

HAARETH



LA TUA STORIA

Sei nato ad Abeth, capitale dell'Impero di Kardaam. I tuoi genitori, lui umano e lei elfa, sono morti quando eri ragazzino e nessuno si è preso cura di te, così hai dovuto imparare a cavartela da solo. La tua principale occupazione nella vita finora è stata rubare nelle case dei ricchi... In pratica eri quello che la gente chiama comunemente un "topo di appartamento".

Per evitare di avere problemi con la legge non ti stabilivi una dimora fissa e non passavi mai più di tre mesi nella stessa città; a volte ti rifugiavi per qualche tempo nelle foreste per far calmare le acque, e questo ti ha dato modo di imparare a sopravvivere nelle terre selvagge.

Fino a due mesi fa non eri mai stato catturato, di conseguenza la tua fama nei sobborghi e nelle bettole cresceva in proporzione alla taglia sulla tua testa.

Purtroppo però la taglia era diventata così alta da fare ignorare qualunque vincolo di amicizia... Forse per il fatto che era l'unico a conoscere i tuoi spostamenti, forse per semplice vigliaccheria Dwalin, ex socio in affari ed amico halfling, ti ha tradito. Hai in mente che ora se la stia spassando in qualche bordello con in tasca i soldi della ricompensa.

Venisti catturato ed imprigionato, e per come vanno le cose in questo paese, non pensavi che avresti rivisto la luce per un bel po' di tempo, e comunque eri certo che le tue mani ti sarebbero state tagliate da un momento all'altro, come è usanza presso l'Impero. Invece ti venne proposto un accordo.

Vista la tua fama da ladro e ramingo, ti si offrì la possibilità di scontare la tua pena partecipando ad una missione di tipo militare, contro il regno di Neitraan.

Francamente non ti intendi molto di politica, e anzi per te non fa differenza essere Albatro Bianco o Falco Nero; l'importante è non essere uno di quei ricchi nobliastri Kardaam che vivono alle spalle di tutta la gente.

Sorridendo pensi per scherzo tra te e te che non sai hai accettato l'accordo perché spinto da un neonato senso patriottico umanitari o perché l'idea di marciare in prigione senza mani non ti piaceva per niente. Purtroppo sai anche che se provassi a rivelare una simile battuta verresti di sicuro arrestato e impiccato per offesa alla patria.

Non ti va giù l'idea di essere "al servizio" dei tuoi carcerieri, ma cerchi di fare buon viso a cattivo gioco. E in fondo anche vivere qualche brivido diverso dal solito non ti dispiace! Ciò che ti dà veramente fastidio è però sapere di essere al servizio della Chiesa, ossia di quei fanatici che detengono il potere e cercano di inculcare in chiunque la venerazione per l'Unico Dio, punendo severamente chi si confessa non credente. E tu francamente non hai tutta questa fede...Anzi...

DESCRIZIONE E PERSONALITA'

Sei sempre stato apolitico, hai sempre pensato che il distacco dalla Chiesa, da chi comanda e dagli intrighi e giochi di potere sia una cosa saggia, e che per sopravvivere senza problemi bisogna farsi i fatti propri. Soprattutto la politica è cosa da ricchi, e tu non lo sei mai stato, anzi li disprezzi abbastanza per come non si sporchino mai le mani. Di conseguenza hai trascorso questi lunghi anni di guerra con distacco ed indifferenza, senza mai schierarti. Sebbene abbia sempre vissuto entro i confini di Kardaam non provi disprezzo per il popolo dei Falchi Neri al contrario di quasi tutta la popolazione dell'Impero. Tutti ti hanno raccontato che i Neitraan sono un popolo di assassini senza legge, che

uccidono anche i propri cari per divertimento personale, ma francamente non ci credi troppo. I sovrani di Kardaon dicono infatti tante di quelle cose a cui non credi...

Parli tanto anche quando non dovresti, e questo spesso ti ha cacciato nei guai. Trovi sempre un motivo per scherzare e fare battute, e in situazioni critiche sai come risollevare il morale della gente.

Se sei con le spalle al muro non esiti ad uccidere, ma sicuramente lo eviti se puoi, e finora per fortuna hai dovuto farlo pochissime volte, e non hai mai colpito delle persone che non meritassero veramente il proprio destino, perlomeno secondo la tua morale. Preferisci sempre le parole per risolvere i conflitti, e sei bravo nell'usarle.

