alcune persone dicono di averlo visto inoltrarsi nelle grotte oscure di Greilion . Se la leggenda ha ragione , in seguito dopo l'avventure in quelle oscure grotte la sua mente si ottenebrò come se fosse stato dominato da uno spirito maligno ed ottene poteri spaventosi.Conquistò molto potere , così tanto da dominare il regno di keth per un intero secolo;gli abitanti dei vari villaggi di keth solo a sentire il suo nome si terrorizzavano.Era il male in persona,odiava tutti pure la sua stessa razza.La leggenda dice che Draiken si aggirava di notte seminando distruzione e morte e per questo adesso è conosciuto come l'oscuro barbaro della notte di Keth.

Caratteristiche: For 20, Des 17, Cos 22, Int 18, Sag 15, Car 15

Classe: barbaro

Classe Armatura: 20(10+4naturale+6giaco di maglia in mithril)

Tiri Salvezza: riflessi + 6 , tempra + 8 volontà +5

Bonus in Mischia: +10

Bonus a Distanza: +3

Privilegi di Classe: come tutti gli altri barbari

Abilità

scalare + 10 , artigianato armi e armature + 5 , utilizzare oggetti magici +4 , empatia animale + 5 , addestrare animali +15 , conoscenza delle terre selvagge + 6 e intimidire +10

Talenti

competenza nelle armi e nelle armature (leggere medie e pesanti) , attacco rapido , resistenza fisica e travolgere

Equipaggiamento

Indossa un giaco di maglia in mithril .Possiede un'ascia orchesca in metallo nanico(1d12+1d12 +5) e uno spadone lungo.

Equipaggiamento Magico

amuleto animale(+5 ad addestrare animali).L'ascia grande bipenne di Keth(+5 for +3 mischia 1d10 x 3)

Note

Dreiken ha l'attacco speciale taglio folgorante, ossia un attacco fulmineo di grande potenza(+3 a des +4 a mischia e 1d6 danno aggiuntivo)

Drurbarg

PnG creato da **Nardriel** il 16/05/2003

Allineamento: Neutrale/Buono

Razza: Umano

Linguaggi: Leagord (lingua del suo paese d'origine)

Descrizione

Drurbarg è un uomo nero, molto possente ed alto (184 cm). I suoi capelli ricci sembrano il pelo di una pecora nera come la pece, ed i suoi occhi scuri creano uno sguardo allucinato. Indossa un grosso mantello nero sulle spalle, così che le uniche macchie di colore diverso sono il bianco degli occhi. Indossa una cotta di maglia, nascosta però da vestiti scuri. Dietro la schiena porta uno scudo, e alla sua sinistra vi è un fodero con infilata una spada lunga.

Background

Drurbarg nacque nella città di Asiratha 28 anni fa. La sua fu un'esistenza tranquilla finché non scoppiò la grande guerra dell'oro, scoppiata 16 anni fa e durata 13 anni. I suoi genitori, dei mercanti di spezie che giravano per le città vicine, decisero di trasferirsi a nord, nel regno di Alaet; ma durante il viaggio, la famiglia fu attaccata da una banda di briganti del deserto, i Banditi del Loben, che presero tutto quello che avevano, e catturarono sia i genitori che Drurbarg; il fratello fu ucciso perché troppo piccolo. I tre si separarono qui: furono usati come schiavi e mandati in posti diversi. Dopo quasi un anno di schiavitù Drurbarg riuscì a fuggire grazie ad una tempesta di sabbia. Riuscì ad imbarcarsi clandestinamente in una nave che portava lontano, nelle terre degli uomini bianchi. Fu qui, che nel suo girovagare incontrò il saggio Dweldric, che insegnò l'arte del combattere e del sopravvivere, lo tenne con sé e se ne prese cura. Tutt'ora Drurbarg vive con lui, ascoltando i suoi consigli e facendo da braccio al vecchio paralitico. Egli vive in una caverna in una montagna, e pochi sanno dove si trovi esattamente, ma sia gli animali, sia gli uomini con intenzioni malvagie non osano avvicinarsi alla caverna per non scatenare la furia del vecchio. Drurbarg è un uomo triste; pensa spesso alla sua famiglia, ma sa che non la rivedrà mai più. La faccia più bella del suo carattere è la bontà: egli trova sempre il modo di ripagare un favore, e crede molto nelle buone azioni. Ha una grande stima verso Dweldric, poiché gli ha salvato la vita, e gli dà un posto dove stare visto che per il colore della sua pelle non può girare per le città.

Caratteristiche: For 18, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 11

Classe: Guerriero 5°

Classe Armatura: 19

Tiri Salvezza: Tempra +6; Riflessi +3; Volontà +3

Bonus in Mischia: Spada lunga +11 (+5 bonus attacco base, +4 forza, +1 Arma focalizzata, +1 spada lunga +1); pugnale +9 (+5 bonus attacco base, +4 forza)

Bonus a Distanza: +7 (+5 bonus attacco base, +2 destrezza)

Privilegi di Classe: Competente in tutte le armi semplici e da guerra, e in tutte le armature; specializzazione in un'arma; talenti bonus.

Abilità

Cavalcare +8(+6 gradi, +2 destrezza); Artigianato (intagliare legno) +4; Scalare +1 (+2 gradi, +4 forza, -5 penalità di armatura alla prova); Saltare +1 (+2 gradi, +4 forza, -5 penalità di armatura alla prova); Nuotare +1 (+2 gradi, +4 forza, -5 penalità di armatura alla prova); Muoversi silenziosamente -2 (+1 grado, +2 destrezza, -5 penalità di armatura alla prova).

Talenti

Arma focalizzata (spada lunga); Iniziativa migliorata; Attacco poderoso; Specializzazione (spada lunga); Incalzare.

Equipaggiamento

Scudo grande di metallo; Cotta di maglia; Pugnale (infilato in uno stivale); Acciarino e pietra focaia; Borsa da cintura; Lanterna schermabile; Arnesi per intagliare il legno; Abiti invernali; Abiti da viaggiatore; una trentina di monete d'oro.

Equipaggiamento Magico

Spada lunga +1; Anello di invisibilità; Pozione di forza straordinaria.

Note

Drurbarg non parla il comune quindi si deve esprimere o a gesti, o in altro modo. è una persona molto riconoscente, e farà di tutto per aiutare le nobili cause. Lo si può incontrare mentre viaggia attorno alla montagna dove vive il saggio, o direttamente insieme a lui.



Dusk

PnG creato da **Urin** il 31/07/2003

Allineamento: CB

Razza: Umano

Linguaggi: Comune

Descrizione

Dusk è grande e grosso e porta lunghi capelli. Il suo abbigliamento non si distingue da quello di buona parte degli abitanti delle montagne, neanche quando è coinvolto nelle riunioni del clan. Anche quando vaga per i monti, fa tutto il possibile per non attirare l'attenzione.

Background

Dusk è nato e cresciuto nella Valle del Vento Gelido. Educato ad essere un guerriero, non ha mai intrapreso viaggi verso le terre a Sud della Spina del Mondo. Grosso e feroce combattente, è stato uno dei pochi del suo clan a sopravvivere ad una truce faida all'interno del loro villaggio. Fuggito dal villaggio, vi è tornato anni dopo per perpetrare la propria vendetta. L'impresa gli è "riuscita", e pochi dei suoi vecchi nemici sono sopravvissuti. Nello stesso villaggio cominciò la rigenerazione del vecchio clan, con gli altri sopravvissuti e con altri amici conosciuti durante l'esilio. Quando la sua vita sembra pronta a stabilizzarsi, ecco che gli giunge la "chiamata"; l'Orso Sacro, che gli sciamani identificano con la reincarnazione dell'Orso Blu, gli impone di lasciare il villaggio per trovarlo e servirlo. Il clan che si lascia alle spalle è però scettico su questa "chiamata", e Dusk non si fa illusioni sul fatto che non accoglieranno facilmente il nuovo culto. Egli abbandona il clan, sapendo che difficilmente sarà ancora il benvenuto al ritorno.

Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 17, Int 8, Sag 17, Car 11

Classe: Barbaro [8], Cercatore dell'Orso [2]

Classe Armatura: 22

Tiri Salvezza: Tempra + 12 - Riflessi +4 - Volontà +7

Bonus in Mischia: + 14

Bonus a Distanza: + 12

Privilegi di Classe: Vedi Barbaro e CDP "Cercatore dell'Orso"

Abilità

Scalare, Intimidire, Orientamento, Saltare, Ascoltare, Cercare, Osservare, Nuotare, Conoscenza Terre Selvagge

Talenti

Sensi Acuti, Schivare, Volontà di Ferro, Attacco Poderoso, Incalzare

Equipaggiamento

Equipaggiamento Magico

Arco Potente Lungo Composito Ascia Grande +3

Note

Dusk è grande e grosso e guarda il mondo con sguardo truce, ma nelle azioni (che non siano combattimenti) dimostra una notevole bonarietà e ragionevolezza.

Eglador

PnG creato da **VampirGaze** il 24/05/2003

Allineamento: Legale Neutrale

Razza: Mezz'Elfo

Linguaggi: Comune, Elfico

Descrizione

Eglador ha un'aria sveglissima, è molto agile, non è molto facile incontrare un Mezz'Elfo così robusto. E' già un vero maestro nel combattere con la sua Spada Doppia.

Background

Nella vita di ogni persona dovrebbe esserci un codice che regola la loro esistenza, un filo conduttore che possa guidarli nei sentieri dell'esistenza.....lui è Eglador, non ha un cognome, dato che la famiglia di sua madre, di razza elfica, non lo ha riconosciuto, suo padre invece era un avventuriero umano, un brigante gentiluomo, rapì sua madre tempo fa, per poi innamorarsene. Nella sua vita tutte le premesse facevano pensare che lui sarebbe stato il figlio del caos, uno sregolato, senza legge.... infatti così è stato. E' cresciuto con sua madre, nel rispetto della natura e della società e delle tradizioni elfiche, e tante altre cose noiose che tutti hanno provato ad insegnargli. Niente da fare, il Mezz'Elfo ha il caos nelle vene, è imprevedibile, così non appena ha l'età giusta incominciò a viaggiare e a farsi le ossa per la strada....combattimenti, guardia del corpo, qualche furtarello, si è guadagnato da vivere in ogni modo, ma venne un giorno in cui si imbatté in un piccolo campo di tre umani, banditi.... aveva visto le loro taglie nella scorsa città che aveva visitato. - Ma chi è lui per giudicare? -. Si unì a loro per la notte e si fece tante bevute e risate....bravi ragazzi, o almeno così pensava....il giorno dopo si risvegliò da solo, gli faceva male la testa, loro non c'erano, così diede un'occhiata al terreno e cominciò a seguire le loro tracce e..... uno spettacolo orribile gli si presentò davanti, un carro era stato dirottato dalla strada maestra, una piccola famiglia era stata appena distrutta, padre e figlio sgozzati come animali, mentre la donna veniva violentata dai tre... sentiva le sue urla, le sue lacrime, il suo dolore, poi i tre gli sorrisero e lo invitarono alla festa..... - Tutto dentro di se gli si fermò -.Eglador non è come loro..... non ha mai fatto male a nessuno.....eppure dentro di se sapeva che non aveva fatto niente per impedire ciò.... era colpevole..... si guardò le mani e le vide sporche di sangue.... scappò tra le risate crudeli di quegli uomini. Si rifugiò in una caverna, dove raccolse il proprio dolore in un pianto disperato, si rese conto di quanto male aveva portato con la sua indifferenza.....non più.....non volle più. Non avrebbe permesso che quella donna morisse per causa sua, così raccolse la sua doppia lama e corse ad affrontare il proprio destino, non appena lo videro i tre briganti, capirono subito le intenzioni del Ranger, non faceva differenza.....Eglador danzò sulle ali del vento mentre ruotava la propria lama.... era un tutt'uno con ciò con cui era cresciuto, sentiva di avere, per la prima volta, l'approvazione di ciò che sua madre chiamava "Spirito della Natura".....caddero tutti e tre. Da quel giorno incominciò a ripulire i boschi e le terre selvagge dalla feccia che li contaminavano....tutti adesso temono Eglador il "guardiaboschi".

Caratteristiche: For 18 (Guanti Forza +2), Des 16, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 8

Classe: Ranger 9° livello

Classe Armatura: 24

Tiri Salvezza: Riflessi +10 (+6 tiro salv., +3 Des, +1 mod. tempor.) , Tempra +10 (+6 tiro salv., +3Cos, +1 mod. tempor.), Volontà +5 (+3 tiro salv., +1 Sag, +1 mod. tempor.).

Bonus in Mischia: +13/+8 (9/4 + 4 For)

Bonus a Distanza: +12/+7 (9/4 + 3 Des)

Privilegi di Classe: Seguire Tracce, Ambidestria, Combattere con due Armi. Nemici Prescelti: 1° nemico (Non Morti); 2° nemico (Briganti).

Abilità

Ascoltare (6 gradi), Cercare (6 gradi), Conoscenza Terre Selvagge (10), Conoscenze Natura (6), Muoversi silenziosamente (6 gradi), Nascondersi (6 gradi), Nuotare (7 gradi), Orientamento (9 gradi), Osservare (8), Saltare (4 gradi), Scalare (4 gradi).

Talenti

Combattere con due armi migliorato, Ambidestria, Arma Focalizzata (Spada Doppia), Critico Migliorato, Schivare, Competenza (Spada Doppia).

Equipaggiamento

50 Frecce Perfette, Arco Lungo +4 (tiranti) Perfetto, Giaco di Maglia.

Equipaggiamento Magico

Spada Doppia +2 Difensiva, Anello Ca +2, Guanti For +2, Mantello +1 Tiri Salvezza.

Note

* P.S.: Se leggendo questo Png Ranger notate qualche talento in più, dei tiri salvezza migliori, e dei punti abilità in più, e i punti ferita creati tirando un d8 come dado Vita invece di un d10, non lo ho sbagliato a scrivere e non Voi avete sbagliato a leggere: infatti ho utilizzato la nuova classe Ranger rifatta da Monte Cook, che rende finalmente giustizia a questa classe, e che molto probabilmente sarà così come quello che si troverà nei manuali 3.5, quindi se ancora non siete riusciti a procurarvi questa positiva rielaborazione, basta modificare i dati citati prima con quelli classici del manuale. *



Evar, il cacciatore di draghi.

PnG creato da **Sirius** il 24/05/2003

Allineamento: Caotico buono.

Razza: Elfo.

Linguaggi: Comune, elfico, draconico, nanico.

Descrizione

Evar è alto e magro, dotato di una agilità incredibile, e dei lunghi capelli neri e degli occhi grigi spenti. Il suo corpo è segnato dai numerosi combattimenti contro draghi, molto volte a perso degli arti che si è fatto risaldare da un chierico suo amico.

Background

Evar è nato in un bosco popolato dagli elfi, suo padre faceva parte del gruppo di ranger che controllava i limiti del bosco per evitare intrusioni. Evar sviluppo subito un innato talento nell' uso dell' arco e insieme a suo padre compiva spesso lunghi viaggi, da suo padre apprese tutto sull' arte del ranger. Un giorno però il villaggio dove viveva fu assalito da un enorme drago rosso che uccise uno per uno i guardiani del bosco, dopo di che entrò nel bosco e lo incendio, la madre di Evar morì ma prima di essere avvolta dalle fiamme lanciò un incantesimo sul piccolo Evar, che allora aveva solo 10 anni, salvandolo dall' incendio. Evan se la cavò grazie all' aiuto di Valen, suo fratello che al momento dell' avvento del drago era fuori dal bosco, che gli insegnò a cavarsela da solo. I due fratelli però covavano dentro di sé un odio enorme verso i draghi, che avevano sterminato i loro genitori e il loro popolo e si allenarono per anni diventando fortissimi a combattere i draghi. Quando furono abbastanza forti decisero di partire alla ricerca del drago rosso e esplorarono moltissime regioni della terra, durante questo viaggio uccisero decine di draghi e fecero molta pratica nelle loro abilità. Finalmente trovarono il tanto cercato drago rosso e lo sfidarono, il combattimento fu lungo e spaventoso e alla fine il drago riuscì ad uccidere Valen; Evar a quel punto fu preso da una furia pazzesca e fece a pezzi il drago, ma non contento tuttora continua a cercare i draghi nel mondo, sterminando tutti quelli che trova.

Caratteristiche: For 16, Des 20, Cos 12, Int 14, Sag 13, Car 11.

Classe: Ranger 5° livello.

Classe Armatura: 18 (10 +5 destrezza +3 corazza di cuoio borchiato).

Tiri Salvezza: Tempra = +7; riflessi = +8; volontà = +4.

Bonus in Mischia: +8 (5 attacco base +3 forza).

Bonus a Distanza: +10 (5 attacco base +5 destrezza).

Privilegi di Classe: Nemico prescelto: 1° = Draghi +2 tiro per colpire, abilità e danni 2° = Non-morti +1 tiro per colpire, abilità e danni. Seguire tracce. Incantesimi = 1 di primo livello per l' elevato punteggio di saggezza. Privilegi speciali contro draghi = Ulteriore +2 sommabile a quello per il nemico prescelto per i tiri per colpire, danni e abilità; bonus +2 alla classe armatura contro draghi; possibilità di sommare bonus intelligenza alla classe armatura contro i draghi. Colpo della furia = una volta alla settimana può effettuare un attacco contro un drago con un bonus al tiro per colpire pari a 1d20 + bonus attacco base +forza (in mischia)destrezza (distanza) + bonus nemico prescelto + bonus speciale contro draghi + 5, il danno totale, compresa la forza, è raddoppiato.

Abilità

Osservare +12 (8 gradi +2 saggezza +2 elfo); cercare +12 (8 gradi +2 intelligenza +2 elfo); empatia animale +8 (8 gradi); addestrare animali +4 (4 gradi); cavalcare +9 (4 gradi +5 destrezza); ascoltare +7 (4 gradi +1 saggezza +2 elfo); nascondersi +9 (4 gradi + 5 destrezza); acrobazia +6(2 gradi classe incrociata +5 destrezza); muoversi silenziosamente +7 (2 gradi +5 destrezza); scalare +5 (2 gradi +2 forza); saltare +5 (2 gradi + 3 forza).

Talenti

Tiro preciso; tiro lontano; seguire tracce (bonus di classe).

Equipaggiamento

Spada lunga e spada corta che usa insieme, data la bravura che hanno i ranger nel maneggiare due armi contemporaneamente; arco lungo composito potente +3; armatura di cuoio borchiato; lampada ad olio con un litro d'olio.

Equipaggiamento Magico

Faretra dalle frecce illimitate donatagli da suo fratello; medaglione +2 ad ogni tiro salvezza.

Note

Ha una enorme cicatrice sul ventre procuratagli del drago che distrusse il suo villaggio.



Felinder

PnG creato da **Elan** il 28/07/2003

Allineamento: legale buono

Razza: elfo

Linguaggi: elfico, comune

Descrizione

E' un vecchio alto 1.53, i capelli, una volta colore del grano, divenuti adesso argentati con deboli riflessi biondi i lati, sono raccolti in una semplice coda dietro la testa. Osservandogli bene gli occhi, grigio-azzurri, si può scorgere un'infinita saggezza, acquisita col passare degli anni e nell'affrontare le più disparate situazioni.

Background

Sin da piccolo, Felinder adorava fare scherzi ai suoi compagni di gioco con le innate capacità magiche che aveva scoperto di possedere poco dopo aver compiuto quattro anni. Adorava, però, anche dare consigli alle persone che l'attorniano le quali erano sempre ben felici di riceverli, vistanne l'utilità. Un malaugurato giorno, la casa del giovane iniziò lentamente e senza che nessuno se ne accorgesse, a prendere fuoco. Appena qualcuno se ne accorse era già ormai troppo tardi: la casa stava infatti crollando su se stessa, intrappolandovi all'interno coloro che non erano riusciti ad uscirne in tempo. Felinder era, purtroppo per lui, uno di questi ma riuscì per un caso fortuito a salvarsi. La stessa fortuna non la ebbero, però, i suoi genitori ed un suo coetaneo che era andato a fargli visita. Le cause dell'incendio sono tuttora ignote, ma molti, per lo più coloro che non avevano mai apprezzato le doti di Felinder, sono coloro che ipotizzano sia stato a causa di uno dei soliti scherzi magici del ragazzo. Questi, stanco delle accuse ingiustificate, decise di abbandonare il villaggio natale per andare ad abitare in una vicina città dove era sempre stato ben voluto per i suoi buoni consigli; purtroppo per lui, però, i pettegolezzi girano velocemente e anche nel paese dove pensava di poter vivere tranquillamente venne accusato di aver volontariamente dato fuoco alla casa per poi essere fuggito grazie ad uno dei suoi trucchi. Felinder iniziò così a viaggiare, fermandosi a dar consigli nei villaggi o nelle città in cui si fermava ma venendo sempre perseguitato da qualcuno che aveva sentito parlare di lui e del suo presunto incendio alla casa. Viaggiò per molti anni continuando a fermarsi per qualche giorno a dare ottimi consigli nei villaggi per poi ripartire praticamente subito alla volta di altri paesi. Dopo aver finalmente trovato un semplice villaggio dove i cattivi pettegolezzi sul suo conto non sembravano raggiungerlo, decise di fermarsi, diventandone col tempo il saggio e continuando a dare ottimi consigli ai cittadini e ai semplici viaggiatori che passavano di lì per caso.

Caratteristiche: For 9, Des 7, Cos 6, Int 13, Sag 16, Car 14

Classe: stregone

Classe Armatura: 2

Tiri Salvezza: riflessi 2, tempra 2, volontà 6

Bonus in Mischia: +4

Bonus a Distanza: +3

Privilegi di Classe: competenza nelle armi e nelle armature, incantesimi, famiglia

Abilità

alchimia 5 conoscenze arcane 6, sapienza magica 8, autorità 7, concentrazione 4, diplomazia 6

Talenti

incantesimi potenziati, incantesimi estesi

Equipaggiamento

bastone lungo, utilizzato sia per sorreggersi che come arma

Equipaggiamento Magico
anello del giudizio (+2 autorità)

Note



Guldred

PnG creato da **Urin** il 30/07/2003

Allineamento: Caotico Neutrale

Razza: Mezzorco

Linguaggi: Orchesco, comune, druidico

Descrizione

Guldred appare come un vecchio mezzorco con le vesti spesso impolverate a causa del vagare per queste lande semidesertiche. La schiena, un tempo possente, comincia a piegarsi per l'età, e i capelli hanno perso il loro colore scuro da molto tempo ormai. La pelle riarsa dal sole e piena di rughe non fa che aumentare l'impressione che sia molto vecchio.

Background

Il giovane e permaloso Guldred rinnegò gli insegnamenti del suo "maestro d'armi". Per non incorrere nell'ira del Clan, abbandonò il villaggio posto sulle rive del Lago delle Nebbie, e cominciò a vagabondare verso ovest. Fu nel Rashemen che intraprese i primi passi di vita da ranger. Credendosi un essere più civile di molti umani stessi, si diresse verso il Mare della Luna, ma l'addentrarsi nel mondo "civilizzato" lo portò molte volte a rischiare la vita per mano di umani (spaventati dalle sue origini) e di nani e elfi (per odio verso la sua razza). Si rifugiò sempre più a fondo nelle foreste e sulle montagne, dove ben pochi viandati lo incontravano, e dai quali sempre più spesso fuggiva. L'incontro che gli cambiò la vita avvenne nella Foresta di Confine, nei pressi della Cittadella del Corvo. Entrò in contatto con un gruppo di ranger e druidi di varie razze: Guldred non sapeva chi erano gli Arpisti, ma per una volta non si sentì rifiutato dalla gente che incontrava. Con i primi compagni di viaggio che avesse mai avuto, accrebbe la propria esperienza della natura, e imparò a sfruttarne i poteri magici. Nelle Valli e nel Cormyr si trovò ad affrontare gli atteggiamenti di intolleranza maggiori, e per rifuggire a tanta violenza, si diresse a nord, attraversando le Alte Montagne per dirigersi nell'Anauroch. Attraversate le montagne, restò colpito dalle Lande dei Goblin e da una mezzorco femmina, che decise di prendere come compagna, e dopo varie avventure decise di stabilirvisi. Diede l'inizio a una numerosa e forte famiglia. Si conquistò una nicchia di potere grazie all'aiuto di molti amici della natura e dei propri figli, e con gli anni gli altri abitanti delle Lande impararono a non importunare Guldred e la sua famiglia. Nessuno sa se egli sia un Arpista o semplicemente un loro amico, e le molte visite da parte di personaggi e animali provenienti da tutte le terre circostanti non fanno che infittire il mistero. Certo che il controllo sui servi della natura che ha assunto in queste terre fa sì che nulla accada senza che lui lo sappia. Egli è ora abbastanza vecchio da cominciare a pensare alla fine del proprio tempo, ma può contare sulla presenza dei suoi figli, che ha educato in modo decisamente atipico per dei mezzorchi.

