

5 TOTALE

7 PARZIALE

P.E

LV

Nome:

Garwyn

Razza:

Mezzelfo

Classe:

Sciamano

Punti Ferita

4

Danni Subiti:

Armatura:

Scudo:

9

-2

Possenza

10

-3

Atletica

12

-5

Tempra

10

-3

Manualità

14

-7

Percezione

8

-2

Carisma

13

-6

Sapienza

Punti Fortuna

5

Status Stanchezza

4

Status Paura

4

Equipaggiamento

Portata

Ingombro

Bastone, bacche,  
provviste, coperta,  
torcia, acciarino

Background/Note

ASei nato dall'unione di un padre elfo e una madre umana. Tua madre, purtroppo, è morta dandoti alla luce, mentre di tuo padre non hai mai saputo nulla. Per anni hai dedicato ogni sforzo a cercarlo, un desiderio che ti ha portato a entrare in contatto con il popolo dei boschi. Durante la tua ricerca, hai scoperto le continue tensioni tra elfi e uomini, un conflitto profondo che ti ha spinto in una spirale di disperazione e disillusione. Sconfitto, hai deciso di abbandonare la vita mondana, ritirandoti nei boschi. Lì hai iniziato a costruire capanne e rifugi, vivendo ai margini della società. Con il tempo, hai sviluppato un crescente risentimento verso gli esseri umani e, al contempo, un profondo amore per la natura e le sue creature. È in questo isolamento che hai scoperto di possedere poteri innati, legati all'essenza stessa del mondo naturale. Col passare degli anni, ti sei spostato sempre più a sud, fino a raggiungere le colline che delimitano la valle del Galnen, ai confini del regno di Kentaroth. È lì che alcuni elfi ti hanno trovato, portandoti una notizia inaspettata: forse avevano informazioni su tuo padre. Ti hanno raccontato che si è trasferito nella capitale del regno di Kentaroth per combattere la piaga della Peste d'Ombra, una calamità che non solo devastava la regione, ma che sembra essere all'origine dei dissidi tra uomini ed elfi. Questa rivelazione ha riacceso in te la speranza. Con pazienza hai preparato i tuoi bagagli e, armato di determinazione, ti sei messo in cammino verso un destino ancora tutto da scoprire.

M.S

1-2 1D

3-4 2D

5-6 3D

7-8 4D

9-10  
5D11-12  
6D

| DANNI | Lieve | Media | Intensa | Profonda | Critica | Grave | Morte |
|-------|-------|-------|---------|----------|---------|-------|-------|
| 2     | 0-2   | 3-4   | 5-6     | 7-8      | 9-10    | 11-12 | 13+   |
| 3     | 0-3   | 4-6   | 7-9     | 10-12    | 13-15   | 16-18 | 19+   |
| 4     | 0-4   | 5-8   | 9-12    | 13-16    | 17-20   | 21-24 | 25+   |
| 5     | 0-5   | 6-10  | 11-15   | 16-20    | 21-25   | 26-30 | 31+   |
| 6     | 0-6   | 7-12  | 13-18   | 19-24    | 25-30   | 31-36 | 37+   |
| 7     | 0-7   | 8-14  | 15-21   | 22-28    | 29-35   | 36-42 | 43+   |
| 8     | 0-8   | 9-16  | 17-24   | 25-32    | 33-40   | 41-48 | 49+   |
| 9     | 0-9   | 10-18 | 19-27   | 28-36    | 37-45   | 46-54 | 55+   |
| 10    | 0-10  | 11-20 | 21-30   | 31-40    | 41-50   | 51-60 | 61+   |
| 11    | 0-11  | 12-22 | 23-33   | 34-44    | 45-55   | 56-66 | 67+   |