Sei abilissimo nell'arte di muoverti furtivo nell'ombra, ed è la prima cosa che fai in situazioni di pericolo; sai anche come cavartela alla perfezione nelle terre selvagge: sai trovare cibo, seguire tracce e orientarti anche senza stelle.

Sebbene tenda a pensare a te stesso, le ingiustizie estreme ti toccano e se puoi trovi il modo di aiutare chi soffre ingiustamente.

Sei un acuto osservatore e tieni sempre gli occhi e le orecchie aperte.

Il tuo bell'aspetto e i tuoi tratti slanciati da elfo (l'unico ricordo che ti resta di tua madre) attraggono le donne umane, e hai imparato a sfruttare questa caratteristica a tuo vantaggio. Poi le donne ti piacciono veramente tantissimo, e in particolare per te la conquista di una donna veramente stupenda è una sfida che non si può perdere. Non sei mai stato veramente innamorato, ma chissà che cosa riserverà il futuro!

LA MISSIONE

Il Briefing della missione è indicato nell'allegato a parte

GLI ALTRI COMPONENTI DELLA SPEDIZIONE

Da tre giorni a questa parte sei in viaggio verso Iskar sulla Rompinebbia, la piccola nave che solca il mare ondeggiando un po' troppo per i tuoi gusti. In questi giorni hai avuto modo di conoscere gli altri membri della spedizione.

Drorec è il vostro attuale comandante, ed è un omone poco piacevole; è vestito come uno di quei guerrieri sacri alla Chiesa e all'Unico, ma ti sembra che abbia ben poco di sacro, e ti tratta da incompetente usando toni autoritari.

Non lo sopporti, e il sentimento ti sembra reciproco: non ti toglie mai gli occhi di dosso e una volta ti ha detto: *“Quando saremo la fuori, non tentare scherzi -orecchie a punta- ti tengo d'occhio, e sarei molto dispiaciuto di dover abbattere un soldato che tenta di disertare.. Non sei altro che un avanzo di galera quindi ricordati che ti tengo d'occhio!”*.

Davvero non lo sopporti. E il fatto che probabilmente sia un alto gerarca della Chiesa non te lo rende più simpatico.

Mirerin è una giovane maga decisamente graziosa. E' una bella persona e ti sembra che condivida il tuo disprezzo verso Drorec.

Ti sembra una persona che sa quello che fa, il tipo di persona che ha fastidiosamente “sempre ragione”. Nonostante questa determinazione ha l'aria di avere un carattere pessimista, per non dire disfattista.

Una volta stavi per arrivare alle mani con i due marinai che pilotano la Rompinebbia, visto che questi prendevano in giro le tue origini elfiche: Mirerin è intervenuta in tua difesa apostrofando i due ceffi con toni di sdegno e tenendo un lungo e colto discorso sulla parità tra razze.

Ogni tanto ti scopri a osservarla, e quando lei se ne accorge, ti sorride e a volte arrossisce.

Viralith è anche lei una chierica della Chiesa, ed è davvero un'invasata. A differenza di Drorec però lei sembra veramente innamorata del suo Unico Dio, e non solo dei lustrini che porta l'affermare di adorarlo. Non hai dubbi sul suo buon cuore, ed è sicuramente bellissima, ma le sue convinzioni ti sembrano il risultato di un indottrinamento troppo rigido, che rasenta il fanatismo.

Una volta ha tentato di indurti in riflessioni sulla tua condotta nella vita, cercando di convincerti che l'unica via per la salvezza era la fede cieca nella Chiesa e nell'Unico, e che senza la sua intercessione tutto è “male”; quando ridendo le hai risposto *“Non sono schiavo di nessun dio, sorella: non cercare di salvarmi..”* ti ha fissato con occhi calmi ma glaciali asserendo che a nessuno era concesso di ridere della Chiesa e che avresti pagato cara questa imprudenza; a questo punto solo Drorec era stato in grado di riportare la situazione alla normalità insultandovi entrambi in maniera molto pesante. E' stato qui che hai notato la totale devozione e fiducia di Viralith nei confronti di Drorec.

Dopo quest'episodio, gli occhi della chierica non ti mollano un secondo, controllandoti in ogni movimento con sospetto e disprezzo.

Roatrem è un combattente di mezz'età con i capelli brizzolati e una grande spada al fianco; escludendo Gwelgrin secondo gli standard umani è il più vecchio di voi.