Caratteristiche: For 18, Des 10, Cos 15, Int 12, Sag 18, Car 16

Classe: Bbr2/Drd8 [Re del Deserto]/Rgr3

Classe Armatura: 20

Tiri Salvezza: Tempra: +14 - Riflessi: +3 - Volontà: +11

Bonus in Mischia: + 15

Bonus a Distanza: + 11

Privilegi di Classe: • Abile con Armature Leggere e Medie, e tutti gli scudi (ma non può indossare nessuna Armatura di Metallo) • Abile con armi Semplici e da Guerra. • Ira Barbarica: Può cadere in preda di un'urlante frenesia omicida una volta per incontro, fino a 1 volta al giorno. Ottiene +4 a Forza e Costituzione, +26 PF, e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza su volontà, ma subisce una penalità di -2 alla AC. Non può utilizzare nessuna abilità che richiede pazienza o concentrazione mentre sei furioso. La rabbia dura fino a 7 turni; dopo questo, sei affaticato (-2 a Forza e Destrezza, non puoi caricare o correre). • Movimento Veloce: +3m di velocità se indossa armature leggere o medie e non trasporta

carichi pesanti • Schivare Prodigioso (Str): Mantiene il bonus di destrezza alla CA anche se colto alla sprovvista o non vede il suo avversario; • Non puoi esser attaccato ai Fianchi • Incantesimi Proibiti: Non si possono lanciare incantesimi del Legge • Senso della Natura: Può identificare animali e vegetali con precisione matematica. Può stabilire con precisione se l'acqua è potabile o meno • Andatura nel bosco: Puoi muoverti attraverso rovi, sterpi naturali, zone infestate ecc. A normale velocità e senza subire danni o impedimenti. Se infestati magicamente rovi, sterpi e aree hanno effetto anche sul druido • Passo senza tracce: Non lasci tracce in ambienti naturali e non puoi essere inseguito a meno che non lo decida tu • Resistenza al richiamo della Natura: +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti • Forma Selvaggia (Mag): Puoi trasformarti in un animale di taglia da Piccolo a Grande (e di nuovo in druido) 3 volte al giorno. • Combattere con due armi: Quando indossi una armatura leggera (o nessuna) puoi combattere con due armi come se possedessi i talenti Ambidestria e Combattere con due armi. Perdi questo bonus quando usi una arma con due estremità (es. spada doppia) o un'armatura media o un'armatura pesante. • Seguire Tracce: Guadagni il talento Seguire Tracce gratis • Nemico Prescelto: Puoi selezionare un tipo di creatura come nemico prescelto e di cui hai una grande conoscenza. Contro queste creature guadagni un bonus alle prove di ascoltare, Conoscenza terre Selvagge, Osservare, Percepire inganni e Raggiare. Lo stesso bonus per i tiri dei danni dell'arma contro queste creature (armi a distanza solo se i bersagli nel raggio di 9 m.). Il danno bonus non si applica contro creature immuni ai colpi critici. Il tuo bonus si applica su: ✦ Selezionare Nemico Razziale (+1 bonus)

Abilità

— ABILITA' RAZZIALI — • ScuroVisione fino a 18 m. • Sangue Orchesco: Per capacità ed effetti speciali sei considerato come un orco. Raggiare - Diplomazia - Intimidire - Cavalcare - Conoscenza terre selvagge - Osservare - Percepire inganni - Orientamento - Raccogliere informazioni

Talenti

Sensi Acuti - Volontà di Ferro - Incalzare potenziato - Attacco Poderoso

Equipaggiamento

Un mantello con cappuccio e dei semplici abiti da viaggio (che nascondono una corazza di pelle finemente lavorata), con una bisaccia molto logora, compongono il suo abbigliamento da viaggio. Quando se ne sta nel rifugio di famiglia invece, è abituato ad utilizzare una quantità di vestiti alquanto limitata, ma con la vecchiaia e gli acciacchi, spesso si ritrova a vestire abiti pesanti anche d'estate, per scacciare i brividi dalle ossa scricchiolanti.

Equipaggiamento Magico

Corazza di pelle +2

Note

Guruk il Pioniere

PnG creato da **Roland** il 29/05/2003

Allineamento: CN

Razza: Mezz'orco

Linguaggi: orchesco, comune, sottocomune, nanico (sa scrivere il Nanico)

Descrizione

Guruk è alto 1.71, ha i capelli neri legati in numerose e laboriosissime trecce, la barba più o meno ordinata cresce folta e abbondante sul suo viso, la sua pelle verde è ricoperta da peli praticamente del tutto.

Background

Nacque nelle steppe del nord da una violenza subita da una giovane donna, venne tenuto da quest'ultima, ma fu costretto a scappare per aver ucciso il figlio del governatore in una rissa in taverna, si trasferì allora a Feliknum, città portuale, bandito anche da lì, decise di far vela verso nord-ovest, lungo una rotta mai tentata prima. Dopo mesi di navigazione approdò in una terra fredda e sconosciuta dove era palese il dominio dei Draghi di ghiaccio, per tre anni la esplorò in lungo e in largo, stringendo amicizia con i Draghi che gli regalarono una loro reliquia, la scaglia del grande drago Ailstoff. Quando scadette il bando che lo teneva lontano da Feliknum, vi fece ritorno per cercare nuovi coloni, ne trovò circa un migliaio convinti dai suoi racconti e dalla reliquia che portava con se. Con loro si insediò nella costa meridionale dell'isola dei Draghi, e lì fondò la prima comunità umana (o quasi). Pochi anni dopo suo figlio Leif riprese le esplorazioni. Avuta notizia da lui dell'avvistamento di una terra ancora più ad ovest, Guruk navigò fino a raggiungerla, spingendosi poi verso sud. Approdò allora in una nuova isola abitata da strane lucertole che camminavano erette su due gambe. Qui combattè a lungo per ottenere il possesso dell'isola, oltre 300 uomini morirono in questa guerriglia, ma in fine riuscirono a sconfiggere gli uomini-lucertola che ogni tanto tentano delle piccole incursioni senza successo. Ora Guruk regnava incontrastato sull'isola, che ribattezzò Nuova Feliknum, vi fece costruire strade e città e respinse varie invasioni di alcune popolazioni alleatesi con gli uomini-lucertola.

Caratteristiche: For 20, Des 12, Cos 26, Int 10, Sag 10, Car 7

Classe: Barbaro (6)

Classe Armatura: 17

Tiri Salvezza: tempra: +8 Riflessi: +3 Volontà: +2

Bonus in Mischia: +11/+6

Bonus a Distanza: +7/+2

Privilegi di Classe: gli stessi di un barbaro dello stesso livello

Abilità

professione (marinaio) (15 gradi), autorità (7 gradi)

Talenti

arma focalizzata (ascia grande), attacco poderoso, incalzare

Equipaggiamento

Arco lungo perfetto, 20 frecce, cuoio borchiato, pipa, spada lunga e scudo (solo occasionalmente, di solito usa la sua ascia, vedi sotto).

Equipaggiamento Magico

Ascia Grande gelida (+1d6 da freddo), Scaglia di drago di ghiaccio (+4 alla CA).

Note

Sebbene sia il sovrano dell'isola, è comunque rozzo e bisogna immaginarlo più come un capo vichingo che non come un re medievale.



Hurak Il Tremendo

PnG creato da **Bardak** il 18/04/2003

Allineamento: Caotico malvagio

Razza: Mezzorco

Linguaggi: Comune, Orchesco

Descrizione

Hurak è alto 195 Cm e pesa 102 Kg. Ha i capelli neri quasi viola ed occhi neri. E' una figura imponente, che non si ferma davanti a nessuno. Il volto è segnato dal tempo. Il corpo pieno di cicatrici che si è casuato nesi suoi lunghi viaggi.

Background

Hurak nacque da un rapporto di Crévék, capo di una delle numerose tribù orchesche, con una prostituta umana. Crevék decise di riconoscere Hurak dopo aver trovato un altro mezzorco, Bardak, rimasto orfano. Il rapporto tra Bardak e Hurak era molto conflittuale, perché Bardak era il preferito tra i due, ed avrebbe preso il comando del popolo, dopo la morte di Crevék. Hurak era geloso, perché lui era il figlio di Crevék, e quindi lui doveva prendere il comando di tutto! Mentre Crevék e il suo esercito era andato a fare razzia in un monastero, Hurak notò che Bardak voleva scappare. Hurak non obbietto, ed appena tornò Crevék, avvertì della fuga di Bardak e Crevék partì alla sua ricerca. Hurak prese il comando del regno, e lo dominò per due anni, fino a quando Crevék morì ucciso. Hurak accusò subito il Bardak, e si mise nella sua ricerca. Si incontrarono un paio di volte, ed ogni volta che si incontravano si attaccavano. Hurak non si dà per vinto, ed è ancora nella ricerca di Bardak, mentre continua a dominare il suo popolo. Nell'ultimo scontro tra i due, Hurak è stato ferito a morte da Bardak, e mentre Hurak moriva, è entrato in possesso della statua di Hurak, un antico artefatto orchesco appartenuto alla sua famiglia. Hurak con la poca forza che aveva, ha provato a prenderlo, ma non c'è riuscito. Saputa la morte di Hurak, Eruk, il vice capo della tribù, ha preso il controllo dell'esercito e del paese, ed è convinto ad uccidere Bardak, per aver ucciso Crevék e Hurak. Hurak era un barbaro strano.. Ogni barbaro che si rispetti, ama il sangue e la morte, ma lui no. Superata la sua parte superficiale, crudele e spietata, Hurak amava ogni forma d'arte, la musica, la pittura, la scultura. Anche se in battaglia, si trasformava.. Mostrava la sua vera parte interiore solo a poche persone.. Il padre odiava il troppo amore per l'arte di Hurak, ma ad Hurak non importava.. In battaglia spietato, in pubblico amante dell'arte..

Caratteristiche: For 20 (24 in Ira), Des 18, Cos 16 (20 in Ira), Int 12, Sag 14, Car 12

Classe: Barbaro

Classe Armatura: 23 (21 in Ira): Base 10, Armatura Pesante +8, Scudo Grande in Mitral +2, Destrezza + 1, Anello Armatura +2)

Tiri Salvezza: Tempra +9(Base +6, Costituzione +3), Riflessi +6(Base +3, Destrezza +3), Volontà +4(Base +3, Saggezza +1)

Bonus in Mischia: +13/+8

Bonus a Distanza: +12/+7

Privilegi di Classe: Movimento Veloce +3 m, Schivare Prodigioso, Ira Barbarica 3 volte al giorno (-2 CA, +2 Costituzione, +2 Forza)

Abilità

Addestrare Animali +3, Ascoltare +4, Cavalcare +6, Conoscenza Terre Selvagge +4, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Nuotare +8, Orientamento +4, Osservare +4, Saltare +8, Scalare +8

Talenti

Attacco Poderoso, Incalzare, Competenza nelle Armature Pesanti, Estrazione Rapida

Equipaggiamento

Armatura Pesante, Scudo Grande in Mitral, Doppia Ascia Orchesca, Arco Lungo.

Equipaggiamento Magico

Scimitarra Silvana (+3, come abilità speciale ha Sbilanciamento), Ascia Grande (+2, Affilata), Anello Armatura (+2 CA).

Note

Ora sciverò brevente la parentela di Hurak: Padre: Crevék Madre: Arael Nonno: Vuirak Nonna: Minàk Zio: Eruk Zia: Jana Cugino: Garak Fratellastro: Bardak



John di Bhaal

PnG creato da **Ba** il 30/01/2003

Allineamento: Caotico neutrale

Razza: Elfo

Linguaggi: comune elfico silvano druidico

Descrizione

Altezza:1.65 Peso:50kg Occhi:Colore del cielo(dipende dai giorni) Capelli:Neri Sesso: M Età: 115 Taglia: media

Descrizione: è molto bello e si veste personalizzato con i suoi vestiti.. è molto amato..

Background

John viene ritrovato alle porte di Nargun privo di sensi.. Non ricorda nulla del suo passato.. Dopo mille avventure con la sua compagnia (La Compagnia della Rapa), essa si sfalda e lui decide di andare alla ricerca del proprio passato.. Viene alla conoscenza di suo fratello (un mindflyer), il quale cerca di ucciderlo in più occasioni e con vari aiuti. Niente da fare per lui, dato che in un modo o nell'altro, John riesce sempre a fuggire. Una volta, quando la compagnia era ancora unita, si scontrò con lui.. perse un braccio, ma ebbe la meglio.. Riuscì a rubare al fratello la spada di bhaal. dopo aver trovato soccorso in un monastero, dove gli attaccarono il braccio attraverso una magia, si decise a scoprire le sue origini.. iniziò dunque una vita da lupo solitario.. Venne a scoprire che suo fratello, Axor, era una divinità malvagia, conosciuta col nome di Polipo Rosso.. Sfidò da solo il suo avatar e lo sconfisse. Axor non si diede per vinto e tramò ancora qualcosa contro John. Dopo varie ricerche venne a sapere che Axor, e quindi anche lui, era figlio del dio dell'omicidio.. Bhaal.. Si diede però al bene e nella profezia era scritto che un figlio del dio l'avrebbe tradito.. John pensò di essere lui, invece Axor cercò di spodestare il padre che chiese soccorso al figlio. John venne trasportato nel mondo degli dei e lì gli vennero svelati molti dei suoi reali poteri.. Essendo figlio di Bhaal e Wee Jas era destinato a diventare una divinità.. Incominciò la battaglia fra gli dei.. Bhaal si schierò inspiegabilmente dalla parte dei buoni, come del resto fece Wee Jas, John diede un grande contributo e rischiò il massimo quando, nello scontro finale, vide morire tutti i suoi alleati meno i suoi genitori.. Heironeus e tutti gli altri vennero privati dei loro poteri dai sortilegi dei malvagi e cacciati sulla terra.. Bhaal e Wee Jas erano in fin di vita e John, preso dalla rabbia vedendo Axor attaccare i suoi genitori, venne circondato da un'aura di potere, prese a brillare come una stella, la battaglia si interruppe.. Axor tentò di colpirlo ma, come risultato, i suoi poteri gli si rivoltarono contro.. Dietro la luce accecante di John, apparvero una miriade di draghi, di ogni specie che si schierarono dietro al dio luminoso.. Il fuoco si spense e John sembrò tornare normale, se non per il fatto che aveva assunto gli stessi occhi di un drago e la sua forza.. Con un sol colpo spazzò via i malvagi e tolse loro i poteri di divinità.. I draghi attaccarono i rimanenti, che non vennero però uccisi, ma semplicemente cacciati e anch'essi privati dei poteri.. Rimasero solo Axor, John, Bhaal, Wee Jas e i Draghi.. I genitori di John attaccarono Axor, il quale li respinse con clamorosa facilità e li rinchiuse in delle sfere di energia che andarono perdute per il mondo.. Il Dio dei Draghi Luminosi (così venne chiamato) emise nuovamente l'energia precedente.. Avrebbe potuto usare i suoi poteri di divinità, ma volle uccidere il fratello con la spada di suo padre.. La Spada di Bhaal.. Lo scontro fu epico e, dopo giorni interi di combattimento ininterrotto, Il Dio dei Draghi Luminosi ebbe la meglio e rinchiuse Axor in un luogo creato da lui attraverso un miracolo.. L'inferno draconico.. Non era possibile uscire da quel posto se non al momento della morte dell'incantatore che aveva effettuato l'incantamento.. Questo non successe mai e Il Dio dei Draghi Luminosi è ancora il più venerato nella Grande Repubblica..

Caratteristiche: For 18, Des 16, Cos 16, Int 16, Sag 18, Car 17

Classe: 14 Druido

Classe Armatura: 19 26contro Png-Pg Caotici

Tiri Salvezza: Riflessi: 4+3=7 Tempra: 9+3=12 Volontà: 9+4=13

Bonus in Mischia: 10+4=14 5+4=9

Bonus a Distanza: $10+3=13$ $5+3=8$

Privilegi di Classe: compagno animale senso della natura andatura nel bosco passo senza tracce resistenza al richiamo della natura forma selvatica (piccola, media, grande, minuscola, crudele, 5 volte al giorno) immunità ai veleni mille volti

Abilità

Addestrare Animali $17+3=20$ Conoscenze terre selvagge $17+4=21$ Conoscenze Natura $17+3=20$ Diplomazia $17+3=20$ Empatia animale $17+3=20$ Guarire $17+4=21$ Professione(stilista) $17+4+6+3=30$

Talenti

Seguire Tracce - Colpo senz'armi - deviare frecce - iniziativa migliorata - schivare

Equipaggiamento

Zaino con otre, acciarino, pietra focaia, fogli, ceralacca, coperta d'inverno, giaciglio, lanterna schermabile, 3.5l olio, pennino, pentola ferro, 7 pergamene, 4 razioni, vanga, 5 poz guarigione legg., 2 razioni avvelenate, corda 3m, 3pappa lupo, costume, 2ambre, artiglio scheletro, 1kg rape, 1porta fortuna, 5 poz guar medie, 1opuscolo, 6m stoffa. Scimitarra, fionda, scudo grande di legno.

Equipaggiamento Magico

chiave di Arex, pugnale+1, anello dell'aria, libro satanico, bracciali armatura+1, poz protezione fuoco, poz levitazione, corazza cuoio+2, mazzafrusto+1, 1 amuleto di Bhaal, 1 libro di Bhaal, 5 piani di conquista del mondo, 1 intruglio arancione, 1 specchio della visuale, 1 uovo di pegaso, 1 scaglia di drago rosso, 1 anello del radrim, maschera della maledizione, 1 armatura pelle+3, 4sfere energia, medaglione a stella, a cuore, a rapa. Spada di Bhaal, Armatura della Legge

Note



Kazak, il Flagello dell'Arcano

PnG creato da Roland il 28/05/2003

Allineamento: LM

Razza: Nano

Linguaggi: Nanico, comune, elfico

Descrizione

Kazak è un nano molto robusto e muscoloso, sempre abituato alle privazioni è più magro di un nano della sua età, la sua testa è leggerente (1, 2 cm quadrati) più grande del normale, veste di stracci, non si fa mai notare da nessuno, ha diversi tatuaggi sulle braccia e le vene della testa gonfie.

Background

Nacque da padre e madre maghi (sebbene fossero nani), la sua famiglia era ben vista in tutto il paese e i suoi genitori volevano fargli percorrere la strada della magia, lui però si era accorto di possedere un potere ben diverso da quello che i suoi genitori controllavano tanto bene, si era accorto di possedere una mente ben più potente di quella dei suoi genitori, così pensò che studiando la magia avrebbe potenziato questa sua straordinaria capacità, ma ciò non avvenne. Dopo 3 mesi di studi all'accademia di magia, si accorse di stare frenando i propri poteri, si accorse di starli perdendo, capì allora che la magia per lui altro non era se non una gabbia, una stretta gabbia dalla quale non era possibile uscire, così decise di non studiare più la magia, al contrario scelse di applicarsi a sviluppare quei suoi fantastici poteri, passò giornate intere in meditazione, durante questi periodi non entrava in contatto col mondo esterno, ma tramava nei profondi recessi della sua mente. I suoi genitori non si accorsero neanche che non frequentava più i corsi di magia, erano troppo impegnati a potenziare i loro poteri, ma un giorno lo scoprirono quando era troppo tardi. Un mattino Kazak andò dai suoi genitori e disse loro che la loro magia era nulla in confronto ai suoi poteri, i due si adirarono e, colti dalla rabbia per il disonore, tentarono di ucciderlo, ma lui era troppo abile per farsi mettere sotto da due miseri maghi, i suoi poteri erano mille volte più grandi, così attaccò lui, la sua mente prevalse infine sui due maghi, e lui si ripromise che avrebbe scacciato la magia dalla terra, perchè era un male, il cancro dell'umanità.

Caratteristiche: For 11, Des 14, Cos 20, Int 14, Sag 14, Car 9

Classe: Psion Sapiente (6)

Classe Armatura: 18

Tiri Salvezza: Tempra: 7 Riflessi: 4 Volontà: 9

Bonus in Mischia: +3

Bonus a Distanza: +5

Privilegi di Classe: psicocristallo risoluto (+2 volontà)

Abilità

conoscenze (psichiche) (10) conoscenze (arcane) (10) conoscenze (religioni) (10) concentrazione (10)

Talenti

armatura d'inerzia, forza interiore, dotato psionicamente

Equipaggiamento

Bastone ferrato.

Equipaggiamento Magico

Bracciali dell'armatura (psionici), amuleto del "nega magia".

Note

Kazak ha come unico scopo quello di cancellare la magia, dunque si accanirà contro il mago o il chierico del gruppo, ignorando, momentaneamente, gli altri.



Kelif

PnG creato da **Elan** il 03/06/2003

Allineamento: caotico neutrale

Razza: umano

Linguaggi: comune

Descrizione

Kelif è alto 1.75m e pesa quasi 53kg. Probabilmente nella sua parentela ci deve essere stato qualche elfo, visti i suoi tratti somatici, molto simili ad un appartenente a quella razza. Ha corti capelli castani con qualche sfumatura più chiara ai lati della testa; gli occhi, invece, sono marroni molto scuri, quasi neri

Background

Visto soltanto una volta Kelif nn si direbbe affatto un ladro. Le sue varie armi e l'armatura variamente decorate ad un occhi inesperto potrebbero farlo credere un nobile guerriero di qualche importante casata; ma un occhio esperto, capace di riconoscere i vari tipi di armature ed armi, capirebbe subito che nn tutte sono provenienti dallo stesso luogo. Il portamento però potrebbe trarre in inganno anche codeste persone. Ha infatti un portamento regale e si vede chiaramente che ha vissuto, almeno per un certo periodo di tempo, una vita agiata e con tutte le comodità che una famiglia nobile può offrire. Kelif nacque infatti in una nobile e ricca famiglia. Il ragazzo venne sin da piccolo addestrato all'uso delle armi, ma nn apprese mai pienamente quell'arte. Alcuni maestri tentarono allora di insegnarli qualche pratica magica, ma ogni incantesimo che Kelif apprendeva veniva dimenticato dopo pochissimi giorni. La vita del ragazzo continuò monotona per quasi quindici anni finché un giorno, mentre stava vagabondando per un bosco, incontrò un uomo strano, avvolto in pesanti mantelli nonostante fosse piena estate. Questi nn gli disse il nome e rimase elusivo su molte domande che Kelif gli rivolgeva. Dopo un po', però, fu l'uomo a mettersi a fare domande. Scopri che al ragazzo nn era mai piaciuta nessuna delle arti che i suoi precedenti maestri avevano tentato di insegnarli. Kelif si divertì poi a raccontare di quanto facilmente riusciva a prendere i componenti necessari per gli incantesimi, che i suoi maestri volevano insegnarli, dagli scaffali degli insegnanti stessi invece che andare a raccogliarli o a cercarli. L'uomo gli fece dunque una strana proposta: Kelif nn avrebbe rivelato a nessuno la sua presenza in quel luogo ed in cambio lui gli avrebbe insegnato il delicato mestiere del ladro. Il ragazzo ci rifletté per qualche attimo, poi, interessato stranamente alla proposta accettò. Da quel giorno i due si incontrarono praticamente ogni pomeriggio per le lezioni sulla vita dei ladri. Le prime furono noiose; erano solo racconti che illustravano le varie gesta di vari ladri che l'uomo aveva conosciuto e Kelif fu più volte tentato di lasciar perdere il pensiero di diventare ladro se ciò implicava solo un immenso racconto senza che la parte pratica, quella che più interessava il ragazzo, giungesse. Accortosi del fatto l'uomo decise allora di dare le prime lezioni pratiche al ragazzo. Kelif, finalmente felice di poter cimentarsi in qualcosa che era in grado di fare imparò ben presto tutti i trucchi dei ladri provetti. I suoi genitori nn seppero mai di queste lezioni che il ragazzo faceva, tranne quando, dopo qualche anno, Kelif nn decise di abbandonare la famiglia per unirsi ad una gilda di ladri che gli era stata fatta conoscere dall'uomo. Grande fu la tristezza dei genitori quando capirono che il ragazzo sarebbe diventato un bandito, ma nn si opposero, o meglio, nn trovarono argomentazioni valide per riuscire a fargli cambiare idea. Dopo una settimana Kelif salutò la famiglia, raggiungendo la gilda dei ladri, portando con sé solo un'armatura ed una spada. Il ragazzo passò molti anni a rubare oggetti di vario valore insieme ad altri ladri ed ogni volta si guadagnava oltre che l'ammirazione anche vari oggetti che l'avrebbero accompagnato ed aiutato. Capì che però un giorno, per disgrazia, Kelif venne catturato e torturato perché rivelasse il luogo dove la gilda si trovava. Dopo pochi giorni il ragazzo rivelò la posizione geografica della gilda. Venne dunque rilasciato, ma nn osò tornare dagli altri ladri e nn volle unirsi a nessun'altra gilda. Da quel giorno passa la sua vita per la strada, cibandosi con quel che trovava e riuscendo a riscontrare molta più fama di quel che avesse pensato.

Caratteristiche: For 10, Des 14, Cos 12, Int 9, Sag 8, Car 6

Classe: ladro 5

Classe Armatura: 15

Tiri Salvezza: riflessi 8, tempra 6, volontà 4

Bonus in Mischia: +8

Bonus a Distanza: +5

Privilegi di Classe: competenza nelle armi e nelle armature; attacco furtivo; eludere; schivare prodigioso

Abilità

artista della fuga 5; ascoltare 3; disattivare congegni 3; leggere labbra 5; muoversi silenziosamente 4; raccogliere informazioni 4; scassinare serrature 6; svuotare tasche 5

Talenti

volontà di ferro, pugno stordente

Equipaggiamento

spada lunga con l'impugnatura riccamente decorata; arco corto; pugnale legato alla cintura tramite un laccio che nasconde altre tre lame avvelenate; attrezzi da scasso; cotta di maglia con disegnati sulla parte anteriore due stemmi di casata, presenta inoltre delle decorazioni in oro sul bordo delle maniche; scudo piccolo con dei bassorilievi raffiguranti la lotta tra un drago ed un guerriero

Equipaggiamento Magico

anello del cielo (+2 alla forza e alla costituzione)

Note



Kirion l'errante

PnG creato da **Roland** il 23/05/2003

Allineamento: caotico buono

Razza: Umano

Linguaggi: Comune, elfico, abissale.

Descrizione

Kirion è alto 1,76, occhi e capelli neri, questi ultimi raccolti in laboriose trecce, veste sempre di colori chiari ma non brillanti, niente lascia immaginare il suo potenziale perchè niente di lui sembra diverso da un normale viaggiatore.

Background

Kirion nacque anni orsono da una famiglia di contadini nel freddo nord, all'età di 15 anni scoprì i suoi poteri psichici, presto imparò a capirli e controllarli, non disse nulla ai suoi quando partì. Aveva percepito, durante una sua editazione, un immenso potere provenire da qualche luogo, per giorni aveva focalizzato la sua mente per scoprire cosa creasse quella spaventosa forza energetica, lo capì per caso, si accorse di un'ombra marginale che vagava nella sua mente, la individuò e vi si concentrò, fu dura, ma realizzò la natura dell'oggetto di cui era in cerca, era una spada. Così partì e si mise in cerca di quell'oggetto, doveva possederlo, non poteva esistere senza, lo trovò infine dopo mesi e mesi di peregrinazioni, lo trovò dove lo avrebbe sempre potuto trovare, lo possedeva il padre. Questa rivelazione fu per lui incredibile, suo padre era uno Psion, così gli chiese la spada ed egli gliela diede, a patto di usarla per fare il bene. Ora Kirion vaga per le terre selvagge con l'obiettivo di fare il bene, è difficile vederlo, e anche visto, è difficile individuarlo, non è un tipo che si fa notare, l'unico suo armamento sembra una spada che tiene legata alla schiena.

Caratteristiche: For 18, Des 16, Cos 12, Int 10, Sag 12, Car 12

Classe: Combattente psionico (5)

Classe Armatura: 19

Tiri Salvezza: Tempra:5 Riflessi:4 Volontà:2

Bonus in Mischia: +7

Bonus a Distanza: +6

Privilegi di Classe: 3 metodi di combattimento psionici

Abilità

Acrobazia (10 gradi), Concentrazione (10), Autoipnosi (10)

Talenti

Armatura di inerzia, competenza nelle armi esotiche (spada bastarda), arma focalizzata (spada bastarda), attacco poderoso, incalzare.

Equipaggiamento

Fionda e 10 proiettili perfetti, abiti da contadino, abiti da monaco, 10 torce.

Equipaggiamento Magico

Bracciali dell'armatura (+2), Xian. Xian: spada bastarda+3 del colpo di grazia, affilata, immagazzina potere (arma metafisica), è costruita in Ferroplasma.