Neofita: 3D10 Pratico: 5D10 Esperto: 7D10 Veterano: 10D10 Maestro: 12D10

| PAURA      | Quiesto  | Teso   | Intimorito | Spaventato | Panico   |
|------------|----------|--------|------------|------------|----------|
| STANCHEZZA | Riposato | Fresco | Affaticato | Stanco     | Stremato |
| 2          | 0-2      | 3-4    | 5-6        | 7-8        | 9+       |
| 3          | 0-3      | 4-6    | 7-9        | 10-12      | 13+      |
| 4          | 0-4      | 5-8    | 9-12       | 13-16      | 17+      |
| 5          | 0-5      | 6-10   | 11-15      | 16-20      | 21+      |
| 6          | 0-6      | 7-12   | 13-18      | 19-24      | 25+      |
| 7          | 0-7      | 8-14   | 15-21      | 22-28      | 29+      |
| 8          | 0-8      | 9-16   | 17-24      | 25-32      | 33+      |
| 9          | 0-9      | 10-18  | 19-27      | 28-36      | 37+      |
| 10         | 0-10     | 11-20  | 21-30      | 31-40      | 41+      |
| 11         | 0-11     | 12-22  | 23-33      | 34-44      | 45+      |

# Abilità

## BOTANICA

Neofita: Il giocatore ha una conoscenza di base delle piante, degli alberi e delle erbe, ed è in grado di riconoscere quali siano commestibili e quali no. Inoltre, sa valutare la fertilità del terreno.

## CONNESSIONE CON L'ARIA

Neofita: L'incantatore ottiene una sensibilità innata ai venti e alle correnti d'aria. Può percepire variazioni di pressione e spostamenti d'aria, permettendogli di avvertire oggetti in movimento attorno a lui anche a occhi chiusi.

Inoltre, è in grado di generare una brezza controllata, sufficiente a sollevare polvere, spegnere piccole fiamme o far fluttuare oggetti leggeri entro un raggio di 5 metri. Può anche amplificare la propria voce sfruttando l'aria, facendola risuonare come un eco inquietante o proiettandola fino a 50 metri di distanza.

Pratico: L'incantatore può smorzare i suoni o amplificarli entro un'area di 10 metri x MS. Può rendere instabile il volo di creature alate entro una distanza di 30 metri dal suo campo visivo.

Può inoltre sfruttare le correnti per garantirsi una caduta morbida nel caso cada da grandi altezze.

Oltre ciò, evoca sulla sua mano una bolla di energia che diventa un fascio di scariche formando una sorta di frusta. Ogni volta che colpisce un avversario, questo subisce 6D10 danni + MS. I danni sono raddoppiati se la creatura si trova in acqua o se l'avversario indossa armature di acciaio. Nel caso in cui il colpo venga parato con scudi metallici, i danni vengono dimezzati.

La frusta permane per 5 turni + MS, poi deve essere rievocata.

## CONNESSIONE CON IL FUOCO

Neofita: L'incantatore è in grado di alterare la forma e le dimensioni dei fuochi già accesi (1 dm<sup>3</sup> per millisecondo) entro un'area di 10 metri del suo campo visivo. Può creare forme, alzare o abbassare l'intensità del fuoco o spegnerlo. Non è in grado di manipolare fuochi evocati magicamente o che non siano prodotti in modo artificiale. Inoltre, è in grado di generare una scintilla sulle sue mani, utile come alternativa all'acciarino per accendere fuochi.

Pratico: Il pratico, ora potenziato, ha il controllo completo dei fuochi già accesi, non solo alterandoli, ma anche spostandoli nell'area circostante. Può muovere un fuoco a piacere entro un raggio di 10 metri, dirigendolo verso altri oggetti o modificando la sua posizione, senza che il fuoco si estingua o perda intensità. Inoltre, può agire su più fuochi contemporaneamente, rendendo l'incantatore molto più pericoloso in situazioni di battaglia o in ambienti infuocati.

Nuove abilità:

- Controllo Spaziale del Fuoco: Muovere fuochi già accesi entro 10 metri, dirigendoli o spostandoli su altri oggetti o superfici.
- Manipolazione Multipla: Modificare l'intensità o la forma di più fuochi simultaneamente, anche se si trovano a distanze diverse.