Ti sembra un combattente esperto ed è segnato da numerose cicatrici; non parla molto, ma ti dà l'impressione di essere saggio. Durante una notte mentre tutti dormivano l'hai sentito discutere con Drorec a bassa voce, hai cercato di ascoltare le loro parole fingendo di dormire ma il rumore del mare te l'ha impedito. Secondo te Roatrem sarebbe in grado di guidare questa spedizione almeno non peggio di come Drorec stia facendo; di sicuro aggiungerebbe molta umanità alla missione. Peccato che Drorec però non ti chieda opinioni al riguardo: saresti ben lieto di esprimere questa tua idea...

Troogar è un mezz'orco enorme, e il suo tanto è proporzionale alla sua grandezza. E' un mercenario che porta con sé l'ascia più grande che tu abbia mai visto; non parla molto e quando lo fa è per fare battute volgari sulle due donne o per imprecare contro il mare mosso; le sue capacità linguistiche (e a quanto pare intellettuali) sono scarse. Il secondo giorno di viaggio sei intervenuto per soccorrere Mirerin che, visibilmente impaurita, era bersaglio delle battute a sfondo sessuale dell'energumeno...

Hai desiderato non averlo mai fatto perché si è lanciato subito con furia contro di te brandendo la sua enorme ascia; hai temuto di essere arrivato al capolinea solo per poi scoprire che era in realtà un modo di scherzare: infatti la sua ascia non ti ha mai colpito, e si è bloccata a pochi centimetri dalla tua testa tra le occhiate nervose dei presenti e la fragorosa risata del mezz'orco, che subito dopo ti ha offerto da bere un boccale della sua birra, passandoti un braccio puzzolente attorno alla spalla e scrollandoti come un tappeto. Dopo questo strano episodio hai capito che Troogar ti ha preso in simpatia; ora stai anche cominciando a capire e ad apprezzare il primitivo e manesco senso dell'umorismo del mezz'orco.

Gwelgrin è il mago anziano che si è unito a voi all'ultimo, ma è difficile da inquadrare. In questi tre giorni di viaggio non l'hai mai sentito pronunciare parola con nessuno se non con Drorec.

Durante il viaggio ha passato gran parte del tempo in coperta nonostante il freddo umido della nebbia, intento a scrutare pensieroso le acque. Il suo volto sembra teso e preoccupato, e questo ti turba: qualunque cosa possa preoccupare una persona così anziana e molto probabilmente saggia non può che spaventarti.

MIRERIN



LA TUA STORIA

Fin da quando sei nata 25 anni hai mostrato quali sarebbero state le caratteristiche che avrebbero contraddistinto la tua vita: l'amore per il tuo fratello gemello Timeos e la passione e il talento per la Magia. Tu e Timeos non vi lasciavate veramente mai, se non nei pochi momenti in cui già da piccolissima venivi addestrata nell'Arte, mostrando di essere incredibilmente predisposta. Addirittura la natura ha voluto che in te parte dei tuoi due amori si mescolassero: da sempre quando ti concentri puoi tentare di capire dove si trova tuo fratello; purtroppo sulle brevi distanza questo trucco è abbastanza affidabile, ma si è rivelato molto impreciso su scale più grandi. Tra l'altro anche ora che sei diventata una maga affermatissima non riesci a spiegarti il perché del tuo dono naturale.

Purtroppo all'età di 8 anni hai dovuto scegliere quale amore seguire, e con sommo rammarico hai preso la decisione: hai lasciato la tua famiglia e il tuo fratello per seguire un lungo e faticoso addestramento come apprendista di Oleseth, un noto mago della città di Fershaw. La tua famiglia è sempre stata povera e il fatto che un potente mago ti abbia istruito è per lei motivo di orgoglio. D'altronde ha scelto te tra centinaia di possibili apprendisti, e anche tu puoi andrane fiera!

Hai passato gli ultimi anni immersa nei libri senza quasi uscire dalla torre del tuo maestro; per questo hai visto la guerra che da anni imperversa nell'Impero come un argomento di cui non valeva la pena occuparsi perché assolutamente senza senso. Anche la Chiesa e il culto dell'Unico Dio non ti ha mai toccata troppo: essendo l'unica religione ammessa non hai problemi ad ammettere davanti ai fanatici membri della Chiesa che servi solo l'Unico, ma in cuor tuo non ti senti così attaccata a questa credenza. Ovviamente questo però è meglio che rimanga tra te e te o comunque sulle labbra di poche persone fidate. Con l'inquisizione che la Chiesa opera non c'è da scherzare!