Note

ha un tatuaggio sulla schiena con il simbolo di un drago che emette ghiaccio

Kothen, l' eremita.

PnG creato da **Sirius** il 21/05/2003

Allineamento: Neutrale.

Razza: Umano.

Linguaggi: Umano, elfico, nanico

Descrizione

Kothen è alto e magro, non sorride mai ed ha sul corpo varie cicatrici, segno della sua sopravvivenza nella foresta. Considera gli animali migliori degli uomini e loro stringono amicizia con lui.

Background

Kothen è nato in un villaggio, Gond che non conosce la magia, dove tutti vivono in pace ripudiando la guerra. Gond è circondata dalle montagne che impediscono a qualsiasi minaccia di aggredire la città, è così che Gond non ha conosciuto la guerra. Kothen è figlio di un fabbro e di una sarta e, già dall' età di 7 anni, ha iniziato a manifestare dei poteri magici, infatti era in grado di spostare oggetti e di sollevarsi da terra. Quando rivelò ai genitori i suoi poteri fu subito estraniato, veniva creduto come il figlio del demonio e per non dare fastidio a nessuno dormiva in un granaio. All' età di 14 anni decise che non era possibile vivere in quel modo e abbandonò la città di Gond. Camminò molto e decise di imparare a usare la magia in una grotta dove visse in completa solitudine fino all' età di 25 anni. Sopravvisse cacciando nella foresta vicino alla grotta e divenne così un abile stregone, ben deciso a vendicarsi per i torti subito a Gond.

Caratteristiche: For 14, Des 18, Cos 16, Int 12, Sag 11, Car 17.

Classe: Stregone 5° livello.

Classe Armatura: 14 (10 + 4 di destrezza).

Tiri Salvezza: Volontà = +2; riflessi = +5; tempra = +7.

Bonus in Mischia: +4 (+2 attacco base +2 forza).

Bonus a Distanza: +6 (+2 attacco base +4 destrezza).

Privilegi di Classe: Famiglio = Beholder. Incantesimi conosciuti = 0° livello = Raggio di gelo; Suono fantasma; Luce; Distruggere non-morti; Individuazione del magico; prestidigitazione; Frastornare. 1° livello = Raggio di indebolimento; Stretta folgorante; Mani brucianti; Charme. 2° livello = Sfera infuocata; Invisibilità.

Abilità

Alchimia = +10 (+8 gradi, +2 intelligenza); Concentrazione = +11 (+8 gradi, +3 costituzione); Sapienza magica = +10 (+8 gradi, +2 intelligenza); Scrutare = +10 (+8 gradi, +2 intelligenza).

Talenti

Incantesimi massimizzati; Robustezza; Attacco poderoso.

Equipaggiamento

Non ha equipaggiamento a parte un giaciglio ed uno zaino. Come armi usa bastoni ed archi.

Equipaggiamento Magico

Note

Nessuno ha mai visto i suoi occhi dopo che lui è partito da Gond, e nessuno mai li vedrà perchè coperti dai suoi lunghi capelli

Krizen

PnG creato da il 10/01/2003

Allineamento: Caotico/Malvagio

Razza: Elfo Drow

Linguaggi: Sottocomune, Profondo Drow, Linguaggio Silenzioso Drow, Comune, Elfico, Goblin

Descrizione

Altezza 1,50 mt, Peso 50 Kg, Occhi rossi, Capelli bianchi, Età 35 anni, Divinità Vhaerhaun

Background

Non è facile comprendere le motivazioni che spingono gli Elfi Scuri ad agire e a comportarsi nel modo che scelgono. Non è facile neanche per gli stessi Elfi Scuri dover agire in questo modo, ma sono pochi coloro che osano ribellarsi, pochi che tentano di cambiare la loro vita sottraendosi al pericoloso matriarcato e all'ira della dea Lolth. Pochi ma ce ne sono... Non tutti però vengono mossi dagli stessi istinti per fare questo. Un esempio è Drizzt Do'Urden che vive in superficie ed ha molti alleati ed amici. L'esempio opposto è Krizen Dal'Brad, che vive in superficie ed ha solo qualche alleato occasionale che serva ai suoi scopi. Krizen appartiene ad un casato minore, quello Dal'Brad appunto, e la sua avventura in superficie comincia dopo l'assassinio del maestro d'armi della casata (perpetrato con astuzia e una dose di veleno; dove non vince la forza bruta, vincono i sotterfugi!). Il giorno dopo infatti viene scelto per una missione di sterminio di elfi di superficie, nonostante la sua giovane età e nonostante fosse un novizio dell'Accademia. La missione si risolve in una carneficina e Krizen, l'unico superstita, decide di non ritornare nel sottosuolo ma farsi un nome, diventare potente ed avere ricchezze sufficienti per tornare nel sottosuolo, strapparli dalle mani delle chieriche di Lolth e instaurare una società a stampo più marcatamente patriarcale e comunque con l'unico dio adorato Vhaerahun. Inizia perciò a vagabondare da brigante, si unisce ad avventurieri di passaggio e vive molte avventure. Col tempo si è fatto effettivamente un combattente più esperto e subdolo e per questo ha deciso di iniziare a dedicarsi alla carriera di assassino. I prezzi richiesti per i suoi servizi non sono molto alti, il difficile è trovarlo, dato che mantiene un basso profilo e usa mille travestimenti per sfuggire ad alcuni nemici, ma soprattutto ai drow del sottosuolo che sono sulle sue tracce per vendicare Lolth del tradimento perpetrato da Krizen.

Caratteristiche: For 14, Des 18, Cos 14(15 con anello), Int 12, Sag 10, Car 12

Classe: Guerriero 4°/ Ladro 4°

Classe Armatura: 19 (Des +4, Armatura +4, amuleto +1)

Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +3, Volontà +2

Bonus in Mischia: Scimitarra/Spada corta +9,+4/+8 danni 1d6+4/1d6+1

Bonus a Distanza: Arco lungo composito +12, +7 danno 1d8+2

Privilegi di Classe: Competenza nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, tutte le armature e scudi, Individuare trappole con CD>20, eludere, attacco, furtivo +2d6; Scurovisione 36m, Immune agli incantesimi di sonno, +2 ai TS versus Ammalimento, individuazione delle porte segrete a 1,5 m, +2 TS di Volontà contro incantesimi, +2 ad Ascoltare, cercare, osservare, RI 18, Luci danzanti luminescenza e oscurità 1 volta al giorno.

Abilità

Utilizzare corde (8), Conoscenza terre selvagge (2), Muoversi, Silenziosamente (12), Scalare (5), Osservare (4), Ascoltare (4), Cercare (5), Equilibrio (5), Saltare (3), Nascondersi (15), Artista della fuga (5), Camuffare (7), Disattivare Congegni (4), Scassinare serrature (8), Utilizzare oggetti magici (4)

Talenti

Arma Focalizzata (scimitarra), Ambidestria, Combattere con Due Armi, Adattamento alla Luce Diurna, Specializzazione

(scimitarra), Stile della Doppia Spada

Equipaggiamento

Abiti, Borraccia, Acciarino, Faretra da gamba, Corda di seta, veleno di verme purpureo, Uncino da scalata, Anello d'oro, Orecchino d'oro, Fazzoletto di stoffa nera per coprire il volto, guanti di stoffa nera, borsa da cintura, sacchetti per monete d'oro, Trucchi per camuffamento, attrezzi da scasso perfetti, Scimitarra, scimitarra perfetta, spada corta perfetta, Pietra del tuono, Arco lungo composito perfetto potente (for 15), 20 frecce perfette, 200 Monete di Platino

Equipaggiamento Magico

Armatura cuoio borchiato +1, Piwafwi, Anello +1, alla Costituzione, Teschio d'Ambra, Stemma della casata Dal'Brad, Bracciali, dell'armatura +1, Zainetto pratico do Heward, Amuleto dell'Armatura +1, Anello dello Scudo Mentale, Bacchetta del sonno (49 cariche), 2 pergamene di Scudo, 2 di Invisibilità, 2 di Freccia Acida di melf, 1 di Spruzzo Colorato NB: i poteri degli oggetti sono già stati conteggiati in ogni valore del personaggio (abilità, bonus vari ecc...). Certi oggetti magici sono descritti sul sito della Settima Torre

Note



Krom, Cavaliere della Guerra

PnG creato da Olaf il 28/05/2003

Allineamento: Neutrale Malvagio

Razza: Mezzorco

Linguaggi: Comune, Orchesco

Descrizione

Krom è un grosso mezzorco, alto più di 2 metri e pesante + di 100 kg. Il suo fisico possente è "appesantito" da muscoli sproporzionati cresciuti in questo modo a causa dei severi allenamenti a cui l'ha sottoposto Celerum il Nero. Porta una barba ben curata (per gli standard dei mezzorchi) è una cresta di capelli neri tenuta ben unta grazie al grasso di maiale.

Background

Krom nacque presso la tribù di barbari Utghardt dei Cavalli del Cielo. Nonostante il suo aspetto e la sua chiara origine orchesca venne cresciuto normalmente nella tribù, grazie all'influenza della madre, che era stata a lungo concubina e amante del capotribù barbaro. Ma alla morte della madre, Krom venne cacciato e costretto, all'età di 11 anni, a vivere e a cavarsela da solo per riuscire a sopravvivere. Ovviamente da solo non poteva farcela e così riuscì a trovare rifugio presso la tribù orchesca del Ciglio Sanguinante. Qui continuò il suo addestramento da guerriero grazie al valente Mork Okkiozolo, che lo addestrò nelle nobili arti della guerra... Ma quando Celerum il Nero giunse dalla sua torre per annettere la tribù degli orchi al suo esercito, la fiducia di Krom nel suo mentore svanì. Questi infatti per non cedere alle condizioni di Celerum sfidò il potente mago a duello e venne disintegrato in un batter d'occhio. Krom, pur disprezzando la magia capì che il suo maestro era stato sconfitto ed ora doveva decidere se seguire colui che l'aveva battuto ed era quindi più potente, o rimanere solo di nuovo. Krom fece la sua scelta, e in breve ascese di rango all'interno dell'esercito di Celerum, diventando prima guardia del corpo dell'arcimago, poi il suo Cavaliere della Guerra. Krom è l'unico Cavaliere davvero leale a Celerum ed è disposto a sacrificare la sua vita per il bene del suo signore.

Caratteristiche: For 18, Des 14, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 9

Classe: Guerriero 10

Classe Armatura: 22

Tiri Salvezza: Tempra +11 Riflessi +4 Volontà +4

Bonus in Mischia: Ascia Grande +17/+12 danno 1d12+9

Bonus a Distanza: -

Privilegi di Classe: Talenti bonus (vedi : Talenti)

Abilità

Saltare +10, Scalare +10

Talenti

Arma Focalizzata (Ascia Grande), Iniziativa Migliorata, Attacco Poderoso, Specializzazione in un'arma (Ascia Grande), Critico Migliorato (Ascia Grande), Schivare, Incalzare, Incalzare Potenziato, Estrazione Rapida

Equipaggiamento

Grande zaino contenente il tipico equipaggiamento da avventura (Sacco a pelo, acciarino, corda ecc...). Cintura per armi per portare le sue numerose armi (Spada corta, pugnale, Martello da guerra). Un paio di pantaloni e di stivali di cuoio neri ormai consumati e sdruciti.

Equipaggiamento Magico

Amuleto di Celerum: Permette a Celerum il Nero di vedere cosa sta vedendo Krom, e inoltre una volta al giorno può fungere da teletrasporto per far tornare Krom al cospetto del suo padrone. Ascia Grande +3 Anello di Protezione+2

Armatura della Resistenza: Armatura Completa +1; conferisce Resistenza al Fulmine 10, Resistenza al Suono 10, Resistenza al Fuoco 10, Resistenza agli Incantesimi 17

Note



Leon Cormaskyr

PnG creato da **Urin** il 30/07/2003

Allineamento: Caotico Malvagio

Razza: Umano

Linguaggi: Comune, Draconico

Descrizione

Leon è basso e esile, ma molti hanno avuto prova della sua straordinaria forza fisica. Nessuno l'ha mai visto senza la sua nera armatura, e nessuno l'ha mai visto dormire. Solo alcuni hanno visto il suo volto consumato e cadaverico, e dimenticherebbero volentieri il suo sguardo e i suoi occhi neri.

Background

Leon Cormaskyr non è il primo nome di questo malefico personaggio: prima di venire corrotto tramite il potere di una spada, egli era uno dei paladini che esercitavano un ruolo di protezione a Suzail, nel tempio di Lathander. Cosa c'è di più profetico di cadere dalla luce nell'oscurità? Infatti, ora egli veste un'armatura nera come la notte, e neri come la notte sono diventati i suoi occhi. Era un giovane paladino, quando bramoso di maggiore potere cominciò a brandire una spada "trovata" in un antico tempio del Culto dei Draghi. La spada si rivelò per quello che era solo qualche settimana più tardi, quando egli era tornato in città. Nella notte, un drago nero piombò sul suo tempio a Suzail e portò scompiglio tra la popolazione. Solo pochi minuti dopo l'attacco, quando le guardie si stavano organizzando, il drago se ne andò, e molti videro che era cavalcato da un uomo. Cominciò così la vita di Leon, corrotto al punto da diventare uno spietato persecutore nel Vaasa. Numerosi villaggi si riunirono per contrastarlo, e riuscirono a scacciarlo dai loro cieli. Nuovamente senza patria, trovò il proprio regno tra le Lande di Pietra e l'Anauroch e le Montagne Desertsouth; qui è riuscito a soggiogare numerosi villaggi di predoni, e sotto la sua ombra è diventato molto pericoloso aggirarsi o passare per quelle lande. Sono anni ormai che non lo si vede più cavalcare il drago; il drago stesso non si vede più da molto tempo volare per quei cieli. Molti possono far combaciare la scomparsa del drago con la comparsa della collina ai piedi delle montagne che Leon ha eletto a propria dimora, e sulla quale è stato costruito un castelletto.

Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 17, Int 9, Sag 12, Car 14

Classe: Ex-Pal [6] / Guardia Nera [10]

Classe Armatura: 27

Tiri Salvezza: Tempra + 17 - Riflessi +9 - Volontà +8

Bonus in Mischia: + 20

Bonus a Distanza: + 18

Privilegi di Classe: • Abile con tutte le Armature, e tutti gli scudi • Abile con armi Semplici e da Guerra • Individuazione del Bene (Mag): A volontà. Funziona come l'incantesimo. • Benedizione Oscura: Applica il modificatore di Carisma (se esiste) come bonus a tutti i tiri salvezza • Punire il Bene (Sop): Due al giorno, puoi aggiungere +2 al tiro per colpire; se la creatura colpita è buona, infliggi 10 punti extra di danno. • Aura di Disperazione (Sop): Tutti i nemici entro 3 m. subiscono una penalità al morale di -2 su tutti i tiri salvezza. • Comandare Non-Morti (Sop): Puoi Comandare non-Morti 5 volte al giorno, come un Chierico di 8° livello. Una prova intimorire è fatta su 1d20+2; vedi pagine 139-140 del Manuale del Giocatore per dettagli • Attacco Furtivo: Ogni volta che attacchi qualcuno a cui è negato il bonus di Destrezza alla CA, o lo attacchi ai fianchi, puoi infliggere un danno extra di 4d6. Attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo nel raggio di 9 m. I danni extra non sono conteggiati per i colpi critici. Creature immuni ai danni critici o con occultamento ignorano questi danni • Imposizione delle Mani (Mag): Come azione standard, puoi curare te stesso o il tuo servitore immondo. Puoi curare un totale di 20 punti danno al giorno. • Servitore Immondo: Puoi evocare un Pipistrello immondo, un gatto, un topo crudele, un cavallo, un pony o un rospo da tenere al tuo servizio

Abilità

Guarire, Nascondersi, Intimidire, Conoscenza religioni, Ascoltare, Muoversi silenziosamente, Leggere Labbra, Cavalcare, Cercare, Percepire Inganni, Osservare, Conoscenza Terre Selvagge

Talenti

Riflessi da Combattimento, Autorità, Combattere in Sella, Attacco Poderoso, Incalzare, Spaccare L'arma Potenziato, Arma focalizzata (Spada Lunga)

Equipaggiamento**Equipaggiamento Magico**

Spada dello Smembramento. Armatura Completa +3 Scudo Grande di ferro +3 Giavellotti del Fulmine

Note

Ley

PnG creato da Xary il 16/01/2003

Allineamento: LN

Razza: Tressym (Famiglio)

Linguaggi: Comune (tramite orecchini magici)

Descrizione

Ley è una tressym piccola per la media dei tressym (56cm di lunghezza). Ha il pelo medio-corto, di color bianco avorio con la coda grigia e gli occhi azzurri. ha due piccoli orecchini d'oro raffiguranti un gatto acciambellato, ed un collare di argento tempestato di piccoli zaffiri.

Background

Ley è una tressym che per alcuni anni è stato il famiglio di un potente mago di nome Darliit-Kha'an. Ley è sempre vissuta con il mago, che la salvò da alcuni bracconieri quando era appena nata. Ley e Darliit erano più che amici, e passavano lunghe ore a parlare o semplicemente a guardare il cielo insieme, traendo gioia e conforto dalla reciproca amicizia. Ley assisteva Darliit in ogni sua opera, meravigliata delle capacità del potente mago. Il vecchio mago le fornì alcuni orecchini che le consentivano di comprendere le lingue delle altre razze, ma soprattutto di parlare con gli altri. In seguito Darliit assunse una giovane apprendista che gli facesse da spalla. Nonostante inizialmente la piccola tressym fosse gelosa e attaccasse continuamente l'apprendista, ben presto capì che l'apprendista non le avrebbe mai sottratto il vecchio mago umano, e la donna e la tressym fecero amicizia. Un giorno il sogno andò in frantumi. un halfling fece irruzione nella torre e urlando imprecazioni contro i maghi iniziò a distruggere tutto. Darliit e la sua apprendista cercarono di calmare a parole l'halfling dagli occhi d'oro, ma tutto fu inutile. allora passarono agli incantesimi, ma l'halfling fu più rapido. nel giro di pochi secondi l'apprendista annaspava, e cadde a terra stordita. Darliit provò a contrattaccare, ma l'halfling non dovette far altro che voltarsi verso il vecchio mago, perché il suo cuore si staccasse dal corpo e fosse teletrasportato in un piano sconosciuto. Senza alcun rimorso, poi l'halfling dagli occhi dorati giustiziò la maga piantandole un coltello nella spina dorsale. La tressym era caduta a terra e gemeva per quello che aveva visto. Ebbe a malapena la forza di trascinarsi fuori dalla torre prima che l'halfling appiccasse l'incendio. Ley passò molti giorni vagando senza meta. Per lungo tempo non mangiò e più volte rischiò di morire disidratata. Alla fine si riscosse, quando comprese grazie ad uno strano vecchio saggio che l'aveva costretta a nutrirsi e bere dopo averla trovata quasi morta vicino alla sua casa, che se era sopravvissuta vi era un motivo nel Grande Disegno degli dei, o che comunque aveva ora delle nuove possibilità. Ley decise di dare la caccia all'halfling dagli occhi dorati, e si ripromise di ucciderlo. Sapeva dove era nascosto il tesoro di Darliit, così iniziò a muoversi di città in città alla sua ricerca, charmando persone del luogo, affinché costoro compissero la ricerca per lei (una tressym che parla sarebbe considerata strana, e più un fenomeno da circo che una creatura senziente). Lentamente sta creando una organizzazione che lavori per lei, sfruttando (ma ricompensando per i servizi resi, comunque) un giovane nobile elfico che la ha presa in simpatia. Ley sa che il miglior modo per trovare ed uccidere l'halfling dagli occhi d'oro sono gli avventurieri e se lo ritiene necessario li ingaggia, talvolta presentandosi di persona, talvolta facendo uso di vari tramite.

Caratteristiche: For 3, Des 15, Cos 10, Int 12, Sag 12, Car 13

Classe: --

Classe Armatura: 21 (+2 taglia, +2 Des; +7 naturale)

Tiri Salvezza: Tempa +2, Riflessi +4, Volontà +1

Bonus in Mischia: 2 artigli +4 mischia; morso -1 mischia

Bonus a Distanza: artigli 1d2-4, morso 1d3-4

Privilegi di Classe: parlare con i feloni, Parlare il comune, Comprendere tutte le lingue (Tramite orecchini magici).

Collare della suggestione (Suggestione e Charme 1v/g)

Abilità

Ascoltare +4, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +17, Osservare +4, Scalare +5

Talenti

Arma preferita (artigli, morso)

Equipaggiamento

--

Equipaggiamento Magico

Orecchini Della comprensione: permette di parlare un linguaggio (un linguaggio extra se la creatura è già in grado di parlare) e di comprendere tutti i linguaggi, dal comune all'abissale, eccetto il druidico. Sempre attivo. Collare

Affascinante: consente di lanciare Charme e Suggestione entrambi una volta al giorno, come se fossero lanciati da un magi di 14 livello.

Note



Lorenz, Capo della Guardia di Palazzo

PnG creato da **Avatar** il 02/01/2003

Allineamento: Legale Buono

Razza: Umano

Linguaggi: Comune, Elfico

Descrizione

Lorenz è un uomo dalla corporature robusta, con profondi occhi azzurri e capelli scuri.

Background

Lorenz Gripstone, un uomo di valore. Divenne capo delle guardie pochi anni dopo aver finito l'addestramento, scavalcando con grandi passi tutti gli ufficiali più anziani di lui che avevano tentato più volte di salire di grado. La sua veloce scalata agli alti vertici della carriera militare è dovuto soprattutto alle sue doti di comando. Egli infatti si è distinto più volte nel corso di varie sommosse all'interno della città, per essere riuscito a far mantenere il sangue freddo ai suoi uomini, e per essere riuscito a sedare ogni tentativo di sovversione del potere che gli abitanti più movimentati avevano attuato. Anche il suo aspetto la dice lunga sul suo carattere: capelli corti, color sabbia, e occhi scuri, sguardo fiero e fisico imponente. La sua voce risuona tra le fila dei suoi uomini e la sua dedizione al re è stata più volte premiata con diverse onoreficienze. Date le sue doti gli sono stati offerti più e più volte incarichi di alto rango, a capo di eserciti e battaglioni, ma egli ha sempre rifiutato, adducendo come motivazione che il suo scopo era quello di mantenere la sicurezza del suo sovrano. Si racconta che questo suo morbosio attaccamento alla causa regale sia dovuto a un episodio della sua infanzia. Si dice infatti che quando era piccolo il re andò a visitare la casa in cui viveva, allora povera e malmessa, appena fuori città, e commosso dall'ospitalità di chi vi abitava regalò loro un sacchetto di monete d'oro che permise alla famiglia di regalare un futuro migliore al loro figlio. Egli è un grande spadaccino e un uomo di grande coraggio e generosità. Ogni re sogna di avere un alleato così fedele al proprio fianco.

Caratteristiche: For 15, Des 14, Cos 15, Int 12, Sag 13, Car 15

Classe: Guerriero 4°

Classe Armatura: 18

Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +3, Volontà +2

Bonus in Mischia: +6

Bonus a Distanza: +6

Privilegi di Classe: Competenza nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, tutte le armature e scudi

Abilità

Intimidire (8+2), Ascoltare (4+1), Osservare (4+1), Cavalcare (4+2), Conoscenze Armi (2+1), Conoscenze Militari (2+1)

Talenti

Arma Focalizzata (Spada Lunga), Autorità, Iniziativa Migliorata, Attacco Poderoso, Specializzazione nella Spada Lunga

Equipaggiamento

Cotta di Maglia, Scudo Medio, Spada Lunga, Arco Lungo, Faretra con 30 frecce, guanti di cuoio, borsa da cintura con 20 monete d'argento, divisa delle guardie di palazzo.

Equipaggiamento Magico

nessuno

Note

Madrigal (Velissa la Scambiata)

PnG creato da Lewis il 23/04/2003

Allineamento: Caotico Buono

Razza: umana

Linguaggi: Comune, Elfico, Nanico

Descrizione

Capelli biondo miele, lunghi fino alle ginocchia ed ondulati; occhi verdi. Volto lievemente allungato, dai tratti somatici simili a quelli degli elfi. Altezza 1,80 metri, peso 60 chili.

Background

Chiunque la veda e la senta cantare rimane stregato dalla sua grazia e rapito dalle dolci melodie che interpreta con sublime trasporto: è Madrigal, conosciuta anche come Velissa la Scambiata. Tutti, nella città di Falaros, pensavano che una ragazza così bella e dalla voce così incantevole non potesse essere semplicemente umana, ma una sirena oppure un elfo, sostituito nella culla da qualche folletto dispettoso. L'infanzia di Velissa era stata felice: suo padre era il famoso condottiero imperiale Dredan Di Blerun, sua madre un bardo di talento, la bionda Trianis; fu lei ad insegnare a Velissa a suonare l'arpa ed a cantare con grazia. Ma il destino si accanì contro di lei: dei sicari, cercando di uccidere suo padre, penetrarono nella loro casa; sua madre, nel tentativo di difendere suo marito e sua figlia, fu gravemente ferita alle mani ed alla gola. Trianis sopravvisse, ma solo per scoprire che aveva perso la voce e l'abilità delle dita; così riversò tutta la sua passione e le attenzioni sulla figlia. La fanciulla crebbe, imparando l'arte della spada da suo padre, e quella del canto e della musica dalla madre; ma nel cuore di Velissa c'era sempre il desiderio di scoprire chi aveva progettato l'assassinio di suo padre e colpito sua madre in maniera tanto crudele. Giunta alla soglia dei sedici anni Velissa era già famosa per il suo talento: il suo nome d'arte era Madrigal, ma alcuni fra i bardi più invidiosi la chiamavano Velissa la Scambiata, alludendo al fatto che la sua abilità tanto grande non poteva essere umana. La fanciulla, alta e bionda come la madre, con profondi occhi verdi ed un volto di bellezza quasi soprannaturale, era richiestissima a tutte le feste ed ai ricevimenti di corte. Ma la vita della città non faceva per Velissa, che aveva ereditato il carattere avventuroso del padre; così Madrigal lasciò Falaros, con la scusa di cercare i famosi Arpisti Elfici della Foresta di Galadhorn, lontano a nord. Ed in neffetti Madrigal ebbe modo, nei quattro anni che seguirono, di affinare le sue abilità e la sua arte, incontrando avventurieri e banditi, eroi e furfanti, ma soprattutto altri bardi. Dai bardi elfici ella infine sentì parlare del leggendario eroe che sarebbe un giorno giunto ad Esteldor per affrontare il Dragone Carnimirie, il Gemmato di Rosso, e l'avrebbe abbattuto impugnando la mitica Angruin, la Spada dei Re. Madrigal sapeva che chi fosse stato capace di scrivere e cantare la storia di questo eroe sarebbe divenuto il più famoso e leggendario bardo di tutti i tempi. Ma oltre al desiderio di guadagnare fama e gloria imperitura, questa storia la faceva sognare per altri motivi: ella era infatti cosciente della sua grande bellezza, e desiderava trovare un eroe coraggioso, bello ed affascinante, capace di vincere il suo cuore. E visto che il destino di questo eroe era divenire il nuovo re di Esteldor, perchè non divenire Regina al suo fianco? Una volta Regina di Esteldor ella sarebbe stata saggia e buona, ma soprattutto avrebbe potuto ottenere giustizia per suo padre e sua madre, vendetta contro i sicari ed i mandanti del vile attacco ai loro danni. La bella Madrigal vaga quindi come avventuriera fra le città ed i villaggi, allietando le feste ed i matrimoni con la sua grazia ed il suo talento, unendosi di tanto in tanto a bande di eroi, sempre alla ricerca dell'uomo misterioso che realizzerà le sue fantasie ed i suoi sogni.