## CONNESSIONE CON LA LUNA E LE STELLE

Neofita: L'incantatore è in grado di creare una luce argentea sulla propria mano, che dura 1 ora x MS e illumina un'area di sei metri intorno a lui. Può applicare questa luce a qualsiasi oggetto, conferendogli un bagliore lunare persistente. Inoltre, può far risplendere iscrizioni incise su pareti o testi scritti su pergamene per la stessa durata.

Oltre a questo, l'incantatore sviluppa una percezione innata delle costellazioni, riuscendo a individuarle anche sotto terra. Questa capacità gli consente di orientarsi perfettamente e riconoscere sempre i punti cardinali.

Pratico: L'incantatore è in grado di controllare le maree attraverso la Luna, sia di giorno che di notte, a patto che si trovi in un'area in cui le maree siano presenti. Durante le notti di luna piena, al suo passaggio le piante possono crescere rapidamente fino alla loro forma adulta. Questo potere può essere usato per creare improvvise barriere vegetali, ricoprire terreni incolti o rafforzare le risorse naturali.

## DANZA DELLE OMBRE

Neofita: L'incantatore è in grado di vedere al buio come se fosse giorno. L'incantesimo perdura per 1 ora per M.S. Può inoltre interrogare le ombre di altri soggetti per conoscere delle verità; queste risponderanno con una sola parola nella sua mente, seguita da un'unica parola (ad esempio: "sì", "no").

Pratico: L'incantatore può spostare la propria ombra in qualsiasi direzione, anche opposta alla sua posizione, entro un'area di 10 metri. Può farla camminare e compiere azioni differenti da quelle del personaggio, come gesticolare con le dita. Tuttavia, l'ombra non può interagire con oggetti materiali. Inoltre, può manipolare l'ombra proiettata dagli oggetti, intensificandola ed espandendola fino a 2 metri in qualsiasi direzione.

## DIVINAZIONE

Neofita: L'incantatore sviluppa un senso extrasensoriale che gli permette di percepire la presenza di creature senzienti e non senzienti entro un raggio di 10 metri per le successive otto ore. Questa abilità funziona anche durante il sonno, fornendogli una percezione istintiva del numero esatto di esseri presenti nei dintorni. Tuttavia, le informazioni ricevute sono frammentarie: non può distinguere la natura delle creature, né le loro intenzioni.

Pratico: Tracciando un simbolo sull'acqua e concentrandosi per almeno dieci minuti senza essere interrotto, l'incantatore può ottenere una visione di un evento legato a un luogo o a una persona. Le immagini possono provenire dal passato, dal presente o da un possibile futuro, ma appaiono in modo sfocato e senza audio, durando al massimo venti secondi. Inoltre, il veggente sviluppa la capacità di celare completamente la propria aura magica, rendendosi invisibile a incantesimi e sensi mistici.

## SPIRITO ANIMALE

Neofita: L'incantatore è in grado di entrare nel corpo di un animale di piccole o medie dimensioni, come una volpe, una lince, uno scoiattolo, un topo, un pettirosso, ecc. Può vedere e percepire attraverso di lui, dirigendo i suoi movimenti. L'animale deve essere visibile e trovarsi a una distanza di almeno 10 metri dall'incantatore. Deve mantenere la concentrazione per tutto il tempo in cui guida l'animale; se questo viene ucciso, la connessione spirituale termina istantaneamente.

## GUARIGIONE MAGICA

Neofita: Ponendo le mani su una persona ferita, il personaggio riesce a emanare una luce che blocca le emorragie e cura di 5D10. Ci vogliono almeno 5 minuti di tempo perché abbia effetto.

Pratico: Ponendo le mani su una persona ferita in situazioni di quiete, il personaggio è in grado di espellere completamente i veleni che circolano nel sangue della vittima. Può curare di 10D10. Ci vogliono 5 minuti di tempo perché l'incantesimo abbia effetto.