Hai trascorso quindici lunghi anni di studi magici nella torre di Oleseth, anni nei quali hai potuto incontrare i tuoi familiari soltanto una volta all'anno; tutte le volte che vedevi tuo fratello questi diventava più forte e sempre più abile con spada e scudo. Che coppia eccezionale sareste stati!

Durante la tua ultima visita a casa otto anni fa, ricevesti la terribile notizia: scopristi che Timeos era partito per la guerra e che era stato catturato. Nessuno tra i Governanti nega tuttora che la cosa più probabile è che venga ucciso, visto il livello di crudeltà e inciviltà dei Neitraan.

Nonostante questo non ti sei persa d'animo: concentrando la tua attenzione su tuo fratello per un lunghissimo periodo di tempo sei riuscita a localizzarlo. Questa scoperta ti ha sconcertato, perché hai capito che Timeos si trova prigioniero sull'isola di Isakar, roccaforte dei Falchi Neri.

Appena hai potuto ti sei quindi arruolata come volontaria nell'esercito degli Albatrini Bianchi, e l'hai fatto con l'unico scopo di poter un giorno ritrovare tuo fratello. Durante il periodo di carriera militare, battaglia dopo battaglia, sentivi crescere il tuo risentimento verso quegli uomini che te l'hanno portato via, e affievolirsi la speranza di ritrovarlo ancora vivo. Hai sempre dato il meglio sui campi di battaglia, nella speranza di venire notata dai tuoi superiori e di essere mandata laddove bramavi.

Adesso fai parte di una piccola unità di élite di incantatori ideata per il supporto a distanza della fanteria. Il vostro compito è di sfoltire le fila nemiche con incantesimi a distanza prima di mandare avanti l'esercito. Fai il tuo dovere con coraggio e determinazione, lanciando le tue palle di fuoco contro quegli esseri malvagi che sono i soldati di Neitraan.

Sfruttando le conoscenze che ti sei fatta sei poi venuta a sapere poco tempo fa che i tuoi superiori erano alla ricerca di volontari per quella che definivano l'ultima azione militare di questa guerra. Non poteva che essere una spedizione su Isakar!

Allora ti sei gettata a capofitto nella missione, sperando che ritroverai tuo fratello e punirai i malvagi Neitraan per tutto il male gratuito che hanno arrecato! Vorresti salvare Tiemos prima dello sbarco Kadaan perchè nessuno sa quanto potrebbero essere crudeli i Neitraan se messi alle strette, ma aspetti di conoscere il briefing della missione prima di incominciare a deprimerli o a cercare di consolarti o farti consolare subito dopo, come ti capita sempre

DESCRIZIONE E PERSONALITA'

Sei molto intelligente e hai sete di sapere, e non ne fai un mistero con nessuno; sei sempre ansiosa di conoscere cose nuove e di scoprire il funzionamento di tutto, forse è per questo che sei molto colta e che l'ignoranza ti infastidisce... Anzi, pensi che sia uno dei mali più grandi della società.

Hai un gran cuore, e se puoi aiuti chi ne ha bisogno; il tuo mentore insisteva tantissimo sul fatto che è giusto aiutare chi ha bisogno e punire i malvagi, e hai fatto tuoi questi insegnamenti. Ora hai dei saldi principi morali che non violeresti per nulla al mondo, e credi fermamente in un "bene" assoluto a cui aspiri sempre; apposta per questo, non esiti ad usare i tuoi incantesimi contro chi ritieni malvagio.

Ispiri fiducia, e per questo gli altri tendono a tener in gran conto la tua opinione; nonostante ciò, hai un grosso difetto, ovvero quello di essere pessimista e disfattista: ti lasci scoraggiare facilmente, anche se perlomeno cerchi di consolarti subito dopo, spesso con scarsi risultati. Hai oramai perso il conto di tutte le volte che hai pensato che non avresti più trovato vivo tuo fratello e di tutte le volte che invece hai pensato l'esatto contrario, contando su un semplice ragiunamento: se l'hanno tenuto in vita fino ad ora perchè adesso dovrebbero volerlo uccidere?