Caratteristiche: For 12, Des 17, Cos 12, Int 16, Sag 14, Car 18

Classe: bardo

Classe Armatura: 14

Tiri Salvezza: Tempra +2 Riflessi +5, Volontà+8

Bonus in Mischia: +2 Pugnale +8 Spada Corta

Bonus a Distanza: +8 arco

Privilegi di Classe: Incantesimi: Charme, Lettura del Magico, Individuazione del Magico, Fuoco Fatuo

Abilità

Ascoltare +7, Cavalcare +8, Diplomazia +9, Intrattenere (Canto) +9, Intrattenere (Arpa) +9, Intrattenere (Danza) +9, Intrattenere (Conversazione) +9, Intrattenere (Oratoria) +8, Percepire Inganni +7, Valutare +4

Talenti

Arma Focalizzata (Spada Corta), Arma Preferita (Spada Corta), (Arma Focalizzata (Arco), Volontà di Ferro

Equipaggiamento

Arpa, Arco Corto, 20 Frecce (faretra), Spada Corta, Pugnale, Cavallo. Camicia di seta bianco perla dalle ampie maniche, sciarpa di seta rossa legata al collo, Stivali da cavaliere, Pantaloni di flanella neri. Mantello scarlatto con cappuccio.

Equipaggiamento Magico

Nessuno

Note



Mideel Strongfaith

PnG creato da **Lorien** il 24/03/2003

Allineamento: Legale Neutrale

Razza: Umana

Linguaggi: Comune, Celestiale, Infernale

Descrizione

23 anni, altezza 168 cm, peso 52 kg, occhi marroni, capelli castani raccolti in una coda di cavallo.

Background

Giovane sacerdotessa al servizio di St. Cuthbert, Mideel è figlia di un nobile di Menthar e di una vestale del tempio più importante e prestigioso della città: allevata da una bambinaia al servizio del padre, la ragazza viene subito messa al corrente del rapporto clandestino da cui era nata, cosicché negli anni dell'infanzia sviluppa un profondo odio per la madre, che non era riuscita a rispettare i sacri vincoli della sua posizione. Dopo un intenso addestramento nel combattimento ed un lungo periodo di studio, Mideel comincia a collaborare con il tempio in cui viveva la sua sacrilega madre. La sua devozione era enorme: combatteva con ardore i traditori, i fuorilegge e tutti coloro che erano venuti meno ai principi ed alle regole della società, ed aiutava coloro che se lo meritavano mostrando la sua stessa rispettosa fede. Sacerdotessa oramai fanatica dei doveri, la legge è tutto per lei e non può tollerare che al mondo esistano ancora villaggi e popolazioni totalmente anarchiche: per questo spesso si lascia prendere dall'eccessivo senso dell'onore e colpisce duramente coloro che, pur avendo un animo fondamentalmente buono, non rispettano pienamente i loro doveri. Si dice che ultimamente Mideel, scomparsa dalla città di Menthar, sia alla disperata ricerca di un artefatto magico un tempo appartenuto alla sua divinità, il dio del castigo St. Cuthbert.

Caratteristiche: For 12, Des 14, Cos 12, Int 14, Sag 18 (20) , Car 16.

Classe: Chr 6 di St. Cuthbert

Classe Armatura: 21 (14 a contatto, 19 colta alla sprovvista)

Tiri Salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +10

Bonus in Mischia: +8 (1d8+3 più 2d6 contro creature caotiche, mazza pesante legale +2)

Bonus a Distanza: +7 (1d8+1/19-20, balestra leggera +1)

Privilegi di Classe: Scacciare non morti 10 volte al giorno. Incantesimi da chierico al giorno 6/5/5/4 (CD base 15 + livello dell'incantesimo). Domini: Distruzione (Attacco punitivo 1 volta al giorno, +4 all'attacco, +6 al danno), Protezione (Interdizione protettiva 1 volta al giorno, +6 al prossimo tiro salvezza per un'ora).

Abilità

Ascoltare +7, Cavalcare (cavallo) +5, Cercare +3, Concentrazione +9, Conoscenze (arcane) +3, Conoscenze (religioni) +6, Diplomazia +7, Guarire +12, Orientamento +6, Percepire Inganni +8, Saltare +2, Sapienza Magica +7

Talenti

Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Inarrestabile, Arma Focalizzata (mazza pesante), Scacciare Extra.

Equipaggiamento

Zaino, scudo piccolo di metallo, simbolo sacro d'argento, 20 quadrelli, aspersorio d'argento, incenso comune, corda di seta (15 m), lanterna schermabile.

Equipaggiamento Magico

balestra leggera +1, talismano di saggezza +2, corazza di piastre +1, mazza pesante legale +2, anello di protezione +2, 3 candele della verità, 2 pozioni di cura ferite leggere (5°), 2 pozioni di cura ferite gravi (6°), 2 pozioni di saggezza.

Note



Nicolàs Lemoras

PnG creato da **Hercolinos** il 22/01/2003

Allineamento: Legale Buono

Razza: Umano

Linguaggi: Comune, Elfico, Abissale (che gli ha trasmesso il padre)

Descrizione

Alto 1,80, pesa 78 kg, atleticamente perfetto, capelli corti neri, occhi rassicuranti scuri ma da cui si vedono le tante sofferenze provate da Lemoras. Porta un filo di barba. Ha una cicatrice nella gamba procuratagli da un Mind Flayer durante uno scontro. E' anche molto colto ha studiato molto sulla storia e cultura del suo popolo ed è fedele alle tradizioni.

Background

Nicolàs Lemoras -Una vita di scelte Nicolàs Lemoras, figlio di Tysio, fu istruito fin da giovane alle arti dei paladini, tanto che, per le sue grandi capacità, entrò nell'ordine dei paladini di Heirenous a soli nove anni. Nel periodo del suo addestramento ebbe una vita di solitudine, poiché passava intere giornate ad allenarsi e a studiare sotto il severo sguardo del padre, mentre della madre non seppe mai nulla.. Questi però morì quando Nicolas era ancora giovane, il ragazzo però non si rattristò più di tanto della sua morte, non ne capì il motivo, forse per quello che aveva forse fatto a sua madre, o perché a lui quella vita di sacrifici forse non era mai piaciuta. L' ultima volta che vide il suo corpo fece un voto, dicendo che sarebbe diventato il paladino più saggio e potente del mondo. Era ancora un ragazzo. La morte del padre lo incentivò nell' apprendimento delle arti dei paladini, tanto che la sua fama accrebbe di molto. In questo periodo però era offuscato dal potere, infatti si comportava con arroganza verso gli altri, non con odio, ma mostrava la sua rabbia verso il padre agli altri paladini dell' ordine. I sacrifici potevano bastare, ora voleva soltanto far vedere al padre morto il potere da lui acquisito senza il suo aiuto, ma soffriva, non era felice, era solo soddisfatto. Durante le battaglie con la città di Nilio, aveva 21 anni, era stato nominato vice-ufficiale della fanteria, e, vinta la battaglia, con grande ferocia, decise di uccidere, con lo sbigottimento di Fartas (il maestro dell' ordine), i prigionieri. E solo allora il maestro capì. Fece un lungo e deciso interrogatorio al giovane, dicendo che essendo un paladino non dimostrava niente a nessuno. Essere un paladino per lui doveva essere un onore, non un peso, vuol dire aiutare i bisognosi, non essere potenti. In quel momento Nicolas si trovò di fronte ad un bivio. Ormai aveva molti seguaci, tanti da costituire un grande esercito e la sua fama di condottiero era ancora notevolmente accresciuta dopo la battaglia tanto che il Senato incominciò a preoccuparsi di lui. Ma le parole del saggio lo fecero riflettere intere notti. E alla fine scelse una vita di sacrificio e onore. Ora era il paladino più saggio e potente del mondo. Dopo aver sentito la sua scelta il vecchio maestro scomparve dichiarando Lemoras nuovo maestro dell' ordine. Iniziò per lui una nuova vita, pronto ad aiutare il più povero essere umano nonostante la sua fama. Fu anche eletto senatore della Grande Repubblica con la stramaggioranza dei voti, e conobbe Aler, di cui si innamorò dopo aver salvato il padre di lei da un attacco di orchi. Lei lo trovava così audace, nobile di animo, buono ma anche semplice che ne fu subito affascinata. Lui invece ritrovò la felicità di una famiglia che gli mancava da tempo, le piaceva di lei il sorriso, la sua curiosità e allegria che forse a lui mancavano. Con lei visse il periodo più felice della sua vita. Poi nacque il figlio a cui diede nome Helor. Poi fece una scelta importante, avere un figlio lo mise in crisi, come trattarlo? Sono un paladino o lo porto con me, perché altrimenti sarei cacciato dall' ordine, o dovrò abbandonarlo con Aler? Fu una scelta difficile, e ne soffrì molto, ma decise che per il bene del bambino, non voleva per lui una vita di odio e sofferenza come la sua, avrebbe dovuto lasciarlo per molto tempo. Non disse niente nemmeno Aler, lasciandole una lettera, in cui diceva di non rivelare al figlio la sua vita, ma dire che era stato ucciso. Dicendole di dire solo che era un paladino. Tornò alla capitale Lyssan, gestendo con gli altri senatore una situazione difficile nella Repubblica in crisi che lo lasciavano più che altro a gestire la politica che a salvare le vite innocenti dagli orchi, ma non dimenticando mai la sua famiglia. Ma all' improvviso, 20 anni dopo, i sogni di suo padre lo tormentavano egli diceva che sarebbe tornato e avrebbe compiuto con Helor quello che non era riuscito a fare con lui. Preso dal panico, Lemoras decise di abbandonare momentaneamente il Senato per svolgere le ricerche e scoprì che suo padre in

realtà non era morto, ma era passato alla malvagità, per questo il padre si uccise, entrando in contatto con le divinità demoniache. Fartas non gli aveva detto niente, come lui con suo figlio. Doveva ritrovarlo e così partì alla ricerca sapendo di dover compiere ancora molte scelte, ma che l' avrebbe fatto ora non per l' onore e il valore, ma per le uniche due persone che avesse veramente amato: Aler e Helor.

Caratteristiche: For 18, Des 13, Cos 15, Int 16, Sag 19, Car 20

Classe: Paladino 17

Classe Armatura: 21 (+1 des. +8 Armatura completa +2 Scudo di Heironeous)

Tiri Salvezza: Tempra +18, Riflessi +7, Volontà +18

Bonus in Mischia: +21/+16/+11/+6

Bonus a Distanza: +18/+13/+8/+3

Privilegi di Classe: Come un paladino di 17. livello

Abilità

Conoscienze(5 qualsiasi) +26, Intimidire +38, Osservare +30, Guarire+12, Professione+23, Percepire inganni+13, Raccogliere informazioni+23

Talenti

Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Mobilità Schivare, combattere in sella

Equipaggiamento

Porta sempre con sè l' immagine da lui disegnata di Aler, e ne tiene sempre il ricordo, poi porta anche un simbolo di ferro di Heirenous, molto pesante, per ricordargli delle sofferenze dal lui procurate nella sua gioventù. Porta anche molte medaglie al valore, che però tende a non esibire in pubblico per la sua umiltà, il pass per il Senato, poichè è il senatore dei paladini. Durante le battaglie porta la sua armatura completa.

Equipaggiamento Magico

Spada Viri: Datagli per riconoscenza dai maghi di Basylia, come dono per aver salvato l' intera città da un attacco, mentre poteva scappare, questa è una spada lunga che in possesso di un LB infligge 1d12+3, critico 16-20 ai malvagi, se no 20, *3. Scudo di Hironeous: Viene dato ad ogni maestro di Heironeous, e viene passato di generazione in generazione, dà una protezione di +2, ma se il pg rimane con meno di 20 pf funziona come un cura ferite medie (2d8+ livello del pg)

Note

La storia di Lemoras continua.... Se volete, la storia di Nicolàs è all' inizio del racconto "I cavalieri della Repubblica"
Hercolinos

Phomopsis, il Cacciatore Arciere

PnG creato da VampirGaze il 04/07/2003

Allineamento: Caotico Neutrale

Razza: Umano

Linguaggi: Comune, Elfico, Orchesco

Descrizione

Phomopsis è agilissimo e silenziosissimo, ha pazienza e sensi acuti molto sviluppati. Anche se figlio di Umani, l'affinità col suo arco è addirittura superiore a quella di qualsiasi comune Elfo.

Background

- “ La mia vita, le mie passioni e soprattutto il mio modo di essere, tutto questo lo devo al mio amato zio Galdor che ha condotto i miei passi fino ad oggi. Amavo da bambino alla sera, quando stavo accanto al focolare di famiglia, le sue storie. Storie di antiche arti venatorie e di brutti incontri con alcune “Bestie Magiche”. Ricordo come se fosse ieri i consigli del mio caro zio Galdor, è stato come un padre e anche di più. Crescendo, grande era il mio entusiasmo alle sue lezioni di caccia grossa, minuta all’aspetto, a fermo, in palude, col laccio, con le reti, con le trappole. Grazie alla sua capace guida, la selvaggina era nostra, sempre stando attenti al pericolo principale in cui correvamo: incappare in alcune “Bestie Magiche” erranti. Non c’era che dire, questi immondi esseri li odiavo e li odiavo sempre di più col passare del tempo. I giorni della mia gioventù, passavano in una sottile spensieratezza, sempre sotto la guida ed esempio di mio zio Galdor, tra inseguimenti e ricerche delle nostre prede. Fino a quando un giorno di mezza estate, al mattino, non vidi tornare lo zio Galdor dalla consueta battuta solitaria che intraprendeva una volta al mese. Mi misi a cercarlo, dopo un giorno lo trovai in una radura. Era in fin di vita! - ” - “ Zio, come stai?...chi ti ha ridotto così?...”. - Solo una fu la sua ultima frase. - “ Phomopsis....le...le...tremende Chimere...”. - E poi spirò. - “ Bastarde...Bastarde Bestie Magiche, non avrò pace fin quando non vi sterminerò!! “ . – Da allora Phomopsis ha incominciato a viaggiare solitario per le terre selvagge, schivo e scontroso con chiunque incontrava, ha affinato grandemente la sua abilità con l’arco che andava di pari passo con il suo odio infinito verso le Bestie Magiche, soprattutto verso le temibili Chimere. Nel suo errare per le grandi foreste, non è stato mai ben visto dai Druidi e dai Ranger guardia boschi per il suo piacere quasi disumano nel cacciare anche gli animali. Quando Phomopsis sente che la sua preda è vicina, si nasconde sulle cime degli alberi e pazientemente aspetta di gustare il dolore della sua prossima vittima. Nessun Worg o Lupo Invernale, se vaga solitario e incrocia il suo cammino, può scampare alle sue frecce letali e veloci come saette. - “ Vivo per sconfiggere il mio nemico, sono disposto a correre ogni rischio per averla vinta, ma il mio profondo e indelebile rancore verso queste bestie non mi rende ne stupido ne avventato, la mia pazienza mi ripaga ogni giorno per la questa mia caccia giurata, ma forse non mi ripagherà mai appieno per la perdita del mio amato zio....ti vendicherò zio Galdor....ti vendicherò finché aria e sangue scorreranno dentro di me!! “ . -

Caratteristiche: For 16 (Cintura Forza +2), Des 18, Cos 14, Int 14, Sag 12, Car 8For xx, Des xx, Cos xx, Int xx, Sag xx, Car xx

Classe: Ranger 5° livello / Arciere dei Boschi 2° livello / Cacciatore di Nemici 1° livello

Classe Armatura: 18

Tiri Salvezza: Riflessi +13 (+9 tiro salv., +4 Des) , Tempra +8 (+6 tiro salv., +2Cos.), Volontà +2 (+1 tiro salv., +1 Sag.).

Bonus in Mischia: +10/+5 (7/2 + 3 For).

Bonus a Distanza: +14/+9 (7/2 + 4 Des +3 mod. vari).

Privilegi di Classe: Seguire Tracce, Ambidestria, Combattere con due Armi. Nemici Prescelti: 1° nemico (Bestie Magiche); 2° nemico (Animali). Frecce Affilate, Bonus di incremento di gittata +6m, Riduzione Occultamento 10%, Arma Magica, Critico migliorato delle frecce +1, Nemico Odiato, Rancore+1d6. Critico Normale: 19-20x4. Critico contro Bestie

Magiche 17-20x4.

Abilità

Ascoltare (11 gradi), Cercare (5 gradi), Conoscenza Terre Selvagge (11), Conoscenze Geografia (2 gradi) Conoscenze Natura (5 gradi), Muoversi silenziosamente (10 gradi), Nascondersi (10 gradi), Orientamento (7 gradi), Osservare (11 gradi), Saltare (1 grado), Scalare (11 gradi).

Talenti

Tiro Ravvicinato, Iniziativa Migliorata, Tiro Preciso, Arma Focalizzata (Arco Lungo Composito), Tiro Lontano, Critico prescelto (Bestie Magiche).

Equipaggiamento

60 Frecce Perfette, Scimitarra e una Spada Lunga.

Equipaggiamento Magico

Arco Lungo Composito Potente + 3 (tiranti) Magico +1, Faretra di Ehlonna, Cintura For +2, 30 Frecce Magiche +1, Cuoio Borchiato Magico +1

Note



Principe Amul

PnG creato da **Roland** il 28/05/2003

Allineamento: LN

Razza: Umano

Linguaggi: comune, elfico, draconico

Descrizione

E' alto e slanciato, i capelli brizzolati come la folta barba (che ha fatto crescere per somigliare al padre), veste costantemente l'armatura e porta in tasca un miniritratto del padre.

Background

A sedici anni già combatteva accanto al padre, Maomil, nella vittoriosa battaglia di cancelli oscuri contro dei seguaci di Nerull, si narra che quel giorno distrusse più di 50 non morti. Nato nel castello di Umloren nell'anno del cielo rosso, portava sulle spalle il peso di un futuro immenso regno da controllare, la cosa gli creò dei dubbi su se stesso in gioventù, dubbi che dopo appunto la battaglia dei cancelli oscuri, sparirono dalla sua mente per lasciare il posto ad una risolutezza nell'agire impressionante. Le battaglie erano dominate dalla sua personalità e dal suo valore, a soli 26 anni condusse alla vittoria il suo esercito nella storica battaglia del Tramonto Oscuro, tenutasi ai piedi della sua città fortificata e così chiamata perchè gli avversari erano giunti al tramonto e il rosseggiare del sole contrastava con gli abiti scuri e le pelli verdastre degli invasori orchi, il più grande esercito che avesse mai solcato quella regione. Durante la stessa battaglia suo padre morì lasciando un profondo vuoto nella sua anima, vuoto che poté calmare solo la furia nella battaglia, tranciando tutti sul suo cammino raggiunse il corpo del padre caduto e dopo aver ordinato ai suoi uomini di salvarne il cadavere, prese la spada di suo padre e, nonostante il gran peso, la brandì con forza inimmaginabile e fece scempio dei suoi avversari, mosso solo dalla sete di vendetta, ma continuando anche nella follia ad impartire ordini ai suoi capitani. Il mattino lo vide solo, su una pila di cavalli corpi e lance rotte, a piangere il crudo destino che il fato aveva riservato alla sua stirpe. Allora il giovane Amul divenne Re, fardello che resse con grande maestria e grande saggezza, e a chi lo chiamava re, rispondeva che lui era il principe, l'unico vero Re era stato suo padre. Ancora regna sul suolo di Umloren, e nonostante l'età sia abbastanza avanzata, egli continua a mantenersi in esercizio ed è sempre un mirabile combattente.

Caratteristiche: For 18, Des 12, Cos 11, Int 13, Sag 13, Car 11

Classe: guerriero (6)

Classe Armatura: 19

Tiri Salvezza: come un guerriero del medesimo livello

Bonus in Mischia: +10

Bonus a Distanza: +7

Privilegi di Classe: come un guerriero del medesimo livello

Abilità

autorità 10 gradi

Talenti

combattere in sella, travolgere, colpo poderoso, incalzare, incalzare potenziato, competenza nelle armi esotiche (spada bastarda)

Equipaggiamento

Abiti regali, armatura completa perfetto, elmo con visiera e piume nere e rosse, arco lungo perfetto, 20 frecce perfette, pipa, lancia da cavaliere perfetta, scudo grande di metallo perfetto con su inciso il simbolo della sua casata (una corona

infilata in una spada).

Equipaggiamento Magico

Spada bastarda+5 decorata d'oro finissimo.

Note

E' il Re, quindi non sarà mai solo o in taverna...



Raven Silentcrow

PnG creato da **Lorien** il 22/04/2003

Allineamento: Neutrale Malvagio

Razza: Umano

Linguaggi: Comune, sottocomune, silvano.

Descrizione

32 anni, altezza 175 cm, peso 56 kg, occhi neri, capelli neri.

Background

Quasi tutti gli avventurieri che almeno una volta nella loro vita hanno attraversato le Montagne del Drago nei pressi di Ronis conoscono il famigerato Raven Silentcrow e le molteplici dicerie legate a questa figura. Abile e silenzioso assassino dotato di una malvagità fuori dal comune, Raven ha vissuto per molti anni di furti e scorribande nei villaggi vicini, con l'aiuto di goblinoidi che legava a se attraverso una potente bacchetta in grado di dominarli e ridurli in una perpetua schiavitù. Si dice che quest'uomo possieda un rifugio sotterraneo da qualche parte nelle Montagne del Drago, probabilmente le vecchie prigioni di un castello ormai in rovina, che usa come quartier generale per organizzare le sue losche missioni ed i suoi traffici misteriosi: nessuno è riuscito ad addentrarsi all'interno di questo edificio nascosto, pieno di tetri corridoi, passaggi segreti invisibili e trappole magiche nascoste dietro ad ogni angolo, ma si suppone che vi si possano trovare tesori di inestimabile valore. Raramente l'assassino si circonda di altri ladri, poiché ama lavorare individualmente non considerando nessun'altro degno di godere dei suoi insegnamenti, ma a quanto pare non ne ha assolutamente bisogno, visto che tra i suoi lavori svolti perfettamente si ricordano avvelenamenti di massa, assassinii reali, tradimenti impegnativi e furti di oggetti sorvegliati da interi plotoni di soldati. Un avversario da temere...

Caratteristiche: For 14, Des 20 (24), Cos 12 (14), Int 14, Sag 12, Car 16.

Classe: Ldr 10 / Ass 4

Classe Armatura: 25

Tiri Salvezza: Temp +9, Rifl +19, Vol +6

Bonus in Mischia: +19/+14 (1d6+4/18-20 più ferimento, stocco del ferimento +2) o +13/+8 (1d4+1/19-20 più veleno di Whinni Blu, pugnale avvelenato +1)

Bonus a Distanza: +19 (1d8+2/19-20, balestra leggera +2)

Privilegi di Classe: Attacco mortale (Temp CD 16), attacco furtivo +7d6, colpo incapacitante, eludere, localizzare trappole, uso dei veleni, schivare prodigioso (bonus Des alla CA), incantesimi di Assassino.

Abilità

Acrobazia +17, Artista della Fuga +15, Ascoltare +11, Camuffare +9, Cercare +12, Comunicazione Segreta +2, Concentrazione +4, Disattivare Congegni +12, Equilibrio +17, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +25, Nascondersi +25, Orientamento +5, Osservare +6, Percepire Inganni +11, Raggiungere +13, Scalare +12, Scassinare Serrature +23, Svuotare Tasche +17.

Talenti

Arma Preferita (stocco), Schivare, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Tempra Possente, Iniziativa Migliorata.

Equipaggiamento

Zaino, arnesi da scasso perfetti, 20 quadrelli, corda di seta (15 m), lanterna schermabile.

Equipaggiamento Magico

balestra leggera +2, stocco del ferimento +2, pugnale avvelenato +1, anello di protezione +3, armatura imbottita +3 della fortificazione moderata, guanti della destrezza +4, bracciali dell'armatura naturale +1, amuleto della salute +2, mantello

della resistenza +1, 3 pozioni di cura ferite moderate (8°), 2 pozioni di cura ferite gravi (12°), 2 pozioni di loquacità.

Note



Ruarc

PnG creato da **VampirGaze** il 27/05/2003

Allineamento: Caotico Neutrale

Razza: Mezz'Orco

Linguaggi: Comune, Orchesco.

Descrizione

Ruarc, grazie alla propria saggezza, è un mezz'orco tutt'altro che facile trovare, la sua chioma lunga e nera, ma decisamente curata, incute un certo rispetto. Quando indossa la propria armatura a piastre completa fa veramente impressione guardando la sua mole di quasi due metri di altezza.