Sei di bell'aspetto ma molto insicura e gli uomini spesso ti mettono a disagio, spesso perchè ti senti troppo più intelligente di loro. Odi visceralmente questa tua caratteristica

LA MISSIONE

Il Briefing della missione è indicato nell'allegato a parte

GLI ALTRI COMPONENTI DELLA SPEDIZIONE

Da tre giorni a questa parte, dopo aver accettato l'incarico, ti trovi in viaggio verso l'isola sulla Rompinebbia, la piccola nave che solca il mare e che sta ondeggiando un po' troppo per i tuoi gusti. In questo tempo hai avuto modo di conoscere gli altri membri della spedizione.

Drorec: è il vostro attuale comandante, ed è un omone poco piacevole. E' vestito come uno di quei guerrieri sacri della Chiesa, ma ti sembra che abbia ben poco di sacro, e ti tratta da incompetente usando toni autoritari. Non lo sopporti, e il sentimento ti sembra reciproco.

Spesso si accanisce contro Haareth insultando la sua mezza natura elfica e sminuendolo di continuo; questo ti fa davvero infuriare, ma rispetti la sua autorità di comandante e i suoi gradi.

Roatrem: è un combattente di mezz'età con i capelli brizzolati e una grande spada al fianco; escludendo il caso eclatante di Gwelgrin sembra il più vecchio di voi.

Ti sembra un combattente esperto ed è segnato da numerose cicatrici; non parla molto, ma ti dà l'impressione di essere saggio. Ti sorride bonario quando ti sorprende a studiarlo.

Ti ispira tantissima fiducia, e ti fidi molto del suo buon senso. Prima o poi vorresti parlargli riguardo a tuo fratello, ma non è ancora capitata l'occasione

Haareth: forse per il fatto che nonostante subisca di continuo i pesanti insulti razzisti del capo e dell'equipaggio non si perda mai d'animo, forse per via della sua bellezza, questo mezzelfo è quello che tra tutti apprezzi di più.

Per la maggior parte del tempo parla inutilmente (fin troppo per i tuoi gusti), ma la sua parlantina è allegra, ha uno spiccato senso dell'umorismo, e sa come mantenere il morale alto. Una volta lo hai difeso dagli insulti dei marinai, nonostante fossi sicura che non ne avesse bisogno, e lui da allora ti sorride sempre.

Diverse volte l'hai sorpreso a osservarti quasi invisibile dall'ombra, e il suo sguardo ti sorprende sempre piacevolmente con un tuffo al cuore, anche se ti imbarazza molto.

Viralith: è una donna bellissima molto convinta dei suoi ideali: porta lo stesso simbolo sacro dell'Unico che porta Drorec, ma lei a differenza del capospedizione prega con devozione il suo dio tutte le mattine all'alba. Per Viralith ogni occasione è buona per osannare la Chiesa e l'Unico. E' molto leale verso Drorec e non riesci a capirne il motivo visto che lui non fa altro che affliggerla di continuo con frasi del tipo "...una donna non dovrebbe fare il lavoro di un uomo..." ; a volte ti sembra che lei stessa pensi di meritare gli insulti che il suo capo le indirizza.

Non hai dubbi sulla sua purezza d'animo, ma ne hai fin troppi sulla dottrina che segue in modo quasi fanatico.

Troogar: è un mezz'orco enorme, e il suo tanfo è proporzionale alla sua grandezza. E' un mercenario che porta con sé l'ascia più grande che tu abbia mai visto; pensi che tre uomini normali messi assieme farebbero fatica a sollevarla.

E' un essere orribile, ed è l'unione di tutto ciò che disprezzi: puzza come una stalla, è talmente ignorante che quasi non sa parlare, e continua ad indirizzare a te e a Viralith battute a sfondo sessuale talmente volgari da far rivoltare lo stomaco...E quel che è peggio, è che se davvero intendesse fare ciò che dice, lo farebbe senza alcun problema perchè è un essere talmente possente che probabilmente sbaraglierebbe chiunque di voi senza troppi problemi. Ogni tanto Haareth interviene per cercare di difenderti, ma chi potrebbe difendere lui dal mezz'orco? Comunque in definitiva sembra che i due vadano molto d'accordo, e addirittura ti infastidisce molto il fatto che Haareth sembri addirittura trovarlo simpatico!

Gwelgrin: è il mago che si è unito alla spedizione all'ultimo momento. È anziano ed è difficile da inquadrare. In questi tre giorni di viaggio non l'hai mai sentito pronunciare parola con nessuno se non con Drorec.

Durante il viaggio ha passato gran parte del tempo in coperta nonostante il freddo umido della nebbia, intento a scrutare pensieroso le acque. Il suo volto sembra teso e pensieroso, ma francamente non capisci per cosa: la guerra oramai sta per finire. Neanche con un miracolo i Neitraan potranno evitare di pagare per le proprie malefatte! Hai cercato di avvicinarlo e di parlargli un po', ma non sei riuscita a fare altro che strappargli ogni tanto un sorriso malinconico e rassegnato.

INCANTESIMI DI MIRERIN

	Nome dell'Incantesimo	RdA	Durata	Tiro Salvezza	Effetto
0	Resistenza	Cont.	1 min	-	+1 a tutti i TS
0	Frastornare	Vicino	1 round	Volontà nega	Un soggetto con meno di 4 DV non fa nulla per 1 round.
0	Individuazione del Magico	18m	max 6 min	-	Individua le aree di oggetti magici in un cono di 90°. Bisogna concentrarsi per trovare le aure
0	Lettura del Magico	Pers.	60 min	-	Decifra scritture magiche
0	Raggio di gelo	Vicino	Istantaneo	NO	a Raggio; evoca raggio di gelo che infligge 1d3 PF da freddo
0	Luce	Cont.	60 min	-	Un oggetto toccato risplende come una torcia
0	Distruggere non-morti	Vicino	Istantaneo	-	a Raggio; infligge 1d6 PF a un non-morto
0	Mano Magica	Vicino	Conentraz	-	Telecinesi fino a 2,25 kg
0	Prestitigitazione	3m	1 ora	varia	Effettua trucchetti minori
1	Dardo Incantato	Medio	Istantaneo	NO	Crea tre dardi magici che colpiscono automaticamente anche più bersagli. Ognuno infligge 1d4+1 PF
1	Colpo Accurato	Pers.	max 1 round	-	Aggiunge +20 al prossimo attacco
1	Armatura Magica	Cont.	6 ore	-	Crea un'armatura che aumenta la CA di +4. Conta anche per gli attacchi incorporei
1	Scudo	Pers.	6 minuti	-	Crea uno scudo semicircolare che aggiunge 4 alla CA. Può essere ruotato. Blocca i Dardi Incantati
1	Ventriloquio	Vicino	6 minuti	Volontà dubita	Crea una voce che "risuona" da lontano
1	Mani Brucianti	3m	Istantaneo	Rifl. dimezza	Esplosione semicircolare di raggio 3m (2 caselle). Infligge 5d4 di danni da fuoco
1	Ingrandire Personq	Vicino	6 minuti	-	Il bersaglio si ingrandisce, aumentando tra l'altro la portata della minaccia in battaglia
1	Ritirata Rapida	Pers.	6 minuti	-	Aumenta la velocità di 9m
2	Grazia Felina	Cont.	6 minuti	-	Il soggetto guadagna un bonus di incantamento di +4 nella Forza
2	Sfera di Fuoco	Medio	6 round	Riflessi nega	Crea una sfera di fuoco che infligge 2d6 di danni. Può essere spostata una volta per round
2	Immagini Speculari	Pers.	6 minuti	-	Crea 1d4 +2 immagini che fuorviano gli attacchi nemici
2	Protezione dalle Frecce	Cont.	6 ore	-	Concede protezione 10 / magico contro armi a distanza. Assorbe max 60 PF
2	Immagine Minore	Lungo	Conc+2round	Volontà dubita	Crea un'immagine tridimensionale magica che produce anche suoni
2	Vampa di Agazannar	18m	Istantaneo	Rifl. dimezza	Crea una colonna di fuoco verso un punto scelto. Distanza max 18 m(12 caselle). Infligge 3d8 PF
2	Forza da Toro	Cont.	6 minuti	-	Il soggetto guadagna un bonus di incantamento di +4 nella Forza
2	Risata Incontenibile di Tasha	Vicino	6 round	Volontà nega	Il soggetto incomincia a ridere, perdendo ogni azione per tutti i round. Non è considerato indifeso
3	Velocità	Vicino	6 round	-	6 creature entro 9 metri (6 caselle) si velocizzano: mezza azione extra, +1 Attachi, CA, TS riflessi
3	Palla di Fuoco	Lungo	Istantaneo	Rifl. dimezza	Esplosione di fuoco di raggio 6m (4 caselle). Distrugge ambienti su cui è lanciata. Infligge 6d6 di PF
3	Sonno Profondo	Medio	6 minuti	Volontà nega	Tempo di lancio: 1 round completo. Fa addormentare 10 DV di mostri in una sfera di raggio 3 m (2 caselle)
3	Linguaggi	Cont.	60 minuti	-	Permette di comunicare con ogni creatura intelligente
3	Tocco del Vampiro	Tocco	Istantaneo	NO	Infligge 3d6 PF. L'incantatore li guadagna come PF temporanei che svaniranno in un'ora
3	Protezione dall'Energia	Cont.	60 minuti	-	Scegliere un tipo di energia (ex:fuoco). La magia assorbe i danni da quel tipo di energia; max 60 danni