Background

Che cosa può essere un mezz'orco, se non il figlio dello stupro di un orco verso un umana.....beh Ruarc non fa differenza, soltanto che alla sua nascita suo padre decise che sarebbe cresciuto con la razza più forte, quindi lo portò con se. Gli orchi sono per lo più stupidi, rozzi, violenti, irruenti....quasi animali, nella tribù in cui Ruarc è cresciuto, solo sua padre faceva differenza, non per niente era il capo.....gli insegnò che usare un'arma per abbattere il nemico è bene, usare un'arma per portare avanti un'idea è bene, ma non vi è ragione di usare un'arma quando non ve ne è il motivo. Temendo che non sarebbe riuscito a recepire ciò che gli diceva, in mezzo a tutta quella violenza, il padre lo affidò segretamente ad un sacerdote di nome Ghalen, conosciuto tempo addietro sui campi di battaglia, probabilmente tra i due non c'era amicizia ma esisteva un certo rispetto. Il giovane mezz'orco passò parecchi anni in compagnia di Ghalen, che gli insegnò che il combattimento è alle basi della storia del mondo e che Tempus ne è il Signore, per cui combattere è bene.....ma soprattutto lottare con onore, seguendo le leggi della battaglia, ma non dell'omicidio. Ghalen non era solo un chiaccherone, anzi fu lui ad insegnargli a usare la sua ascia, gli allenamenti che gli faceva fare sarebbero stati duri anche per un gigante. Gli insegnò ad usare la magia, quella che può lenire le ferite e quella che può distruggere.....gli disse che i sacerdoti sono emissari divini, quindi destinati a portare avanti il volere degli Dei. - Cosa poteva volere Tempus da lui? -. Ma gli orchi della sua tribù adoravano Gruumsh, lo avrebbero "aperto in due" appena scoperta la verità.....così, una volta finito il proprio addestramento, rimase a riflettere ancora per un altro paio di mesi sul proprio futuro.....non voleva tornare indietro, sarebbe morto inutilmente, eppure non sapeva dove altro andare.....così, decise di rimanere con Ghalen, lo avrebbe aiutato come aveva fatto con lui, d'altra parte il sacerdote stava diventando vecchio.....ma quando un giorno Ruarc tornò a casa, lo trovò disteso nel letto, pressoché morente. - Come era possibile? -. Pianse molto la sua perdita, non solo perché era morta una persona cara, ma poiché era morta a causa della propria indecisione, della propria paura ad affrontare il nemico.....Tempus gli aveva indicato la strada; prima di morire Ghalen gli regalò la sua armatura da battaglia, vi erano incisi chiari i simboli del severo Dio della guerra. Ruarc tornò alla tribù, suo padre era ormai troppo vecchio per governare, così disse loro che avrebbe preso personalmente le redini del comando, come membro più forte, legittimo erede ed in nome di Tempus.....scoppiò, così, il putiferio. Il mezz'orco chiamò la legge delle armi e sfidò il campione di Gruumsh, la vittoria gli sorrise, l'armatura lo difendeva da ogni colpo, come previsto una volta il campione sconfitto, altri si gettarono contro Ruarc....decise allora di usare la magia. Invocò la forza divina su di lui....tremarono.....era diventato il signore della tribù di Trug'null sul campo, nessuno adesso aveva il coraggio di opporsi. La sua guida si rivelò essere molto lungimirante, decise infatti che era giunto il momento di spandere il proprio territorio, iniziarono col flagellare le zone boschive e gettarono gli Elfi in ritirata, nello stesso tempo riuscì a convertire la tribù e, parzialmente, a cambiare le loro abitudini selvagge. Adesso prima di ogni battaglia, la tribù del mezz'orco si piega due secondi in ginocchio e chiede a Tempus la vittoria. Ora questi orchi sono arrivati al confine col grande regno degli uomini..... sono troppo forti per loro, quindi per evitare la distruzione del lavoro fatto, il saggio Ruarc si è recato in ambasciata da loro. - C'è una speranza per un nuovo regno degli orchi? -

Caratteristiche: For 18, Des 10, Cos 14, Int 10, Sag 20, Car 10

Classe: Chierico 9° livello

Classe Armatura: 24

Tiri Salvezza: Riflessi +3 (+3 tiro salv.), Tempra +8 (+6 tiro salv., +2 Cos.), Volontà +11 (+6 tiro salv., +5 Sag.).

Bonus in Mischia: +10/+5 (6/1 +4 For)

Bonus a Distanza: +6/+1 (6/1 +0 Des)

Privilegi di Classe: Domini: Forza (Forza Straordinaria, Giusto Potere) e Protezione (Santuario, Protezione degli Elementi, Immun. agli Incantesimi). Incantesimi: livello 0 (Guida, Individ. del Magico, Lettura del Magico, Luce, Resistenza, Virtù); livello 1 (Anatema, Azione Casuale, Benedizione, Comando, Devastazione, Scudo della Fede); livello 2 (Blocca Persone 2, Presagio, Silenzio, Suono Dirompente); livello 3 (Cecità/Sordità, Cerchio Magico contro il Male, Dissolvi Magie, Scagliare Maledizione); livello 4 (Immunità agli Incantesimi, Ristorare, Veleno); livello 5 (Comando Superiore, Distruggere Viventi).

Abilità

Concentrazione (12 gradi), Conoscenze Religioni (6 gradi), Sapienza Magica (6 gradi)

Talenti

Incant. Prodigioso, Arma Focalizzata (Ascia da Battaglia), Incant. in Combattimento, Iniziativa Migliorata.

Equipaggiamento

Spada Lunga Perfetta, Arco Lungo, 1000 monete d'oro

Equipaggiamento Magico

Ascia da Battaglia +1+1d6 da Fuoco, Armatura a Piastre completa+3(magico), Amuleto Saggezza +4.

Note



Salias Yesodh, Cavaliere della Pestilenza

PnG creato da **Olaf** il 28/05/2003

Allineamento: Neutrale Malvagio

Razza: Mezzelfo

Linguaggi: Comune, Elfico

Descrizione

Salias è alto 1,70 m ed ha una corporatura molto minuta. Estremamente trasandato nel modo di vestire e anche nella cura personale, porta una maschera sul volto che impedisce di scorgere i suoi lineamenti.

Background

Salias nacque in un piccolo villaggio nascosto nelle montagne del Thay, dove una comunità di elfi e umani viveva in pace e in armonia. La particolarità degli abitanti del villaggio però era una sorta di potere che tutti ricevano, chi prima, chi dopo, durante la crescita. Non si sa per quale motivo succedesse questo, ma Salias iniziò a manifestare il suo potere sin da piccolo; un potere però che gli impediva di avere rapporti interpersonali dato che ogni persona si avvicinasse troppo a lui rischiava di essere contagiato da un morbo che poteva avere esiti fatali. All'età di 10 anni dei Maghi Rossi attaccarono il villaggio, preoccupati dall'esistenza di questi umanoidi dotati di strani poteri che potevano costituire un ostacolo alla loro egemonia. Ma un'apprendista, non ancora mago rosso a tutti gli effetti, di nome Celerum, misteriosamente immune al morbo di Salias, riuscì a fuggire portandosi dietro il bambino e spiegando che voleva almeno contribuire a salvare una vita da quel massacro insensato. In realtà l'intento di Celerum era quello di studiare i poteri del bambino e scoperta la natura di essi, cercare di replicarli per acquisire potere... l'unica cosa che scoprì però è che i poteri di Salias erano legato ad uno strano tatuaggio che ha sulla spalla sinistra e che tutti gli abitanti del villaggio possedevano sin dalla nascita. Salias è cresciuto insieme a Celerum, adorandolo come un padre e senza minimamente pensare che in realtà l'arcimago si prende cura di lui solo per fini di studio. Ma ora dopo essere stato nominato Cavaliere della Pestilenza, e impiegato in missioni sempre più crudeli di sterminio, Salias cresciuto nella malvagità sta lentamente considerando l'errore di fondo che si compie seguendo la via del male, e che forse le intenzioni di Celerum non erano poi davvero così caritatevoli... Il tempo potrà dire quale via seguirà Salias, se quella del male o quella della redenzione...

Caratteristiche: For 11, Des 12, Cos 15, Int 12, Sag 7, Car 18

Classe: Stregone

Classe Armatura: 13

Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +4, Volontà +4

Bonus in Mischia: Falcetto +6, danno 1d6+2

Bonus a Distanza: -

Privilegi di Classe: Evocare Famiglio

Abilità

Concentrazione +14, Sapienza Magica +14

Talenti

Robustezza, Iniziativa Migliorata, Incantesimi in Combattimento, Schivare

Equipaggiamento

Salias non indossa equipaggiamento non magico, tranne una maschera bianca che porta sul volto, con una lacrima nera tracciata sotto l'occhio destro. Non si sa perchè porta questo oggetto, dato che non ha nulla da nascondere, ma lui non intende privarsene.

Equipaggiamento Magico

Amuleto di Celerum: Consente a Celerum il Nero di vedere ciò che vede Salias, e inoltre una volta al giorno può teletrasportare il Cavaliere al cospetto dell'arcimago. Anello di Protezione +2 Falcetto Venefico: Falcetto +2, sotto perenne effetto dell'incantesimo "Veleno" (CD 20). Tunica del Lebbroso: Questa tunica stracciata, ogni volta che Salias viene colpito, emana una nube del veleno Fumi di Othur Bruciato nel raggio di 3 m, che si dissipa dopo 1 round

Note

Salias è portatore di un morbo che colpisce chiunque si trovi a 3 m o meno da lui; questi deve fare un TS sulla Tempra con CD 20 ogni round. Se fallisce sviene per 1d20 rounds. Dopo aver scontato i rounds di svenimento deve fare un altro TS con CD 10, o morire. Se supera uno dei due TS d'ora in poi sarà immune al morbo per una settimana. Salias possiede un grosso topo di fogna di nome Ramphorincus come famiglia. Ramphorincus è completamente immune al morbo di Salias



Sen. Lady Margareth Orelliana

PnG creato da **Hercolinos** il 24/04/2003

Allineamento: C/B

Razza: Elfa

Linguaggi: Comune. Elfico, Nanico, e altri...

Descrizione

Ha 30 anni, capelli lunghi neri e, se in occasioni importanti, avvolti in una treccia, se no lasciati a sè. Ha un volto che lascia trasparire solo benessere, ciò che le infonde la natura, molti la descrivono come solare, anche se ovviamente ha il macigno della morte della sorella su di lei. Corpo snello, agile, ma comunque forzuto, si tiene sempre in forma, ed è di grande bellezza, molte ragazze si ispirano a lei. Pelle chiara e occhi celesti.

Background

Lady Margareth Orelliana nacque in una famiglia benestante di Metcung, nel nord della Grande Repubblica. Il padre era un grande latifondista, la madre proveniva anch' essa da una famiglia benestante. La vita d' infanzia della piccola Margareth è passata nella sua casa, circondata da servitori e tutori, la tipica vita di una nobile ragazzina. E lei si mostrava tale, capricciosa, viziata, senza nessuno... Studiò la storia, le lingue, la geografia e in queste trovava uno sfogo per quello che stava vivendo. Il padre era spesso via per affari, la madre troppo occupata a mostrarsi bella al pubblico, era già tanto se si fosse accorta di avere un figlia... anzi due. Infatti a 10 anni Margareth ebbe una sorellina, Landal, anche se aveva sentito in uno dei tanti ricevimenti e feste che si svolgevano nella propria casa che molti invitati avevano dei dubbi sul padre della bambina, infatti non c' era la minima somiglianza tra Landal e il padre. Le voci giunsero ad Ascard, il padre, che trattava spesso in malomodo la sorella di Margareth.. Fu così che nacque un grande affiatamento tra le due, infatti Margareth non sopportava vedere quell' uomo trattare così le proprie figlie. Ma restarono in silenzio e Landal continuò a subire i soprusi del padre per ancora 5 anni. Landal ne aveva adesso 7 e Margareth 17, pronta a partire per un collegio a Basylia, da cui poi avrebbe potuto scegliere la propria strada. Margareth aveva atteso quel giorno con trepidazione, non vedeva l' ora finalmente di separarsi da quella famiglia, e quel momento era giunto. Avrebbe fatto carriera come studiosa di legge e sarebbe tornata a liberare la sorella da quell' inferno. Ma accadde un imprevisto. Infatti, una settimana prima del giorno della partenza di Margareth due uomini giunsero alla loro casa. Si capiva subito ciò che erano, sicari, e, riunita tutta la famiglia nella sala, in trappola, rivelarono anche il mandante, un importante senatore della Grande Repubblica, per giunta amico del padre... venivano a prendere possesso di tutti i terreni della famiglia, infatti avevano scoperto dei giacimenti d' oro in quel sottosuolo e ricattarono il Ascard Orelliana, infatti anch' egli aveva preso possesso illegalmente di quei terreni, da un villaggio di contadini anni prima, ma Margareth e Landal lo vennero a sapere solo adesso. Il padre fu costretto allora a firmare alcune carte false, per rinunciare a tutti i suoi terreni e averi. Crebbe così in Margareth l' odio per quelle istituzioni, per la società falsa di quel tempo, e anche di dover rinunciare definitivamente ai suoi sogni di andarsene per la sua strada con la sorella, si era illusa. Ma ciò che accadde dopo fu anche peggio, appena il padre ebbe finito di parlare un sicario estrasse un pugnale e lo colpì, dicendo che così non ci sarebbero stati testimoni, e il proprio padrone avrebbe avuto un modo più facile per appropriarsi di quei terreni. Margareth e Landal erano spaventate, la madre cercò di fuggire, ma anche lei venne colpita senza pietà. Rimanevano così solo loro due. Margareth era però decisa a sacrificare la propria vita per quella della sorella. Un pugnale venne scagliato da un sicario verso la sorella, e la colpì. Margareth non aveva potuto fare nulla, ma non si dava pace per ciò che era accaduto. La sua ira crebbe, i e il suo rammarico. Si avvicinò alla sorella per prestarle soccorso, ma era ormai troppo tardi, la vide un' ultima volta, innocente, soccombere per mani assassine, le mani della propria famiglia, della Repubblica. Prese una lampada d' olio sul tavolo e la scagliò a terra verso i due, in breve tempo la stanza prese fuoco. Riuscì quindi a scappare affannosamente, senza capire il dove e il come visto che era annebbiata da mille pensieri, giunse in un bosco, era disperata. Sapeva che continuavano a cercarla i due sicari, per cui non poteva uscirvi. Si nascose lì, ma accadde qualcosa di strano, qualcosa non aveva mai immaginato, di come la natura fosse viva e di come avesse anche lei un' anima. Restò in quel bosco vari mesi, dove conobbe molti animali e capi che come lei era

stata tradita dalle istituzioni in cui aveva sempre creduto, anche la natura era stata tradita dall' uomo Imparò a conoscere tutto sulla natura, sugli esseri viventi e anche sull' arte del combattimento e della magia della natura. Capì poi che il suo momento di mettere in pratica ciò che aveva capito era arrivato. Dopo un periodo vissuto in alcuni piccoli villaggi entrò nella confraternita druidica di Kavak, dove si dimostrava molto severa con sé stessa e rigida verso le leggi. Qualità, secondo il magister druido Kalygolas necessarie in questo momento nel Senato. Così lei divenne co-senatrice e veniva inviata dal magister nelle missioni per placare la natura come terremoti, inondazioni... Alla morte di Kalygolas il consiglio dei druidi decise che sarebbe stata lei a prenderne il posto. Così come quello in Senato. Le sue idee erano rivoluzionarie, decisa a portare a termine la corruzione e il male nella Grande repubblica. Per questo in parte ottenne successo e in parte nemici. Durante i suoi viaggi capì la situazione critica dei piccoli villaggi e così fece proposta delle "Legge Orelliana" secondo la quale ogni villaggio dovesse essere controllato e ricevere aiuti almeno ogni 2 mesi. Il suo passato per tutti i senatori e consoli stessi è un mistero, negli archivi viene descritta provenire da una famiglia povera di un villaggio, in cui in realtà a residuo solo qualche settimana. E' lei stessa a non volere che nessuno sappia del suo passato, eccetto il consiglio druidico. Fu questo a farla diventare famosa come abile politica, oltre che come saggio druido, ma la sua massima aspirazione è il consolato, per vendicare così la morte dell' amata sorella e riportare finalmente la pace nella Repubblica.

Caratteristiche: For 16, Des 17, Cos 15, Int 20, Sag 21, Car 18

Classe: Druido

Classe Armatura: 17 (+ 3 des, + 4 armatura del bosco)

Tiri Salvezza: Tempa +9, Riflessi +11, Volontà +14

Bonus in Mischia: +16/+11/+6

Bonus a Distanza: +14/+9/+4

Privilegi di Classe: come druido 15° liv

Abilità

Muov. Silenz.

Talenti

Equipaggiamento

Ha un equipaggiamento poco vistoso quando in viaggio, fatto con solo ciò che le offre la natura. Si è creata così una misteriosa armatura "Armatura del bosco" leggerissima ma resistente e capace di farle venire in aiuto molte forze della natura, come se il suono prodotto da un colpo subito la chiamassero in aiuto. La sua arma preferita è una scimitarra. Quando invece è in veste di senatrice porta sempre gli occhiali e dei vestiti comunque più adatti, ma mai troppo sfarzosi.

Equipaggiamento Magico

Armatura del Bosco + 4 alla Ca destrezza max --- Se colpita, l' armatura chiama in aiuto una forza naturale esterna, che può variare da un animale di qualsiasi taglia, oppure a tempesta, venti, piogge, aridità, fertilità ecc...

Note

presente nell' avv. "I Cavalieri della grande Repubblica"

Shamael della luna scura

PnG creato da **VampirGaze** il 14/06/2003

Allineamento: Legale Malvagio

Razza: Mezz'Elfo

Linguaggi: Comune, Elfico, Orchesco.

Descrizione

Shamael è un Mezz'Elfo molto agile e forte, quello che salta all'occhio di più però è la quantità impressionante di cicatrici che ricoprono il suo corpo.

Background

Metà Uomo, metà Elfo; da molti di loro la sua razza può essere accettata in parecchi casi...ma la sua persona in particolare, non ha mai avuto comprensione, sua madre, la sua genitrice umana, morì alla nascita....ed il suo genitore elfico lo abbandonò quando aveva soli cinque anni, perché si vergognava di avere un figlio bastardo.... La vita di Shamael è stata un inferno, schiavo, servo, sempre incapace di difendersi....mai un arma con cui difendersi, ogni volta che digrignava i denti, il padrone usciva il coltello e lo minacciava di aprirlo come un capretto del suo allevamento... - “Faceva bene....sapeva di essere più forte e faceva valere il suo diritto di padrone.... ma non sapeva che dopo aver finito le dodici ore di lavoro, mi nascondevo in cantina e cominciavo a colpire le assi delle botti con tutte le mie forze, spesso facendomi male seriamente, continuavo finché il sangue non usciva dalle nocche, finché le mie gambe non erano ricoperti di lividi, finché ogni fibra del mio corpo non implorasse pietà...”. - Questo era un allenamento particolarmente rozzo, ma il giovane si sentì incredibilmente potente quando riuscì a spaccare una botte, colpendo il centro delle assi....si sentiva pronto... - “ ...Affrontai il padrone che aveva preparato la frusta per punirmi....sciocco, non sapeva cosa andava incontro....al primo slancio mi colpì in pieno viso, tramortendomi, poi colpì...colpì e continuò a colpire, fin tanto che la mia schiena non fu ridotta ad un ammasso di carne sanguinolenta. Mi ci volle un mese per riprendermi, non mi davo pace, dove avevo sbagliato? Decisi, allora, che sarei dovuto diventare più veloce, per evitare la sua frusta, così dopo il lavoro, cominciai a caricarmi di pietre e corsi veloce, sempre più veloce fin quando non sentivo più il peso di queste....mi facevo tirare le pietre da dei ragazzi del luogo, evitandole o prendendole con la mano....non potevo essere più fermato, sarei stato più veloce dei suoi colpi. “. - Shamael affrontò nuovamente il padrone...cominciò, così, a schivare i suoi colpi, non riusciva a prenderlo, un momento prima che il colpo arrivasse lui si spostava.....ma si rese conto che non riusciva ad avanzare, se fosse andato più vicino lo avrebbe preso, sapeva di non poter vincere....Shamael affrontò il suo avversario e perse. Stavolta Shamael rischiò di non sopravvivere....nel periodo di convalescenza, si recava spesso in riva al fiume per allenarsi, ignorando le indicazioni del cerusico....fin quando non svenne. Al suo risveglio trovò un uomo vicino a se, le sue ferite erano guarite....neanche un taglio....gli disse che fin quando si sarebbe limitato a guardare la frusta con gli occhi, Shamael non sarebbe riuscito a vincere....gli diede una benda. - “ Da quel giorno qualunque cosa facevo, ero sempre bendato, mi ruppi anche una gamba, ma lentamente appresi, vedevo i pericoli prima che questi arrivassero. Affrontai di nuovo il padrone.....il mio sguardo era impassibile e non si spostava mai dai suoi occhi....aveva paura.... Il mio bastardo padrone provo a colpirmi, ma intercettai la frusta con la mano, in meno di un secondo ero davanti a lui....gli trapassai la gola col mio pugno, lasciando che il suo sangue sgorgasse a fiotti sopra di me....gli altri schiavi gioivano per la mia vittoria, ma non c'era pietà nei loro confronti, da parte mia....erano deboli, meritavano di essere schiavi, non avevano fatto nulla per impedirlo, li radunai tutti con la forza e li vendetti.... “. - Fu solo allora, che Shamael riviste quel uomo, Sion, Monaco della Luna Oscura, seguace di Shar, apprese, così, i precetti della vita monacale e i dogmi di Shar. - “ L'ombra è la mia famiglia....la forza il mio valore....non c'è pietà per il debole....la ragione segue il vincente. “. -

Caratteristiche: For 16 (Cintura Forza +2), Des 16, Cos 14, Int 12, Sag 16, Car 10

Classe: Monaco 9° livello

Classe Armatura: 21

Tiri Salvezza: Riflessi +9 (+6 tiro salv., +3 Des.), Tempra +8 (+6 tiro salv., +2 Cos.), Volontà +9 (+6 tiro salv., +3 Sag.).

Bonus in Mischia: +9/+8 (6/4 + 3 For)

Bonus a Distanza: +9/+8 (6/4 + 3 Des)

Privilegi di Classe: Colpo Senz'Armi, Attacco Stordente, Eludere, Deviare Frecce, Mente Lucida, Caduta Lenta (9m), Purezza del Corpo, Sbilanciare Migliorato, Integrità del Corpo, + tutti i bonus da mezz'elfo.

Abilità

Ascoltare (8 gradi), Acrobazia (12 gradi), Artista della Fuga (6 gradi), Cercare (10 gradi), Conoscenza Terre Selvagge (10), Equilibrio (6 gradi), Muoversi silenziosamente (6 gradi), Nascondersi (6 gradi), Nuotare (4 gradi), Saltare (6 gradi), Scalare (6 gradi).

Talenti

Ambidestria, Schivare, Combattere con due Armi, Combattere con due Armi migliorato.

Equipaggiamento

500 monete d'oro.

Equipaggiamento Magico

Bastone a Tre Sezioni +2Fulmine, Mantello Pipistrello, Stivali Elfici, Bracciali Armatura +1, Cintura Forza +2.

Note



Shanja

PnG creato da **Nerga** il 25/05/2003

Allineamento: Legale Neutrale

Razza: Mezz'elfo

Linguaggi: Comune; elfico.

Descrizione

1.70, capelli lunghi ramati raccolti in una bella treccia, occhi verdi. le sue dita sn affusolate sn adate a suonare qualsiasi strumento. armatura in cuoio borchiato, tunica a maniche lunghe azzurro pallido.

Background

Shanja nacque in una famiglia ricca dove ricevette un'educazione prevalentemente basata sulla musica e la poesia. questo l'aiutò molto a coltivare la sua passione x la musica ed a sviluppare la sua naturale inclinazione nell'intrattenere la gente. quando i suoi genitori le proposero di cominciare un periodo di tirocino presso un anziano bardo elfo, amico da innumerevoli anni della sua famiglia, shanja accettò con gioia. apprese kn rapidità tutti i segreti ed i trucchi e diventò una dei + bravi e famosi bardi di tutto il paese. un giorno, mentre era in viaggio x raggiungere un villaggio, x starda incontrò un mago molto malridotto. siccome c'era una taverna nelle vicinanze, shanja decise di portarlo là e di prendersi cura di lui. il mago dalle vesti bianche era molto giovane e giaceva sul letto di una stanza della locanda in semi-incoscienza. dopo alcuni gg, il giovane mago parve migliorare. finalmente la ragazza si mise di lasciare il capezzale del mago x andare al mercato del villaggio ad acquistare anche alcune erbe x il mago. qnd ritornò alla locanda dov'erano alloggiati, tutti la guardarono kn un'aria triste. Shanja sentì un brivido serpeggiarle lungo la schiena. qnd raggiunse la camera, trovò l'oste ed un chierico al capezzale del ragazzo. Shanja nn riusciva a capacitarsi: xkè era dovuto succedere la sua unica e breve assenza? il ragazzo, in fin di vita, chiese kn un fil di voce all'oste e all'ormai inutile chierico di lasciarli soli. la ragazza si avvicinò al letto del mago e gli mise la mano sulla fronte. *magari.....con un infuso di erbe....*disse in tono poco convinto Shanja. il ragazzo scosse la testa e sul volto gli sidipinse un debole sorriso. *no, nn puoi fare niente x me....hai già fatto tanto....anche + di quanto avrebbe fatto un'altra xsona. voglio che tu sappia che ti sn estremamente grato x tutto qll che hai tentato di fare.....so che nn ti ripagherà di tutte le fatiche e del tempo che hai xso, ma ti prego di accettarla. ci sn tutte cose magiche.....sai....ti potrebbero essere utili.* e indicò la sua sacca, a cui shanja nn aveva prestato molta attenzione, dopo averla riposta in un angolo. la ragazza andò a prenderla e senza aprirla, ritornò vicino al mago e si sedette sul letto. *grazie....* gli mormorò. fu così che il giovane morì. shanja, stingendo la sacca, corse verso la porta. la spalancò, si fermò sulla soglia e lanciò un ultimo sguardo al mago: il suo volto era sereno e disteso. poi la ragazza, con le lacrime agli occhi, scese correndo le scale, uscì fuori dalla locanda e montò in sella. cavalcò x molto tempo senza fermarsi e nessuno sa dove si diresse. ogni tanto qualcuno la vede in qualche corte, taverna o piazza, ad intrattenere la gente. Ma nessuno soa affermare di averla udita cantare o suonare canzoni allegre. solo canzoni piene di tristezza, malinconia e nostalgia, canta Shanja il Bardo Triste.

Caratteristiche: For 14, Des 13, Cos 12, Int 15, Sag 14, Car 16

Classe: Bardo lvl 6

Classe Armatura: 9

Tiri Salvezza: R\T\V\ 4\4\6

Bonus in Mischia: +6

Bonus a Distanza: +6

Privilegi di Classe: incantesimi; competenza nelle armi e nelle Armature; Musica bardica; conoscenze bardiche

Abilità

diplomazia +8 intrattenere +13 cavalcare +11 conoscenze (tutte) +8

Talenti

arma focalizzata-- spada lunga; abilità focalizzata--intrattenere; abilità focalizzata--diplomazia; correre

Equipaggiamento

spada lunga, arco lungo, una daga, strumenti musicali, un libro di poesie e una corda.

Equipaggiamento Magico

Bracciale della fortuna; CA +7. anello di protezione; +2 cos. mantello della forza; +3 for.

Note

Silfin

PnG creato da **Zhulldzin** il 08/06/2003

Allineamento: caotico malvagio

Razza: umano

Linguaggi: Comune, Draconico, Abissale; Infernale; Orchesco; Auran; Ignan; Eflico

Descrizione

Silfin non è altro che un umano, appare molto vecchio dato che il potere di Andekk l'ha consumato notevolmente; la lunga barba grigia contorna un viso allungato con gli occhi infossati neri. La pelle è olivastrea, temprata dal sole del deserto.

Background

Tanto tempo fa Silfin era un ragazzo, di nome Simanel, nato da una famiglia di mercanti. Simanel ha da subito disprezzato l'avidità e l'attaccamento al denaro della sua famiglia per cui decise di seguire gli insegnamenti della scuola di Maghi di Adhur Gunshap. Le sue aspettative vennero però deluse dalla avidità che circolava anche tra i maghi stessi per cui Simanel fuggì dalla scuola in cerca di conoscenza che, riteneva, avrebbe acquisito prima e meglio da solo. Passò del tempo, Simanel crebbe nelle sue capacità magiche e tornò nelle sue terre, ma stavolta nella grande città di Artaxata. Dovette però constatare che nulla era cambiato da quando aveva lasciato i suoi luoghi nati, per cui per l'ennesima volta fuggì dal suo mondo diretto verso il deserto meridionale. Durante il cammino nello sconfinato deserto si ritrovò nell'oasi del Andekk, a lui per altro sconosciuta, luogo che veniva evitato da tutti gli autoctoni per le leggende che circolavano su di esso. Simanel ignaro entrò nella foresta del deserto e qui entrò per la prima volta in simbiosi col potere di Andekk. Ciò che il potere gli fornì fu un intero mondo da conquistare e diversi Clan orcheschi pronti ad obbedire ai suoi ordini; fu allora che Simanel prese definitivamente il nome di Silfin. Le sue truppe fomentate dal potere di Andekk distrussero ogni avversario nella terra degli orchi; il nuovo mondo in cui Silfin era giunto. Ma il piano del mago non si limitava a questa misera conquista il suo scopo era punire tutte le persone che popolavano la sua terra! Non esitò quindi a portare il grosso del suo esercito nelle terre dove aveva vissuto la sua infanzia. L'esercito di Silfin pareva inarrestabile, Adhur Gunshap venne completamente rasa al suolo; gli orchi di Silfin non fecero prigionieri. L'avanzata del mago venne però arrestata sotto le mura di Artaxata, la principale roccaforte di tutte le terre meridionali. Iniziò una logorante guerra che pareva senza fine. Ma i piani di Silfin erano destinati a fallire; nella terra degli orchi un manipolo di orchi superstiti alle stragi perpetrate dall'esercito del mago riuscì ad assaltare il suo castello. Fu uno stupido orco armato solo di un'ascia a porre fine al regno di Silfin. Perse così il controllo sul suo esercito e l'ascia dell'orco gli portò via anche una delle sue gambe. Umiliato e mutilato Silfin si rifugiò nelle sue terre, consapevole comunque di aver vendicato la sua umiliazione con la morte di quell'orco stolto! Nonostante il fallimento Silfin, Andekk restò al suo fianco indicandogli la via per un nuovo potere: la spada del drago! Fu così che il mago evocò quest'arma liberando il suo potere col desiderio di appropriarsene per poter finalmente completare i suoi piani contro Artaxata! Per un errore nella formula però la spada finì in mano ad una mezz'elfa, lontana da Silfin... ebbe allora inizio la caccia! Seguì la mezz'elfa fino all'isola di Sesta, dove poté constatare quanto la spada fosse di natura indomabile... la sua forza non sarebbe stata sufficiente in quell'impresa, ma il caso volle che proprio in quel momento un mezz'orco fosse caduto per mano della mezz'elfa e della spada; chi meglio di lui avrebbe potuto supportarlo nei suoi piani? Fu allora che prese possesso del suo corpo riportandolo in vita; nessuno avrebbe mai fermato un essere con la forza di un barbaro e l'intelligenza di un mago!

Caratteristiche: For 12 Des 18 Cos 16 Int 22 Sag 16 Car 14(+4 dal Andekk)

Classe: mago

Classe Armatura: 17

Tiri Salvezza: tempra 7 riflessi 10 volontà 14

Bonus in Mischia: +10/+5

Bonus a Distanza: +13/+8

Privilegi di Classe:

Abilità

Alchimia 10; Concentrazione 5; conoscenze (arcane) 10; sapienza magica 10; Raggiare 6; decifrare scritture 10;

Talenti

Arma focalizzata(scimitarra); incantesimi in combattimento; creare oggetti meravigliosi; incantesimi silenziosi; creare armi e armature magiche; comando(dal Andekk)

Equipaggiamento

Sacca dei componenti, libro del mago, pozioni, pugnali da lancio (10).

Equipaggiamento Magico

: Scimitarra della scuola di Adhur Gunshap (+1), bracciali Andekk (CA +3; Carisma +2) ; Anello Andekk (Carisma +2 e talento bonus: comando) Tunica Andekk (consente al mago di prendere controllo di altri esseri viventi)

Note

Silfin vive in simbiosi con potere di Andekk, un potere remoto col quale ha incantato gli oggetti da lui posseduti. Lo stesso potere è alla ricerca di fonti di energia per accrescersi, dando così un vantaggio anche a Silfin stesso.



Simoord

PnG creato da **Morpheus** il 24/01/2003

Allineamento: Neutrale Buono

Razza: Centauro

Linguaggi: Comune, Elfico, Silvano

Descrizione

La corporatura di Simoord unisce i tratti tipici dell'umano del cavallo, I suoi capelli sono neri e lunghi, gli occhi scurissimi, il busto è quello di uomo dalla forte corporatura, il corpo da cavallo è ricoperto da un pelo marrone e liscio.

Background

Simoord è un centauro, ma ha avuto un'infanzia molto meno fortunata degli altri suoi simili, ad appena 8 anni vide un gruppo di ogre uccidere barbaramente i suoi genitori e fare razzia del loro rifugio, il piccolo centauro fu trovato da alcuni elfi silvani, nel cuore della foresta di Crijian, dove imparò la loro lingua e crebbe; con gli anni in lui si accese un odio profondo per gli ogre, tanto che decise di lasciare i silvani per cercare ed uccidere tutti gli ogre malvagi che avrebbe incontrato nel suo cammino, Simoord iniziò quindi a vivere nei boschi e divenne presto famoso per le sue imprese e per i suoi epici combattimenti contro gli ogre, tanto che mentre alcuni lo hanno soprannominato "il Ranger errante", altri lo chiamano "L'ammazza-ogre". Simoord divenne un esperto arciere e molto abile nel combattimento e decise che avrebbe fatto bene ad arruolarsi in un esercito sia per conoscere nuova gente, sia per trovar qualcuno che lo aiuti a far scomparire la malvagità degli ogre dalla terra. Così Simoord si arruolò nelle forze armate della piccola città di Ar, nonostante sia un centauro, Simoord fu accettato per la sua prestanza fisica e per le sue qualità.

Caratteristiche: For 18, Des 16, Cos 15, Int 8, Sag 13, Car 13

Classe: Ranger

Classe Armatura: 16(+3 Des, +2 arm. naturale, +2 scudo, -1 taglia)

Tiri Salvezza: Tempa +6, Riflessi +7, Volontà +6

Bonus in Mischia: +8

Bonus a Distanza: +7

Privilegi di Classe: Nemico prescelto(giganti)

Abilità

Ascoltare +5, Conoscenza terre selvagge +6, Muoversi silenziosamente +7, Nascondersi +5, Osservare +5

Talenti

Arma focalizzata(zoccolo), Incalzare

Equipaggiamento

Simoord viaggia sempre con un'ampia bisaccia edove porta cibo e tutto l'occorrente per un viaggio, non gira mai senza il suo scudo di legno, le sue armi sono i due zoccoli (1d6) e un arco lungo potente composito(1d8+2) dal quale non si separa mai (anche quando dorme), di solito gira con alcune monete, ma solo poche monete d'argento

Equipaggiamento Magico

niente

Note

L'abilità che Simoord ha acquisito nell'affrontare gli ogre è incredibile, Simoord acquisisce un bonus di +2 al tiro per colpire quando colpisce un ogre o un ogre magi

Sir Steel

PnG creato da **VampirGaze** il 13/06/2003

Allineamento: Legale Buono

Razza: Umano

Linguaggi: Comune, Elfico.

Descrizione

Steel ha una chioma d'orata molto curata e tenuta corta, il suo bel aspetto si riflette nel grande fascino dei suoi modi di fare e agire.

Background

L' "Uomo d'Acciaio", così è stato chiamato, indistruttibile, non vi è nemico che Steel non abbia affrontato, non vi è niente che gli metta paura, lui riuscirà a portare il Bene in ogni angolo di Faerun.....ma non è sempre stato così. Nacque a Silvertree, un piccolo paese autonomo dal grande regno, una comunità pacifica, ma anche indifesa. Praticamente nessuno veniva a disturbarli, anche perché non avevano niente se non loro stessi, fu proprio questo che un gruppo di briganti venne a prendere, rapirono alcune fanciulle del paese, volevano venderle come schiave. - "Io avevo fatto un addestramento alla capitale come miliziano, per poi tornare a casa dove vivere nella pace, ma non ci pensai due volte, raccolsi la spada, deposta nel baule, e incominciai un inseguimento solitario. Li raggiunsi, senza farmi sentire, si erano accampati ed erano già sbronzi.... ma erano sempre in sette..... era un suicidio..... poi uno di loro incominciò a molestare una delle ragazze, sentivo le urla di lei nella mia testa, venni colto dal furore...". -. Quando tornarono a casa, le ragazze, tutte salve, dissero di come, illuminato da una luce e ira divina, Steel si era scagliato contro i briganti, mulinando colpi e schivando i loro. Era diventato l'eroe del villaggio, gli volevano tutti bene, purtroppo nello scontro la sua lama si era rotta. - "Passarono un paio di anni, da quel giorno, ero divenuto il difensore del villaggio, in altre occasioni mi ero distinto per il mio coraggio, così un giorno, attirato in una specie di festa a sorpresa per me, scoprii che tutto il villaggio aveva speso tutto il loro denaro per regalarmi una spada.... 'Il coraggio del Leone', queste erano le parole incise sopra, essa brillava col potere della magia.... piansi di commozione, ma non era finita, il comandante Qasim, dei paladini di Caer Callidyr, era venuto a conoscenza dei miei sforzi e mi voleva tra le sue fila..... rifiutai..... non potevo abbandonare il villaggio.... ma ancora non sapevo quanto potesse essere generoso Qasim." -. Il comandante stazionò una dozzina di miliziani e due paladini pur di averlo tra le sue fila.... non pote rifiutare....si allenò notte e giorno, imparò i precetti della giustizia e i dogmi di Tyr e finalmente arrivò la sua consacrazione a Paladino....."Sir Steel". - "Pensavo che ora che fossi Paladino, tutto sarebbe stato più semplice, il più delle volte infatti bastava la mia autorità per sedare ogni problema.... ma venne il giorno in cui incontrai il male puro..." - Venti miliziani, Steel e Relmar, un altro paladino con cui faceva squadra, avvistarono del fumo....affrettarono il passo....solo per rimanere agghiacciati.....superata una collina videro una figura ammantata nel mezzo di un massacro inconsulto di donne, uomini e bambini... sangue ovunque....Steel ordinò l'attacco....vennero spazzati tutti in un colpo..... allora Steel e Relmar si gettarono in affondo, ma questa figura....fu lei a sorprenderli.....affondò la sua mano dentro al torace del suo amico... - "Non ci vedevo più dalla rabbia.... colpì con tutte le mie forze, diedi il mio colpo migliore.....la spada colpì duro....quando riaprii gli occhi, lo vidi in volto....un teschio.... non era umano... lo avevo colpito, forse ferito, dato che era sfregiato, ma adesso ero paralizzato sotto il suo sguardo, braci ardevano nei suoi occhi, lasciai cadere la spada.... e sentii echeggiare la sua risata.... si prese 'Il Coraggio del Leone' e scomparve nelle tenebre da cui era venuto... non ero pronto.... non ero ancora preparato. Mi dissero che non era colpa mia, che nulla avrei potuto, so solo che mai più nella vita sarei stato colto non pronto. Lo giuro! " -.

Caratteristiche: For 16, Des 10, Cos 12, Int 12, Sag 14, Car 18

Classe: Paladino 9° livello

Classe Armatura: 21

Tiri Salvezza: Riflessi +6 (+3 tiro salv., +3 Des) , Tempra +7 (+6 tiro salv., +1Cos), Volontà +5 (+3 tiro salv., +2 Sag.).

Bonus in Mischia: +12/+7 (9/4 + 3 For)

Bonus a Distanza: +9/+4 (9/4 + 0 Des)

Privilegi di Classe: Individuazione del Male, Grazia Divina, Imposizione delle mani, Salute Divina, Aura di Coraggio, Punire il Male, Rimuovere Malattie (3 v x settimana), Scacciare Non-Morti, Cavalcatura Speciale.

Abilità

Ascoltare (3 gradi), Cavalcare (8 gradi), Conoscenza Religioni (12 gradi), Concentrazione (2 gradi), Diplomazia (12 gradi), Guarire (4 gradi), Percepire Inganni (4 gradi), Osservare (2 gradi).

Talenti

Iniziativa Migliorata, Estrazione Rapida, Arma Focalizz. (Spadone), Critico Migliorato, Attacco Poderoso.

Equipaggiamento

Lancia Pesante Perfetta, 1000 monete d'oro.

Equipaggiamento Magico

Spadone +1 (Sacro +2d6 contro Creature Malvagie), Guanti Forza +2, Armatura a piastre completa +3 magico.

Note



Storn Skulldark

PnG creato da **Arnjlot** il 14/01/2003

Allineamento: Legale Neutrale

Razza: Nano

Linguaggi: Comune, Nanico

Descrizione

Massiccio, possente, sempre coperto completamente dalla sua armatura, è di carnagione scura ed ha una profonda cicatrice sulla guancia sinistra, ricordo lasciatogli da un Nano Grigio durante la liberazione della sua città. Ha anche una folta barba grigia che ostenta con orgoglio, come il simbolo della sua bravura in combattimento, come a dimostrare che la vecchiaia non può nulla contro di lui. Ed in effetti non sembra che Storn sia destinato ad andarsene tanto presto.

Background

Storn è un esempio di come la tenacia e la forza di volontà possano avere la meglio su qualunque altra cosa. Rimasto orfano quando ancora era molto giovane, cominciò a vagabondare per il mondo, abbandonando la propria casa sotto le montagne. Viaggiò moltissimo, imparando sempre di più sull'arte del combattimento. Voleva a tutti i costi divenire famoso, e tornare a casa da trionfatore, così che tutti l'avrebbero ammirato. Infine, dopo molti anni, decise di fare ritorno. Ma giunto a casa, scoprì che i suoi simili erano stati attaccati e sottomessi da un gruppo di Duergar che li aveva assaltati a tradimento. Storn riuscì a liberare un gruppo di soldati e guidò la contro offensiva che liberò la sua patria dal nemico. Per premiarlo, il sovrano lo nominò sua guardia del corpo personale, la carica più alta dopo quella di re, carica che Storn ricopre ancora oggi, in modo impassibile ed inamovibile, seguendo alla lettera i suoi ordini. Con il tempo, ha cominciato a diventare scontroso. Assomiglia moltissimo ai vecchi burberi delle favole, sempre a brontolare; l'unica eccezione è la cieca devozione che ha nei confronti del suo re, che può a tutti gli effetti considerare un amico. E' un sostenitore delle leggi e delle regole, che elogia in modo quasi fanatico, e sarebbe pronto a dare la vita per evitare una nuova oppressione. Inoltre è una personalità rispettata ed ammirata in tutta la comunità, presa ad esempio da tutte le generazioni di nani che l'hanno conosciuto.

Caratteristiche: For 14, Des 12, Cos 18, Int 10, Sag 12, Car 10

Classe: Guerriero 7°/Difensore Nanico 5°

Classe Armatura: 26 (+1 Des, +8 Armatura Completa, +2 Scudo grande metallo, +3 Bracciali dell'Armatura, +1 Schivare, +1 Anello di Protezione)

Tiri Salvezza: Tempra +15, Riflessi+ 4, Volontà +7

Bonus in Mischia: +17/+12/+7 Ascia da guerra nanica +2 Danno (1d10 + 6 /18-20 x3)

Bonus a Distanza: +13/+8/+3

Privilegi di Classe: Posizione Difensiva 4 volte al giorno, Riduzione del Danno 3/-, Percezione difensiva (Bonus alla CA, mai attaccato sui fianchi)

Abilità

Percepire Inganni +11, Ascoltare +11, Osservare +11

Talenti

Resistenza fisica, Robustezza, Schivare. Specializzazione nell'Ascia da guerra nanica, Arma focalizzata (Ascia da guerra nanica), Competenza armi esotiche (Ascia da guerra nanica), Tempra Possente, Critico Migliorato (Ascia da guerra nanica)

Equipaggiamento

Borsa da cintura con 2 razioni e 500 MO, Armatura completa, Scudo grande in metallo, 1 Diamante grezzo che tagliato

acquista il valore di 2000 MO (è un ricordo dei genitori).

Equipaggiamento Magico

Ascia da guerra nanica affilata +2, Elmo della Visione del Vero, Bracciali dell'Armatura +3, Anello del Sostentamento, Anello di protezione +1.

Note



Syrial

PnG creato da **Morpheus** il 26/01/2003

Allineamento: Legale buono

Razza: halfling

Linguaggi: Comune, Halfling, Elfico, Nanico, Draconico, Auran, Terran, Aquan

Descrizione

Nonostante sia una halfling di mezza età (ha 64 anni) Syrial ne mostra meno di quaranta, da molri halfling è ritenuta la più bella e attraente halfling della città, nonostante no abbia mai mostrato segni di vanità, i suoi capelli sono neri e lunghi fino alle e caviglie, gli occhi e i lineamenti dekl viso sono qulli tipici di un'halflimg trentenne e non certo di una sessantenne

Background

Syrial è un'halfling nativa della città di Ar, in questa città esiste un quartiere chiamato quartiere degli Halfling popolato solo da Halfling; sin da piccola ha mostrato i tratti tipici del suo carattere: la curiosità. la voglia di imparare e di sapere. La sua inntata curiosità di voler sapere qualsiais cosa la spinse, molto giovane, a compiere molti viaggi in compagnia dell'amica Reina con la quale condivideva sogni e aspirazioni. Le due Halfling viaggiarono per tanti regni conoscendo molto dalle culture altrui, nei loro viaggi impararono lingue e le antiche leggende di nani e elfi; ma la sete di conoscenza spinse troppo le due giovani fino addirittura al regno dei drow dove furono catturate da alcuni arcieri dell'esercito drow; le due riuscirono a scappare, ma nella fuaga Reina fu uccisa. Syrial era disperata per la prematura scomparsa dell'amica e non riusciva a perdonarsi di quello che era successo. Tornata nella sua città a Syrial apparso Yondalla, la dea degli halfling, che gli disse di non disperarsi e chiese alla givane un favore: il tempio di Yondalla nella città era gestito da una sacerdote corrotto, Lecrin, che aveva tradito la dea; Yondalla chiese a Syrial di prendere il suo posto. Syrial ricevette la spada corta di Yondalla e la mostrò ai sacerdoti del tempio dimostrando che era stata scelta da Yondalla per comandare il tempio, ma Lecrin non era della stessa opinione e ingaggiò uno scontro con Syrial; la giovane, guidata dalla sua dea, uccise il malvagio chierico con la sua spada. Da quel giorno Syrila divenne la capo-sacerdotessa del tempio

Caratteristiche: For 10, Des 18, Cos 14, Int 20, Sag 20, Car 18

Classe: Chierico

Classe Armatura: 18(+4 Des, +3 cuoio borchiato, +1 taglia)

Tiri Salvezza: Tempa +11, Riflessi +9, Volontà +14

Bonus in Mischia: +9/+4

Bonus a Distanza: +13/+8

Privilegi di Classe: Scacciare non morti, vista crepuscolare

Abilità

Alchimia +15, Ascoltre +17, Cercare +15, Conoscienze (religioni) +15, Decifrare Scritture +14, Osservare +15, Percepire inganni +15, Raccogliere informazioni +14, Sapienza magica +15, Scrivere pergamene +15

Talenti

Arma focalizzata(spada corta), Iniziativa migliorata, Robustezza, Scacciare migliorato, Schivare

Equipaggiamento

Quando lavora al tempio si veste ncon un abito lungo e sontuoso dicotone bianco ricamato in argento, in casa usa abiti molto più semplici

Equipaggiamento Magico

La spada corta di Yondalla è una spada corta magica+5, e conferisce a chi la usa la possibilità di usare tutti i domini conferiti dalla dea Yondalla usando 1 volta al giorno ogni incantesimo divino bonus dei domini di Yondalla se il possessore della spada è un chierico e possiede il livello necessario per usare l'incantesimo scelto, in ogni caso la spada non conferisce di usare più di 8 incantesimi bonus al giorno.

Note



Taliryn

PnG creato da **Elan** il 24/05/2003

Allineamento: legale buono

Razza: elfo

Linguaggi: Elfico, comune, celestiale

Descrizione

Taliryn ha dei bellissimi occhi azzurri ed una voce melodiosa con la quale riesce ad incantare ogni individuo esistente. I dorati capelli, ogni volta che vengono agitati dal vento, emanano un delizioso aroma rilassante. Alta 1.65m era la più alta ragazzanel suo villaggio. il suo peso si aggira intorno ai 45kg

Background

Taliryn naque in una benestante famiglia elfica. già da piccola si interessava molto alle usanze chiericali e rimaneva meravigliata ogni volta che vedeva un chierico operare un qualsiasi incantesimo. Raggiunta la maggior età la giovane decise di intraprendere la vita chiericale servendo Corellon Larethian. Gli altri chierici furono molto lieti della sua decisione, ma, er mettere alla prova la sua fede, decisero di assegnarle un insolita missione; la mandarono a recuperare un magnifico liuto che si diceva essere custodito dalle fate in un misterioso colle che mai nessuno aveva visitato. Taliryn accettò con gioia la missione, lieta di meritarsi la fiducia degli altri chierici; partì pochi giorni dopo scortata da una decina di chierici. Dopo una settimana di marcia giunse al colle; passarono vari minuti prima che la giovane riuscisse ad entrare, ma alla fine trovò una piccola cavità che fungeva da entrata. Lentamente entrò, lasciando fuori ad attenderla i chierici che l'accompagnavano. Il colle era buio e si vedeva poco di quel che c'era intorno, ma Taliryn non si preoccupò di accendere torce o di illuminare la strada che doveva copiere in alcun modo; sapeva che Corellon l'avrebbe guidatanel luogo in cui si trovava il liuto. Camminò per pochi minuti ed improvvisamente una strana luce azzura si accese in una stanza di fronte alla giovane. Taliryn iniziò allora a camminare più velocemente, mettendosi addirittura a correre, fino a che non raggiunse la stanza illuminata. Qui vide uno strano essere intento a suonare un meraviglioso liuto, probabilmente quello che era statamandata a recuperare, tutto adornato di gemme e con incisi strani disegni. Taliryn iniziò ad avanzare, incantata dal suono dello strumento e incurante dei pericoli che avrebbero potuto circondarla. L'essere che intanto continuava a suonare il liuto ghignò malvagiamente, pregustandosi a gustare carne fresca dopo tanto tempo passato a nutrirsi con pochi esseri che viaggiavano incauti dentro il colle. Improvvisamente però Taliryn si fermò; le era apparsa davanti agli occhi l'immagine di Corellon Larethian che le ordinava di fermarsi. Allora la giovane udì un acuto e penetrante grido di rabbia mista a stupore. Alzò lo sguardo intimorita e vide l'essere, che poco prima stava suonando il liuto, scagliarsi contro di lei pronto ad azzannarla. Quasi contemporaneamente comparve nelle mani di Taliryn una lucente spada lunga con la quale riuscì a parare il primo attacco del mostro. Iniziò allora un combattimento che proseguì per vari minuti senza che nessuno dei due mostrasse segni di debolezza. Poi Taliryn riuscì a raggiungere il liuto e tentò di utilizzarlo per placare l'ira del mostro. Appena le prime note iniziarono a riempire la stanza l'elfa intonò un dolce canto con il quale riuscì a placare l'essere che si sedette quietamente. La giovane iniziò allora ad indietreggiare cercando di dirigersi verso l'uscita, suonando il liuto ma smettendo di cantare. Appena fu abbastanza distante dalla stanza iniziò a correre smettendo completamente di suonare. Immediatamente si udì il grido dell'essere furioso per aver perso una così facile preda. Subito dopo fu possibile udire i passi dello stesso che si muoveva in direzione di Taliryn. La giovane fu presa dal panico e iniziò a correre alla cieca senza sapere dove si stava dirigendo. Improvvisamente, dopo vari minuti di corsa, si accorse di aver sbagliato la strada che avrebbe dovuto percorrere. Sentiva dietro di sé i passi dell'inseguitore che continuava ad avanzare verso di lei, ma ormai non poteva più sperare di fuggirgli: l'entrata si trovava probabilmente al lato opposto al suo. Disperata Taliryn continuò a procedere più lentamente nella fitta rete di cunicoli di cui il colle era composto. Dopo poco tempo venne raggiunta dall'essere. I suoi occhi erano rossi infuriati e Taliryn capì che il liuto non sarebbe riuscito a tranquillizzarlo. Impugnò saldamente la spada che poco prima le era comparsa tra le mani e si preparò nuovamente a combattere. I due combatterono ancora per vari minuti. Taliryn venne ferita ad un braccio, ma riuscì ad infliggere un profondo taglio nella gamba del suo avversario che non parve però tener conto della ferita. Poi una

strana luce si accese vicino alla giovane. Guardandosi intorno questa scoprì che due fate le si erano accostate e adesso stavano recitando un incantesimo in lingua a lei sconosciuta. In pochi istanti si ritrovò fuori dal colle. Le fate che l'avevano aiutata si misero a parlare con i chierici che accompagnavano Taliryn. Dopo qualche minuto ripartirono alla volta del villaggio dal quale erano giunti. Durante il percorso nessuno disse nulla ed i chierici si limitarono a guarire le ferite che l'elfa aveva riportato. Quando finalmente giunsero al villaggio i chierici condussero Taliryn al tempio di Corellon e la fecero parlare con il sacerdote. Questi le chiese di raccontargli ciò che era accaduto dentro il colle. La giovane fece come le era stato ordinato e si mise a narrare di come avesse trovato lo strano essere e di come la spada le fosse apparsa in mano. Appena Taliryn ebbe finito di raccontare la sua storia il sacerdote prese la spada dalle sue mani e la depose lentamente su una statua posta al centro della stanza. In pochi istanti sia spada che statua iniziarono a brillare di una rilassante luce azzurra. Il sacerdote spiegò allora a Taliryn che quella era una spada benedetta da Corellon e che nei momenti di maggior difficoltà le avrebbe infuso coraggio per proseguire. Ridandole la spada il sacerdote decise che anche il liuto che aveva recuperato le sarebbe rimasto, infondo lei aveva una voce degna di essere accompagnata dalle dolci note di quello strumento. Taliryn, dopo poche settimane venne nominata chierica di Corellon. Dopo vari anni passati ad aiutare i chierici del suo villaggio, la giovane decise di mettersi in viaggio per diffondere le sue conoscenze nelle varie città che aveva intenzione di visitare.

Caratteristiche: For 7, Des 10, Cos 8, Int 14, Sag 16, Car 15

Classe: chierico 6 di Corellon Larethian

Classe Armatura: 10

Tiri Salvezza: riflessi 5, tempra 6 volontà 9

Bonus in Mischia: +6

Bonus a Distanza: +8

Privilegi di Classe: competenza nelle armi e nelle armature, scacciare o intimorire nn morti

Abilità

intrattenere +7, guarire +8, conoscenze arcane +5, conoscenze religiose +8, scrutare +6, diplomazia +10, cavalcare +4

Talenti

autorità, vendetta divina, scacciare intensificato

Equipaggiamento

Pugnale, scudo in legno piccolo (+2 CA) armatura in cuoio (+6 CA), borsa del guaritore, simbolo sacro di Corellon

Equipaggiamento Magico

Spada lunga benedetta da Corellon (volontà +2), liuto delle fate (intrattenere +3), mantello della guarigione (rigenera 1 P.F. ogni 10 minuti)

Note

Teofilus Asteratis, Cavaliere della Morte

PnG creato da Olaf il 17/05/2003

Allineamento: Legale Malvagio

Razza: Umano

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico, Goblin, Orchesco, Abissale, Infernale

Descrizione

Teofilus Asteratis è alto circa 1 metro e 80. Slanciato e magro veste sempre di nero, preferibilmente con abiti leggermente stracciati o sbrindellati. Il suo volto è un'orrida parodia della morte dato che, mentre la metà destra di esso mostra un uomo dal volto attraente e dai profondi occhi neri, la parte sinistra è completamente ustionata e corrosa, con le labbra e la bocca deformata in un ghigno terrificante e l'occhi completamente bruciato e annerito. Ironicamente usa i lunghi capelli neri per coprirsi la parte del volto non deturpata, come se volesse mostrare la parte peggiore di sé ai suoi interlocutori.

Background

Teofilus Asteratis nacque nel 1322 (secondo il calendario Faeruniano) nel paese di Beliard, nella regione di Waterdeep. Sin da giovane passava molto tempo a leggere e a studiare, senza che i suoi genitori o parenti avessero mai trasmesso in lui questo profondo desiderio per la conoscenza. Questo fatto, unito al fatto che lo studio gli impediva di essere un utile lavoratore nella bottega artigianale di famiglia, spinsero la madre e il padre di lui a dar fondo ai risparmi faticosamente accumulati per dargli una istruzione nella città di Waterdeep. A 18 anni abbandonò quindi il paese natale stabilendosi a Waterdeep per ricevere un'adeguata istruzione. Passando da precettore a precettore venne in lui la voglia di avvicinarsi alle arti magiche arcane e così dopo molte difficoltà riuscì ad accedere alla prestigiosa accademia di magia di Waterdeep dove iniziò ad essere attratto dalle oscure arti della necromanzia... il suo scopo era infatti quello di studiare simili argomenti per riuscire a trovare un rimedio efficace contro i maghi e i sacerdoti malvagi che animavano i morti per i loro oscuri scopi. Ma un triste giorno, mentre era impegnato nello studio di una pozione di nuova creazione, un incidente di laboratorio fece esplodere le sostanze con cui stava lavorando. Riuscirono a salvarlo ma metà del suo volto sarebbe stata per sempre profondamente deturpata dal fuoco e dalla sostanza acida. Ormai evitato da tutti per il suo aspetto orribile Teofilus trovò rifugio presso il cimitero di Waterdeep dove tramite le sue arti iniziò ad animare numerosi cadaveri per evitare la solitudine in cui era stato costretto a vivere. Passò degli anni ben nascosto in questo cimitero covando dentro di sé un sempre maggior disprezzo per la razza umana e trovando sempre maggior conforto nella compagnia dei morti. Quando il potente arcimago Celerum il Nero, deisideroso di trovare dei collaboratori fidati che lo aiutassero nelle sue brame di conquista, nominò Teofilus Asteratis, Cavaliere della Morte, il malvagio necromante non si tirò indietro e da quel giorno è uno dei più fedeli servitori di Celerum.

Caratteristiche: For 10, Des 12, Cos 13, Int 19, Sag 10, Car 7

Classe: Necromante 9°

Classe Armatura: 16

Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +4, Volontà +5

Bonus in Mischia: Bastone Mortale +4 danni 1d6+1

Bonus a Distanza: -

Privilegi di Classe: Talenti bonus (già considerati alla voce "talenti")

Abilità

Sapienza Magica+15, Conoscenze (Arcane) +15, Alchimia +8, Concentrazione +15, Scrutare +5

Talenti

Scrivere Pergamene, Robustezza, Incantesimi in Combattimento, Mescere Pozioni, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei

Equipaggiamento

Teofilus non ama indossare equipaggiamenti elaborati, ma ogni singolo oggetto che indossa, a parte quelli più generici è magico, ed è quindi reperibile nella sezione apposita

Equipaggiamento Magico

Tunica del dominio dei Morti: Conferisce un bonus di armatura di +2 alla CA e permette di dominare tutti i Non Morti nel raggio di 18 metri. Bastone Mortale: Bastone ferrato +1. Il portatore può lanciare 1 volta al giorno l'incantesimo Dito della Morte come se venisse lanciato da un mago di 15° livello con CD 23. Anello di Protezione +2. Amuleto di Celerum: permette a Celerum il Nero di vedere ciò che vede Teofilus e permette a Teofilus di teletrasportarsi istantaneamente al cospetto del suo padrone per una volta al giorno.

Note



Trish Huhn

PnG creato da **Torak** il 08/04/2003

Allineamento: caotico/neutrale

Razza: Genasi dell'aria

Linguaggi: Comune; Druidico; Celestiale; Elfico; Draconico; Aquan; Nanico; Infernale; Orchesco; Auran; Terran; Ignan

Descrizione

Dalla forma alta ed esile Trish ha una carnagione azzurro pallido, dei capelli lunghi che sembrano sempre scossi dal vento anche quando non ce n'è alcuno, è vestito di pochi stracci che sminuiscono radicalmente il suo potere tanto che alcuni lo scambiano per straccione, cosa che comunque gli interessa poco dato il suo scarso interesse per la vita in società.

Background

Trish Huhn è un druido passato ormai alla leggenda; non solo per la peculiarità di essere una genesi dell'aria, ma soprattutto per il fatto di cavalcare gli stupendi leviatani dei venti. Fin dalla sua creazione Trish si è interessato a queste bestie ed alla loro ricerca, votandosi così alla scuola druidica, infatti per poter avere un contatto con queste creature bisogna guadagnarsi la loro fiducia, quindi sparì per molti secoli, perso nella sua inesorabile ricerca e nella sua grande ascesa a diventare uno dei druidi più potenti di tutto il Faerun. Finalmente dopo secoli di ricerche lo si vide tornare cavalcando un leviatano dei venti; pochi sanno perché o come si sia guadagnato la loro fiducia: alcuni dicono che guidi un capobranco; altri che se la guadagnò per la sua dedizione ed il suo interesse a queste bestie. Comunque cambiò radicalmente dopo il suo periodo di "eremitaggio", infatti assunse un'abitudine di non farsi vedere e di mimetizzarsi e nascondersi al di sopra delle nuvole. Quasi come se fosse lui stesso un Leviatano dei venti. Vederlo è quasi più raro che vedere una delle sue cavalcature, tanto che in alcune zone primitive del Faerun viene venerato come un dio.

Caratteristiche: For 18, Des 22, Cos 16, Int 20, Sag 26, Car 25

Classe: druido

Classe Armatura: 20 (10 + 6 Des + 4 bracciali dell'armatura)

Tiri Salvezza: Tempra + 15; Riflessi +12; Volontà +20

Bonus in Mischia: +19/+14/+9

Bonus a Distanza: +21/+16/+11

Privilegi di Classe: Senso della natura; Compagno animale (Leviatano dei venti); Andatura nel bosco; Passo senza Tracce; Resistenza al richiamo della natura; Immunità ai veleni; mille volti; Corpo senza tempo; forma selvatica (6 v. x giorno, elementale 3 v. x giorno) Incantesimi al giorno: liv.0 6xgiorno; liv.1 5xgiorno; liv.2 5xgiorno; liv.3 5xgiorno; liv.4 5xgiorno; liv.5 5xgiorno; liv.6 4xgiorno; liv.7 4xgiorno; liv.8 4xgiorno; liv.9 4xgiorno. privilegi di razza: Scurovisione 20m; Lievitazione 1xgiorno; +4 x tiro salvezza contro tutti gli incantesimi ed effetti d'aria; non respira: è immune agli effetti di soffocamento, annegamento e attacchi che richiedono inalazione (come alcuni tipi di veleno)

Abilità

Addestrare animali+25; Ascoltare+17; Cavalcare +27; Conoscenza delle terre selvagge +25; Conoscenze linguaggi +10; Conoscenze natura +17; Empatia animale +23; Muoversi silenziosamente +15; Nascondersi +20; Orientamento +22; Osservare +20; Saltare +15; Utilizzare oggetti magici+ 17

Talenti

Combattere in sella; Tacco in sella; Carica devastante; Travolgere; Incantesimi in combattimento; Incantesimo inarrestabile; Incantesimi estesi; Incantesimi immobili; Incantesimi intensificati; Incantesimi massimizzati; Incantesimi potenziati; Incantesimi prolungati; Incantesimi rapidi; Incantesimi silenziosi; Iniziativa migliorata; Schivare; Seguire

tracce

Equipaggiamento

Lancia lunga +5

Equipaggiamento Magico

Bracciali dell'armatura +4; Stivali del balzo; Tatuaggio della piuma; Anello del sostentamento; Manto degli incantesimi;

Note

Questo è un personaggio davvero forte; quindi qualsiasi DM che lo voglia introdurre lo sia sicuro di poterlo tenere "sottocontrollo"; dovrebbe essere interessante da introdurre in una campagna: Infine per le statistiche del Leviatano dei venti controllate la sezione dei mostri della Settima Torre.



Tulask

PnG creato da **Sirius** il 17/05/2003

Allineamento: Legale buono divinità Kord

Razza: Nano

Linguaggi: Comune; Nanico

Descrizione

Tulask è alto 1,27m, un'altezza media per i nani, ma per la possente costituzione e muscolatura pesa 74 kg. Ha una cicatrice sul petto che è il vanto della guerra dei non morti, infatti è stata provocata dal capo dei non-morti; possiede anche un tatuaggio sulla spalla che indica la devozione verso Kord. Possiede una folta barba nera che cura tutti i giorni e degli occhi in cui si sverte la luce delle stelle. E' molto avido e la sua mania per i soldi lo rende a volte odiabile.

Background

Nato in una sconosciuta regione del nord Tulask è stato abbandonato dentro una cesta su un fiume perchè i genitori non lo avevano desiderato. Il fiume scendendo a sud passa per una città, Torgar nella regione centrale di Valland, ed è lì che un vecchio chierico lo trovò mentre andava passeggiando lungo quel fiume, in compagnia del suo figlio adottivo Sirius. Subito Tulask fu accolto nel monastero dove imparò tutto sulla classe del chierico in compagnia di Sirius, suo fedele amico Sirius. Ma la vita del monastero non era fatta per loro e spesso si davano a delle esplorazioni che spesso duravano svariati giorni, durante una di queste si imbatterono in un gruppo di mezzorchi. Uno di questi li colse mentre stavano spiando incuriositi il suo villaggio, girandosi scoprirono che era un mezzorco più istruito della norma, stranamente riuscirono a fare amicizia con il mezzorco, Thokk. Lui capitava al loro monastero quando la sua banda passava da quelle parti e quando i loro rapporti si fecero più intimi decise di non lasciare più la città di Torgar. Così si formò un favoloso trio che partecipò alle più svariate avventure come la guerra dei non-morti.

Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 17, Int 11, Sag 16, Car 10

Classe: Chierico 6° livello

Classe Armatura: 20 (10 + 5 corazza a piastre + 2 scudo grande legno + 2 destrezza + 1 elmo magico)

Tiri Salvezza: Tempra +8, riflessi +4, volontà +8

Bonus in Mischia: Spadone +8 (+4 attacco base +3 forza +1 arma focalizzata) mazza pesante +7 (+4 attacco base +3 forza)

Bonus a Distanza: Balestra +6 (+4 attacco base +2 destrezza)

Privilegi di Classe: Incantesimi: 0= 5 1=4 (3 + 1 bonus per la saggezza)+ 1 di dominio 2=4 (3 + 1 bonus per la saggezza)+ 1 di dominio 3=3 (2 + 1 bonus per la saggezza)+ 1 di dominio. Scacciare non morti. Domini: forza e fortuna. Competente nelle armi semplici negli scudi e in tutte le armature.

Abilità

Guarire +9 (7 gradi +2 saggezza) concentrazione +10 (7 gradi +3 costituzione) acrobazia +3 (2 gradi classe incrociata +2 destrezza) sapienza magica +4 (2 gradi +2 saggezza)

Talenti

Robustezza; Crea armi e armature magiche; Arma focalizzata (spadone); Schivare

Equipaggiamento

Possiede un grande spadone d'oro magico a cui è affezionatissimo perchè gli è stato dal vecchio monaco che lo ha allevato, possiede una mazza con il simbolo di Kord donatagli da Sirius e le frecce che lancia sono sempre benedette. Possiede alcune pergamene di incantesimi che usa nelle situazioni critiche e porta sempre con sé il simbolo in argento di Kord.

Equipaggiamento Magico

Il suo spadone è speciale, creato apposta per lui dal vecchio chierico, può provocare 10 danni in più per 5 round da quando viene attivato, può essere attivato una volta al giorno, possiede anche un elmo che era depositato nella cesta con cui aveva percorso il fiume, questa fornisce un bonus di più 1 alla classe armatura

Note

Il suo sogno è quello di costruire un castello dove andare ad abitare con i suoi amici.



Vargas

PnG creato da **Roland** il 26/05/2003

Allineamento: Legale Malvagio

Razza: Umano

Linguaggi: Comune, sottocomune, orchesco, goblinoido, abissale.

Descrizione

Vargas è alto 1 e 67 cm, non ha neanche un pelo sulla pelle bianca, le sue vene sono in risalto e pulsano continuamente, nella schiena nuda si intravedono alcuni fili ed è collegato ad una sorta di respiratore artificiale che è visibile sotto forma di una maschera che copre la bocca e il naso, il suo volto è pieno di cicatrici, i suoi occhi sono di un'azzurro inquietante, sono privi di orbite...

Background

Vargas era un guerriero di alto rango della milizia cittadina della città fortificata di Hellas, poi un giorno fu mandato a capitanare una spedizione nel sottosuolo, alla ricerca di, si pensava, di una banda di goblin oh feccia simile, in quanto da un pò di tempo la gente che andava in miniera "spariva misteriosamente". Così, giunto in miniera, iniziò la caccia, dopo molte ore di ricerche stava per rassegnarsi ad andar via, ma qualcosa sconvolse i suoi compagni, era sparito Bastin! Bastin era un giovane apprendista, alla sua prima "caccia", subito vi fu un clima di allarme, Vargas tentò di riportare la calma nel gruppo ma non ci riuscì, furono attaccati, erano creature stranissime, avevano la testa di un polipo e corpo umanoide, erano piuttosto fragili, però avvolgevano i suoi compagni coi tentacoli e gli mangiavano la testa o qualcosa di simile! Vargas tentò di non perdere la calma, la sua compagnia era stata praticamente distrutta e lui era riuscito ad uccidere solo due o tre abomini prima che loro sparissero. Ora erano in tre, lui e due altri veterani, troppo abili per essere presi da quelle bestie, intorno a loro, lo scempio, Vargas era deciso ad andare via, ma una voce lo fermò: "Ferma Vargas", non capì, si guardò intorno ma poi capì che la voce non veniva da fuori ma dalla sua testa, "resta con noi", Vargas cominciò a spaventarsi "ora sarai solo", non fece in tempo ad avvertire i suoi compagni che i Mindflyer li avevano già presi e "risucchiati, li abbiamo risucchiati Vargas, e adesso tu verrai con noi", Vargas stava per correre via, ma un MindFlyer gli si parò davanti, altri due gli misero delle catene ai polsi "Ora sei mio, giovane impertinente". Vargas venne portato nei sotterranei dove gli furono fatti esperimenti al cervello e al corpo, ora egli è nient'altro che una macchina da guerra, nient'altro che un burattino nelle mani dei Mindflyer...

Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 17, Int 11, Sag 11, Car 5

Classe: Guerriero (4)

Classe Armatura: 20 (10 +1 des +7 armatura +2 scudo)

Tiri Salvezza: come un guerriero dello stesso livello

Bonus in Mischia: +8

Bonus a Distanza: +5

Privilegi di Classe: specializzazione (spada bastarda) *Modificato geneticamente: i Mindflyer hanno condotto su di lui numerosi esperimenti per renderlo più forte in corpo a corpo, una volta al giorno può scegliere di sommare un numero qualsiasi di punti caratteristica dall'intelligenza alla forza (l'intelligenza non può scendere a meno di tre) per un D4 round +3 (mod COS), dopodiché la forza torna normale mentre l'intelligenza si recupera un punto all'ora, non è possibile recuperare prima questi punti caratteristica.

Abilità

come un guerriero dello stesso livello

Talenti

competenza nelle armi esotiche (spada bastarda), arma focalizzata (spada bastarda), colpo poderoso, modificato geneticamente*, incalzare, incalzare migliorato

Equipaggiamento

Mezza Armatura, arco lungo composito potente +3, scudo grande di metallo, canali di respirazione.

Equipaggiamento Magico

Spada Bastarda+2 gelida. Mantello dell'aracnide.

Note

Vargas agirà solo per volontà dei mindflyer, ma non è di per se stupido, è una sorta di sicario che lavora per loro. Colpendo la maschera al volto di vargas e facendogli 5 o più danni si toglie l'aria a Vargas, che nel giro di 1D4 round muore tra atroci sofferenza, durante questo periodo non fa altro che rotolare per terra, per colpire la maschera bisogna superare la sua classe armatura che è 28 quando vrgas ha l'armatura, 16 quando non ce l'ha. La maschera non è visibile, e solo una prova riuscita di osservare (CD 25) permette di notarla e una prova di intelligenza (o conoscenza mindflyer) permette di capire la sua funzione (CD 15). inoltre c'è un 5% di colpire la maschera (tirare prima del tiro per colpire), in questo caso la CA è modificata di conseguenza.



Vasthi

PnG creato da **VampirGaze** il 09/06/2003

Allineamento: Neutrale Puro

Razza: Umano

Linguaggi: Comune, Elfico, Orchesco.

Descrizione

Vasthi, ha una pelle abbronzata dal sole, sul suo volto si dipinge molto spesso un sorriso intrigante. Da quando è stato cacciato dalla corte, si posta per le cittadine del regni vicini alla costante ricerca di un proprio ruolo, che sia, a secondo le circostanze, tendente al Bene oppure al Male.

Background

Che nessuno dica che possedere la Magia istintiva è "un dono".....sei disprezzato per questa tua diversità, non sei in grado di controllare la Magia, rischi di far male a qualcuno. Infatti, era troppo imprevedibile per Vasthi, tentava di stare lontano da tutti di evitare che la gente lo toccasse, attirava la loro antipatia....suo padre stesso lo chiamava "fenomeno da baraccone", ma era meglio del silenzio di sua madre. Il giovane Stregone iniziò a viaggiare, nascondendo a tutti il proprio potere, fin quando non venne notato per le proprie doti strategiche....e per le proprie capacità persuasive, lavorò, così, come araldo per qualche nobile....infine venne chiamato a corte. - "Finalmente la mia occasione" -. Pensò Vasthi dentro di se. Si preparò, le vesti migliori, studiò molto.... Fu il più grande fallimento della sua vita, venni appena ascoltato....tutte le attenzioni andarono ad un Elfo, grazie alla sua Magia, a suoi modi educati, alla fama che si portava dietro. Venne preso come adepto del potente mago Imracar....e Vasthi rimase da solo sulle gradinate del palazzo reale...."tutto era andato in fumo", aveva lasciato anche il posto di araldo per poter ambire a questo posto.....aveva mirato troppo in alto. - "No!!! lo potevo riuscire, lui usava la Magia, non era giusto, non era uno scontro alla pari, non era giusto.... No!" -. In uno scatto d'ira dalle sue mani uscì un flusso di energia magica, che incenerì un albero, per il suo enorme stupore....quale potere....avevo preso la sua decisione, non avrebbe più nascosto la sua natura, avrebbe ampliato il suo potere ed infine sarebbe tornato. Tre lunghi anni passarono, prima che si sentisse pronto, adesso era forte della propria Magia, uno Stregone, tra i più potenti, grazie a ciò che avevo sviluppato, era diventato famoso, le fanciulle entravano in estasi al solo vederlo, i ragazzi lo veneravano come se fosse un idolo e aveva il rispetto degli anziani....tutto ciò gli piaceva, ma aveva "un'onta da lavare". Divenne apprendista di Imracar, non che gli interessasse, ma così ebbe l'occasione di trovarselo di fronte, Arandival, questo era il suo nome; gli sorrise cordialmente, ignorando chi veramente fosse Vasthi. In breve, lo Stregone prese il suo posto come consigliere strategico e come primo adepto del suo 'shalafi'. Finalmente aveva vinto, Vasthi era soddisfatto di se stesso, così andò a festeggiare e fu per puro caso che si imbatté in una banda di giovani violenti, che stavano maltrattando una splendida Mezz'Elfa....meravigliosaovviamente la salvò e la scortò fino a casa....era attratto da leinon aveva visto niente di più bello fino ad allora, lo Stregone si sentiva felice, in quel momento si rese conto che ciò che avevo ottenuto fin ad ora non gli sarebbe più interessato se questa donna non fosse stata affianco a lui.... Altea....pronunciai il suo nome con la delicatezza di un fiore, volevo dirle subito ciò che sentiva, ma lei aveva già capito tutto....era sposata.... Vasthi, così, perse il controllo, prese possesso della sua mente e la feci sua....ma non era felice. In quel momento si spalancò la porta.....lo Stregone rimase agghiacciato....Aranvidal, lui era il suo compagno.... - "Io non lo sapevo....avrei voluto dirgli qualcosa.... credo gli stessero scendendo lacrime dal viso...." -. Vasthi se ne andò in silenzio. Il giorno dopo lo Stregone venne accusato di negligenza, uno dei suoi consigli aveva portato conseguenze disastrose. Venne esiliato....aveva perso di nuovo tutto....eppure l'unica cosa che riusciva a pensare era lei..... per poi inevitabilmente finire per ricordare Arandival..... se lo avesse ucciso gli avrebbe fatto meno male.... - "Aranvidal, mi odierà per sempre, l'ho visto nei suoi occhi..."-.

Caratteristiche: For 8, Des 14, Cos 14, Int 14, Sag 12, Car 24 (Mantello Caris.+4)

Classe: Stregone 9° livello

Classe Armatura: 12

Tiri Salvezza: Riflessi +9 (+3 tiro salv., +2 Des., +4 mod. tempor.), Tempra +9 (+3 tiro salv., +2 Des., +4 mod. tempor.), Volontà +11 (+6 tiro salv., +1 Sag., +4 mod. tempor.).

Bonus in Mischia: +3 (4 -1 For)

Bonus a Distanza: +6 (4 +2 For)

Privilegi di Classe: Incantesimi: livello 0 (Individ. del Magico, Lampo, Lettura del Magico, Luce, Luci Danzanti, Resistenza, Riparare, Suono Fantasma); livello 1 (Scudo, Dardo Incantato, Charme, Armatura Magica, Comprensione dei Linguaggi); livello 2 (protezione dalle Frecce, Alterare se stesso, Cecità/Sordità, Invisibilità); livello 3 (Dissolvi Magie, Fulmine, Palla di fuoco); livello 4 (Scudo di Fuoco, Scagliare Maledizione); In Invocazione CD 21+livel. Incant. Famiglio: Corvo

Abilità

Concentrazione (12 gradi), Conoscenze Arcane (12 gradi), Sapienza Magica (14 gradi), Raggiare (5 gradi), Percepire Inganni (5 gradi).

Talenti

Incant. Prodigioso, Incant. Immobili, Incant. Silenziosi, Incant. Focalizzato Superiore Invocazione.

Equipaggiamento

1000 monete

Equipaggiamento Magico

Mantello +4 Car., Anello Resistenze +4.

Note



Veldrin

PnG creato da **VampirGaze** il 23/06/2003

Allineamento: Caotico Buono

Razza: Halfling

Linguaggi: Comune, Elfico, Globinesco, Orchesco.

Descrizione

Veldrin è un tipo piccolino ma molto "tosto", sia per doti naturali sia per doti magiche ha un passo silenziosissimo e riesce a scomparire nel buio della notte come pochi sanno fare.

Background

- "La mia vita....? Si vocifera che noi Halfling siamo curiosi, sospetti, buffi, scansafatiche, ma soprattutto Ladri.... quale offesa..... a me.....lo che non ho mai infranto la legge..... Io... ("Hey Tu, fermo, al ladro!!!")... -(Dopo una breve corsetta)... - "...rubato....che paroloni, ho soltanto preso in prestito a tempo indeterminato, questi umani sono proprio degli allarmisti, non hanno il senso della condivisione dei beni, già... già. ". - Ad ogni modo lui è Veldrin, nelle assolate colline a sud vi è la sua casa, ove vive.... o meglio viveva insieme a suo fratello, purtroppo la sua attuale residenza, sua e di suo fratello Jeshin, è.... una "bellissima" prigioniera, sotto le sale del palazzo reale di Caer Calidyr. - "Ovviamente sono innocente....è tutto un equivoco, mi trovavo solo per puro caso nelle sale private della Regina, infatti stavo cercando il bagno....purtroppo credo che non mi abbiano creduto, poi si sono inspiegabilmente infuriati quando hanno trovato i gioielli della Regina nella mia saccoccia....ho provato a dir loro, che erano i preziosi dati in dono a me da mia nonna....ma non hanno sentito ragioni, allora ho chiamato il maggiordomo che sembrava aver visto tutto, in modo da farmi da spalla....credo di aver fatto confusioni di ruoli... l'uomo che avevo chiamato non era proprio il maggiordomo....."Scusate Vostra Maestà".....mhmh, se mio fratello non avesse urtato l'armatura, che è cascata sopra il comodino, sul quale vi era un vaso, caduto sopra il cane, che ha incominciato ad ululare e a mordere la guardia addormentata.....c'è l'avremmo fatta. Comunque non sono sempre stato un ladro..... cioè..... mhmh.....beh sì, sono sempre stato un Ladro, e allora? Non ho mai avuto problemi di finanze o minacce da parte di qualcuno, la mia è una libera scelta, rubare è pura arte, quasi una magia, qualunque cosa sia è divertente, l'importante è comunque che nessuno si faccia male, o che venga troppo danneggiato dalle mie...."visite di cortesie notturne"....già...già. ". - Diciamo che stavolta non è andata proprio bene per il ladruncolo, ma non è un problema, Veldrin è fuggito da posti peggiori, purtroppo teme per suo fratello, non crede che lui ne sia in grado....deve trovare un modo di preservarlo, lui è tutta la sua famiglia, gli vuole molto bene. - "Scusi guardia, le è caduta questa chiave, faccia attenzione, qualcuno potrebbe scappare... ", chissà perché si è innervosito.... Ho saputo che, oggi pomeriggio, la Regina in persona vuole parlarmi....chissà che vuole. ". -

Caratteristiche: For 8, Des 20 (Guanti Destrez. +2), Cos 14, Int 16, Sag 10, Car 12

Classe: Ladro 9° livello

Classe Armatura: 22

Tiri Salvezza: Riflessi +11 (+6 tiro salv., +5 Des, +1 Razziale), Tempra +10 (+3 tiro salv., +2Cos, +1 Razziale), Volontà +4 (+3 tiro salv., +0 Sag, +1 Razziale).

Bonus in Mischia: +7/+2

Bonus a Distanza: +13/+8

Privilegi di Classe: Attacco Furtivo 5d6, Eludere, Schivare Prodigioso, + bonus razziali.

Abilità

Ascoltare (10 gradi), Artista della Fuga (5 gradi), Cercare (10 gradi), Diplomazia (8 gradi), Disattiv. Congegni (8 gradi), Muoversi silenziosamente (8 gradi), Nascondersi (6 gradi), Nuotare (6 gradi), Osservare (10 gradi), Percepire Inganni

(10 gradi), Raccogl. Informazioni (8 gradi), Raggiare (10 gradi), Scassin. Serrature (8 gradi), Svuot. Tasche (8 gradi), Scalare (4 gradi), Usare Oggetti Magici (12 gradi).

Talenti

Tiro Ravvicinato, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Critico Migliorato (Arco Corto).

Equipaggiamento

500 monete d'oro.

Equipaggiamento Magico

Arco Corto +1 Fulmine, 50 Frecce +1 Magico, Anello Ca+2, Mantello +10 nascondersi, Stivali +10 muoversi silens., Guanti +2 Des, Cuoio Borchiato +2.

Note



Vermiglion, signore dei lupi

PnG creato da Rael il 24/07/2003

Allineamento: caotico neutrale

Razza: umano (licantropo)

Linguaggi: comune, silvano, druidico

Descrizione

Altezza 1.96 m, peso 79 kg, lunghi capelli neri, con alcune ciocche raccolte in trecce. Tatuaggi rozzamente disegnati sulle braccia e sul dorso. Occhi che cambiano di colore a seconda del clima, da azzurro a marrone. Denti molto simili a zanne, difetto che deriva dalla licanthropia, dalla quale è affetto.

Background

Vermiglion è nato in una regione molto inhospitale, vicino al dorso del mondo in Faerun. Suo padre era un druido potente, nessuno sa se egli amasse veramente il figlio, ma molti suppongono che sia proprio il padre, la causa della licanthropia che affligge Vermiglion. Vivevano da soli lui e il padre, in una piccola casa nella foresta alle pendici delle montagne, da giovane Bereris non era molto interessato alla vita del druido, egli preferiva la libertà e lo svago del gioco, alle noiose lezioni del padre sulla magia e sugli animali. Il padre considerava il figlio uno scansafatiche, un inetto, ed allora decise che se Bereris non fosse diventato un druido con le buone, studiando assiduamente come aveva fatto lui in passato; lo sarebbe diventato con le cattive. Lo abbandonò un giorno nella foresta, da solo. Il giovane era smarrito, senza alcun punto di riferimento non sarebbe mai riuscito a tornare a casa. Il freddo della notte era sempre più pungente, e egli poteva chiaramente udire degli ululati in lontananza. Poco dopo si ritrovò in una radura, e si rese presto conto di essere circondato da un branco di lupi. Il terrore lo paralizzò, ma questo stato d'animo durò solo qualche istante, sentì poi crescere in lui la rabbia, rabbia contro suo padre che lo aveva lasciato solo al suo destino, crebbero le zanne, poi gli atigli, poi il folto manto di pelo nero. Il branco di lupi indietreggiò guaiando. Con la sua sola presenza il giovane druido aveva intimorito un intero branco di lupi. Quando tornò a casa, il padre gli sorrise e tentò di abbracciarlo, ma a quel punto 3 lupi saltarono addosso al padre che venne divorato. Vermiglion tutt'ora non prova rimorso, ed è conosciuto come: "il signore dei lupi".

Caratteristiche: For 16 (+2 forma di lupo), Des 14 (+4 in forma di lupo), Cos 15 (+4 in forma di lupo), Int 11, Sag 14, Car 10

Classe: Druido

Classe Armatura: 18 come umanoide (+2 destrezza, +3 cuio borchiato, +1 scudo piccolo di legno, +2 pelli di Athalck oggetto magico), sotto forma di lupo 18 (+ 4 destrez)

Tiri Salvezza: Tempra: +8 sotto forma di lupo +12, riflessi: +6 sotto forma di lupo +9, volontà +10 sotto forma di lupo +4

Bonus in Mischia: +9 (+6 naturale, +3 di caratteristica)

Bonus a Distanza: +10 (+8 naturale, +2 di caratteristica)

Privilegi di Classe: Incantesimi al giorno: 6/5/4/3/1 0: creare acqua, guida, lampo, virtù, riparare, resistenza; 1° invisibilità agli animali, intralciare, randello incantato, cura ferite leggere, foschia occultante; 2° gelare il metallo, sfera infuocata, parlare con gli animali, pelle coriacea; 3° cura ferite moderate, invocare il fulmine, veleno; 4° parassiti giganti. Capacità di trasformarsi in lupo.

Abilità

conoscenza delle terre selvagge +10, empatia animale +8, conoscenze aracane +9, guarire +10, addestrare animali +9

Talenti

scrivere pergamene, seguire tracce, schivare, senso della natura, compagno animale, andatura nel bosco, passo senza

tracce, resistenza al richiamo della natura

Equipaggiamento

Cuoi borchiato, scimitarra, scudo piccolo di legno.

Equipaggiamento Magico

Pelli di Athalck: queste pelli marroni, sono le pelli delgi Athalck, animali simili a buoi, la cui pelliccia è molto resistente oltre che calda, molto adatta per i climi rigidi. +2 alla classe armatura.

Note

Quando è sotto forma di lupo Vermiglione è capace di intimorire qualsiasi animale. Ogni animale che abbia intenzioni ostili, deve fare un test sulla volontà (CD 20) se lo fallisce deve scappare.



Volver Monger

PnG creato da **Ba** il 04/02/2003

Allineamento: Caotico Buono

Razza: Elfo

Linguaggi: Comune Elfico Nanico

Descrizione

Altezza:1.69 Peso:59 Occhi:Azzurri Capelli:castano scuri Età:101 Taglia:Media Nonostante sia molto bello è odiato da tutti per le sue malefatte..

Background

Volver nasce a Nargun, una cittadella della Grande Repubblica, in una famiglia molto povera; per migliorare il tenore di vita dei suoi parenti, si dà al crimine.. I suoi furti sono poco importanti, anche perché non è proprio quello che si vuol definire un ladro molto bravo.. Un giorno tenta di rubare del denaro a un gruppo di avventurieri provenienti da terre lontane.. Loro notano che può avere successo e gli chiedono se vuole unirsi a loro.. I componenti del gruppo erano un guerriero nano (Diablo Holderek) e un paladino umano (Bomba 17).. Lui avvisa i genitori della sua partenza e il suo piccolo fratellino (Devil) insiste per andare con lui.. Volver con molto dispiacere abbandona la sua città natale.. Per non tornarvi mai più.. Lungo il sentiero per Xaran, il gruppo vede un elfo benvestito e con accanto a lui un lupo, steso in terra privo di sensi.. Il lupo ringhiò contro i personaggi e Volver tentò di tranquillizzarlo.. Volver decise di aiutare il malcapitato e tentò di rianimarlo.. in pochi minuti l'elfo si svegliò e dopo alcune domande, Volver scoprì che il suo nome era John di Bhaal e che era un druido dalle oscure origini.. Prima di arrivare a Xaran Volver incontrò dei nemici di Diablo e purtroppo cadde.. Volver rimase però sempre nella memoria dei suoi compagni come un ragazzo molto coraggioso, dato che aveva messo in pericolo la sua incolumità per salvare quella di Diablo..

Caratteristiche: For 16, Des 20, Cos 14, Int 16, Sag 15, Car 15

Classe: Ladro 4

Classe Armatura: 17

Tiri Salvezza: Riflessi: 4+5=9 Tempra: 2+2=4 Volontà: 2+2=4

Bonus in Mischia: 3+3=6

Bonus a Distanza: 3+5=8

Privilegi di Classe: Attacco Furtivo (+2d6), Trappole

Abilità

Tutte quelle di classe

Talenti

Eludere, Schivare prodigioso

Equipaggiamento

Zaino con otre, 2 razioni, Giaciglio, sacco, acciarino, Pietra focaia, Arnesi da scasso, Lanterna schermabile, 1,5l olio, 1 lancia, 6 paletti di frassino, scrigno, pugnale, pergamena, spada lunga, Sapone, osso, piccone, corda, granato, poz guar legg. Spada corta, spada lunga, balestra leggera, armatura di cuio+2

Equipaggiamento Magico

NoNe

Note

Xanaphia Galanodel

PnG creato da Ba il 31/01/2003

Allineamento: Caotico neutrale

Razza: Elfo

Linguaggi: Comune Elfico Draconico Sottocomune Silvano

Descrizione

Altezza: 1.65 Peso: 50kg Occhi: Verdi Capelli: Azzurro Pastello Sesso:F Taglia: media è la elfa più bella di tutta la città di Ar e è amata da tutti i non ricchi della città per la sua generosità..

Background

La storia di Xanaphia ha inizio un brutto giorno in cui la sua nave, che era diretta all'isola del Bosco Elfico, naufragò. Xanee si risvegliò sulle coste del mondo degli umani. Era capitata in una cittadina portuale non degna di un nome. Lì incontrò quelli che sarebbero stati i suoi compagni di viaggio: un guerriero nano, un mago umano e un ladro elfo. Con loro scoprì il mistero del monastero della città dove dovevano trovare la lama di una spada magica di cui l'elfa aveva trovato il manico. Dopo molti combattimenti riuscirono a recuperare la lama e andarono da un mago-fabbro per unire le due parti. L'uomo svelò però che non era possibile utilizzare i suoi poteri nascosti prima di avere immerso l'arma in una pozione composta da piante molto rare. Seguirono le indicazioni del mago e trovarono 2 delle 4 erbe. Una si trovava in una grotta abitata da un Wight che propose di indicare loro il luogo dove si trovava la terza pianta se avessero trovato una mappa della miniera di Mithril poco distante. Così fecero e senza problemi gli portarono la mappa. Egli disse loro che doveva andare alla città degli elfi silvani poco lontana dalla grotta. Lungo il sentiero incontrarono un centauro di nome Simoord che chiese loro di potere unirsi alla compagnia, e che avrebbe voluto una mano per attaccare un villaggio di ogre. I componenti del gruppo non si tirarono indietro e, da soli, distrussero un intero villaggio di Ogri. Durante la battaglia il ladro venne ucciso da un ogre. Rimasero dunque in quattro e chiesero cure alla città degli elfi silvani. Dopo qualche diffidenza per via del nano, li curarono e indicarono loro il luogo in cui potevano trovare le erbe che gli servivano. Finalmente avevano tutti gli ingredienti e potevano tornare dal mago. La forgia dell'arma impiegò 2 giorni del loro tempo e nel frattempo ebbero modo di conoscere gente e si unì a loro un ladro. Dopo alcune avventure si diressero verso la città di Ar. Lì Xanee ebbe la pazzia di convincere attraverso Charme il governatore a firmare un contratto secondo cui dopo 3 mesi lui avrebbe lasciato il posto ai quattro componenti del gruppo (simoord non poteva essere eletto in quanto centauro). Morì prima e quindi entrarono in carica dopo pochi giorni. Durante il suo primo anno da governatrice Xanaphia divenne la donna più amata dal popolo e decise di insediare il suo palazzo sull'isola della miniera di pietre preziose. Si arricchì moltissimo. Purtroppo un esercito sconosciuto attaccò la città e i governatori non si risparmiarono: spiegarono tutte le forze e loro stessi si aggiunsero ai difensori.. Purtroppo sia il nano che l'elfo morirono e rimasero solo Xanaphia e Lando (il mago) durante questa battaglia lei tessè il Manto del Giorno e della Notte che portò i nemici ad abbandonare il campo come se non fosse mai successo niente. Molti anni prima i due che vennero a mancare, ebbero un figlio a testa e questi gli succedettero. Tutti e due erano chierici, uno devoto alla sua dea in modo spropositato, l'altro un fanatico dell'esercito e ne divenne il capo. La magia si sviluppò molto in questa città e Lando divenne il capo delle magie arcane della città. Il chierico religioso (Xam) riuscì a fare sviluppare il culto di diverse religioni e il chierico guerriero (Cavins) riuscì a rendere l'esercito il più forte del paese. Xanee lasciò la città per un po' per stare con un elfo che aveva conosciuto per caso. I due si innamorarono e ebbero un figlio. L'elfo un giorno si rivelò a lei: era John Di Bhaal.. Le spiegò che doveva prendersi cura del loro figlio e di tornare alla città svelando a nessuno l'identità del suo amato. Così fece e riprese a governare la città come grande governatrice, facendo felice il popolo concedendo festività e occasioni di incontro con persone provenienti da altre città del regno. Finalmente partorì e diede al figlio il nome di Ba.. Come le aveva detto in sogno il Dio da lei amato..

Caratteristiche: For 18, Des 16, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 18

Classe: Stregone 7, Adepto D'ombra 1

Classe Armatura: 17

Tiri Salvezza: Riflessi: $3+3+1=7$ Tempra: $2+1+1=4$ Volontà: $7+1+1=9$ (+1 per Veste dei Segni)

Bonus in Mischia: $3+4=7$

Bonus a Distanza: $3+3=6$

Privilegi di Classe: Talenti D'ombra (Magia insidiosa, perniciosa, tenace) Evocare Famiglio

Abilità

Alchimia, Addestrare animali, Conoscenze arcane, Cavalcare, sapienza magica, scrutare, artigianato, empatia animale, diplomazia, professione (picconare)

Talenti

Magia della Trama D'ombra, Incantesimi prolungati, robustezza

Equipaggiamento

Zaino con otre, acciarino, pietra focaia, 2ampolle, Anello con sigillo, candela, fogli, ceralacca, fiala, giaciglio, lanterna schermabile, 1,5l olio, pennino, inchiostro, pergamena, 4 razioni, 5sapone, vanga, agrifoglio e vischio, borsa incantesimi, chiave cancello, 2poz furtività, 3 poz nuotare, 4 poz guar media, 3 poz guar leggera, 1 piccone, 2 ossa di scheletro, 1 copia testamento, collana di denti di squalo, pelle di coccodrillo, testa di idra, uovo di pegaso, cristallo di rocca, 2 granati verdi, 1 ametista, 1 quarzo blu. Chiavi del suo Palazzo, Chiavi sede del Governo di Ar, Chiavi Miniera della sua isola Balestra Leggera

Equipaggiamento Magico

Spada Magica: $1d6+\text{frastornare}$, Vesti con segni (+1 a tutti i tiri salvezza), 1 pepita di Mithral, anello prot +1, Bastone Identificazione (identifica oggi magici 5 volte al giorno), cintura +1 alla CA, Lampada, Bastone dell'Autometamorfosi (1 volta al giorno Autometamorfosi), Spada d'Argento

Note

Xavor Bradlax, il Vendicatore

PnG creato da Thilgon il 03/05/2003

Allineamento: Caotico Neutrale

Razza: Umano

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico, Celestiale, Infernale

Descrizione

Apparentemente è un uomo sulla ventina, ma la sua vera età è sconosciuta. Ha occhi grigi, che cambiano di colore a seconda dell'umore, e lunghi capelli neri. Indossa abiti consunti, che originariamente dovevano essere neri, ma che adesso tendono al grigio. Porta una vistosa cotta di piastre nera con inciso uno strano simbolo sul petto, e al suo fianco la inseparabile Nilrae. E' di statura imponente, sul metro e 90, e pesa circa 95 kg. E' molto bello, sebbene questo si noti raramente, visto che il suo viso è spesso coperto di sangue, ferite e polvere... Solo dopo essersi lavato (o meglio, dopo che piove) si riesce a vedere bene il suo viso.

Background

Xavor, pur essendo apparentemente un umano, non lo è del tutto. La sua storia familiare è stata alquanto contorta e incredibile. Nelle sue vene scorre sangue umano, elfico, halfling, orchesco, demoniaco, celestiale, e draconico. Ciò lo rende un tipo molto particolare. Il sangue della stirpe dei draghi gli ha donato la magia, quello degli elfi la bellezza, quello umano l'adattabilità, quello orchesco la forza, quello demoniaco e celestiale la capacità di difendersi da entrambi, e di trovare sempre il giusto mezzo. Rimasto solo molto giovane, ha imparato a sopravvivere con le sue sole forze. Durante le sue peregrinazioni per i Reami, non trovando mai un luogo in cui riuscire a star fermo (forse a causa del sangue degli halfling che scorre in lui, che lo rende inquieto), si diede a molte avventure. Durante una di queste, trovò quella che è poi divenuta la sua inseparabile compagna, Nilrae, una spada dalla lunga lama nera, e uno pseudodrago, Ishna, divenuto il suo famiglio. Sempre nel corso delle sue avventure, è venuto a sapere chi ha ucciso i suoi genitori: ha scoperto infatti che la sua strana famiglia (suo padre era un cambion, mezzo elfo e mezzo demone, e sua madre una umana mezza celestiale) era il frutto del volere di un dio di cui non sa il nome, che tramite quella stirpe voleva creare degli esseri perfetti, destinati secondo lui un giorno ad essere l'unica stirpe esistente. I suoi genitori vennero uccisi quando aveva solo 5 anni, ed è da allora che cerca il colpevole, una creatura a cui non sa dare un nome, sicuramente un demone... Cerca continuamente indizi sulla sua storia, e così ha recentemente conosciuto persone importanti e famose, come Elminster o Drizz't doUrden, che però, per sua sfortuna non l'hanno saputo aiutare... E' di carattere socievole, un pò lunatico forse, ma la gente lo apprezza. Al momento, il suo unico scopo è vendicare i suoi genitori, e cerca in ogni modo di aumentare la sua abilità per affrontare quella sfida...

Caratteristiche: For 20, Des 20, Cos 18, Int 15, Sag 13, Car 16

Classe: Grr 10, Str 10

Classe Armatura: 30 (+5 Des, +5 Armatura, +2 Anello dello Scudo, +8 Naturale)

Tiri Salvezza: +10 Tempra, +7 Riflessi, +10 Volontà

Bonus in Mischia: +20 / +15

Bonus a Distanza: +20 / +15

Privilegi di Classe: Evoca famiglio

Abilità

-

Talenti

Iniziativa migliorata, Magia in battaglia, Schivata, Mobilità, Famiglio migliorato, Incantesimi massimizzati, Incantesimi

Rapidi, Incantesimi potenziati, Arma focalizzata (spada lunga), Critico migliorato (spada lunga), Colpo senz'armi migliorato, deviare frecce, combattere alla cieca, ambidestria, Incantesimi estesi

Equipaggiamento

Nulla degno di nota...

Equipaggiamento Magico

Medaglione di famiglia, dai poteri ignoti. Dice che lo condurrà alla sua vendetta... Cotta di piastre nera, "l'Armatura del Demone", che conferisce un bonus di +5 alla CA senza apportare malus. Nilrae, la spada nera, una spada lunga +5, con critico 18-20 (col critico migliorato arriva a 15-20), dai poteri sconosciuti.

Note

"Non è nemmeno lui..." disse il guerriero estraendo la sua spada dal cadavere del demone che giaceva ai suoi piedi....



Zeus, figlio del vento

PnG creato da Jilly il 14/01/2003

Allineamento: Caotico Neutrale (tendente al malvagio)

Razza: Umano/mezzo elementale dell'aria

Linguaggi: comune, elementale dell'aria, drakonico, comune planare limbo

Descrizione

Un uomo alto con folti capelli argentati pieni di riflessi blu elettrico. I suoi occhi sono di un colore blu scintillante, la sua pelle è pallida ed azzurrina e la sua voce è simile al sibilo del vento. È di costituzione abbastanza magra in apparenza e veste sempre la sua tunica grigia con il suo inseparabile mantello azzurro sulle spalle. Porta al fianco una spada lunga che è perfettamente in grado di utilizzare se necessario. Spesso lo si vede chiacchierare con una sorta di piccolo tornado, si tratta del suo famiglio, un piccolo elementale dell'aria che lo ha aiutato durante i suoi viaggi e che ha deciso di tenere con sé come servitore.

Background

Nato dall'unione di una somma sacerdotessa barbarica e di una semidivinità del piano elementale dell'aria, Zeus è stato cresciuto come un re fino all'età di 16 anni solo per essere sacrificato al suo stesso padre durante una cerimonia che avrebbe assicurato la prosperità alla sua tribù per i secoli a venire. Per nulla desideroso di essere squartato su di un altare dalla propria madre il giovane barbaro tenta la fuga e durante una violenta colluttazione uccide colei che gli ha donato la vita. Per nulla turbato nei sentimenti Zeus fugge durante il terribile uragano che il padre scatena sulla sua città e si mette in salvo fra le rovine di una antica torre di magia. La sua tribù è distrutta e uno dei più potenti esseri del piano elementale dell'aria vuole la sua testa. Il giovane decide di affinare quei talenti magici che gli hanno permesso di sfuggire alla sua orribile sorte e va alla ricerca di qualcuno che possa aiutarlo. E' invece proprio quel qualcuno a trovare lui, sotto forma di una giovane elfa dei boschi che gli insegna a controllare i propri poteri e ad incanalarli per lanciare dei veri e propri incantesimi. La giovane elfa gli insegna anche ad amare, e i 2 vivono felici per 100 lunghi anni continuando ad affinare le proprie rispettive arti. Ma la longevità della giovane elfa non basta per salvarla dall'ira del padre di Zeus che trova i 2 e scaglia su di loro una tremenda maledizione che porterà alla morte dell'elfa ed alla definitiva perdita di fiducia da parte di Zeus nei sentimenti. Lostregone allora comincia a vagare per i reami con il solo scopo di cercare avversari sempre più forti da uccidere per divenire più potente egli stesso. Dopo anni di girovagare scopre nuovi poteri innati che lo conducono a vivere svariate avventure prima nel piano elementale dell'aria (dove scamperà ad un duello mortale con il padre) e successivamente nel limbo, il piano del caos, dove tuttora vive isolato in un castello su di un'isola vagante nel caos cosmico del piano. Zeus è totalmente privo di sentimenti umani, a parte quello della vendetta...il suo unico scopo nella vita è quello di uccidere suo padre anche a costo di morire nel tentativo. Non ha interesse alcuno nella vita o nella morte, né di ciò che lo circonda. Tutto è adatto a perseguire i propri scopi e tutto è una pedina nelle sue mani.

Caratteristiche: For 8, Des 20, Cos 14, Int 16, Sag 16, Car 26 (28)

Classe: Stregone di 19 livello

Classe Armatura: 25 (+5 destrezza, +5 tunica, +1 naturale, +4 quanto d'arme artigliato)

Tiri Salvezza: Tempra +11, Riflessi +14, Volontà +17

Bonus in Mischia: +9/+4 spada lunga perfetta, danno 1d8-1

Bonus a Distanza: +14/+9 incantesimi

Privilegi di Classe: Spell-like abilities (utilizzabili 1 volta al giorno, quando possibile come azione gratuita): obscuring mist, wind wall, gaseous form, air walk, control winds, chain lightning, whirlwind, elemental swarm, plane shift. Abilità speciali: immune a malattie e freddo, +4 TS contro veleni, darkvision 18 metri, competenza in armi semplici e da guerra.

Incantesimi al giorno: 9/9/8/8/8/8/7/7/5. Mod per la CD dei TS sui suoi incantesimi : +10 INCANTESIMI CONOSCIUTI
Livello 0 (9) - lettura del magico - marchio del mago - riparare - mano magica - resistenza - luce - aprire/chiudere
- prestidigitazione - suono fantasma - individuazione dei veleni - individuazione del magico Livello 1 (9) - armatura
magica - dardo incantato - caduta morbida - protezione dalla legge - protezione dal male - ingrandire - true strike Livello
2 (8) - invisibilità - grazia felina - splendore dell'aquila - alterare se stessi - vedere l'invisibile - endurance - polvere
d'oro Livello 3 (8) - palla di fuoco - velocità - volare - anti-individuazione - arcane sight - protezione dagli elementi
Livello 4 (8) - invisibilità potenziata - porta dimensionale - acid orb - charme mostri - spell enhancer - matrice di
Zeus Livello 5 (8) - cono di freddo - regressione mentale - ball lightning - teletrasporto - hold monsters Livello 6
(7) - visione del vero - disintegrazione - carne in pietra - trasformazione di Tenser Livello 7 (7) - inversione
della gravità - spada di mordenkainen - antimagic aura - gabbia di forza Livello 8 (7) - danza irresistibile di otto
- labirinto - sun burst - pugno di bigby Livello 9 (5) - trasformazione - dominate monsters La tunica dell'arcimago
gli dona un +2 nei tiri per battere la resistenza alla magia degli avversari.

Abilità

alchimia +26, knowledge arcana +26, spelcraft +26, concentrazione +25, knowledge the planes +15, scry +26

Talenti

Incantatore prodigio, iniziativa migliorata, incantesimi silenziosi, incantesimi immobili, incantesimi
massimizzati, incantesimi potenziati, sostituzione energetica (sonica), quicken spell-like abilities

Equipaggiamento

Nient'altro che un vecchio bastone ed una spada lunga perfetta sempre legata al suo fianco.

Equipaggiamento Magico

Una tunica dell'arcimago neutrale, un mantello del carisma +2, una sacca per famiglia ed una magica borsetta per le
sue componenti degli incantesimi. Possiede inoltre una pietra fortuna legata al collo ed alla mano sinistra porta uno
strano quanto d'arme artigliato in uno strano materiale su cui sono incise molte rune... i poteri di questo oggetto sono
sconosciuti persino a Zeus.

Note

Nato per giocare un'avventura in un party di malvagi, è la cosa forse più cattiva che riesco a giocare. Che dire, non sono
tagliato per impersonare persone malvagie, proprio non mi viene...