Raggi d'azione:

Vicino 13,5 m = 9 caselle

Medio 48 m = 32 caselle

Lungo 192 m = 128 caselle

VIRALITH



LA TUA STORIA

Sei nata in una città di confine dell'enorme Impero di Kardaam, e sei stata abbandonata qualche ora dopo la nascita davanti all'entrata di un tempio della Chiesa.

Il chierico Kophren, tuo mentore, ti ha rivelato che tua madre era una sgualdrina dall'anima impura, e che tu sei il frutto di un'unione corrotta di carne, risultato della mancanza di fede nell'Unico Dio.

Sei stata cresciuta nella certezza di essere stata salvata da morte certa e meritata, e vedi in questo una seconda opportunità di redimerti, opportunità che per pura misericordia l'Unico ti ha voluto dare.

Hai deciso così di dedicare la tua vita all'Unico, aiutando il prossimo seguendo gli insegnamenti della Chiesa nella più totale umiltà; la tua lealtà verso Kophren è totale, e ubbidisci ai suoi ordini senza discutere. D'altronde tutti obbediscono agli ordini di un esponente della Chiesa, ed è giusto che sia così. Chi serve l'Unico Dio con la vita ha diritto a dei privilegi.

All'età di tredici anni hai preso i voti, e dopo sette anni di sacrifici e duro studio delle sacre scritture, sei diventata a tutti gli effetti chierica della Chiesa, una dei pochi chierici donna.

Nel frattempo hai incominciato a rapportarti con la guerra...

Hai capito che un modo per redimere i tuoi peccati poteva essere quello di entrare nell'esercito, e distruggere i pagani che non venerano l'Unico. La cosa ti entusiasmava, finalmente potevi ringraziare l'Unico per il regalo che ti aveva fatto lasciandoti in vita anni addietro! Ti saresti di sicuro dimostrata all'altezza, perchè molto probabilmente questo era il disegno già scritto: l'Unico voleva fare di te una sua Paladina contro gli infedeli, e alla sua chiamata tu non potevi fare altro che obbedire. E con piacere, anche!

Ora hai ventisette anni, hai fatto esperienza, e hai combattuto numerose battaglie di questa guerra con convinzione e coraggio abbattendo i malvagi nemici dell'Impero e quindi dell'Unico con fredda determinazione, combattendo ma anche curando i feriti sui campi di battaglia e seppellendo i morti dell'esercito degli Albatri Bianchi; seppellire i morti infatti è una pratica fondamentale, senza la quale secondo la Chiesa il defunto non potrà mai trovare la luce dell'Unico e vagherà nel limbo in eterno. Tu sei particolarmente specializzata in questa pratica, e anzi non lasci mai che nessun cadavere resti insepolto: l'idea di aiutare i tuoi fratelli ad arrivare al cospetto dell'Unico ti esalta.

Il mese scorso Kophren ti ha ordinato di rispondere alla richiesta di volontari per una missione speciale in cui è necessaria la presenza di un sacerdote, e tu come sempre hai eseguito senza discutere gli ordini del tuo superiore. Ti ha detto che questa missione porterà l'Impero alla vittoria, e che devi essere orgogliosa di prendervi parte. Non ha detto esplicitamente che le probabilità di non fare ritorno sono alte, ma l'hai capito dai suoi occhi. Ma non importa. L'Unico ti ha fatto il dono della vita e se necessario tu glieli renderai!

DESCRIZIONE E PERSONALITA'

Combatti contro tutto quello che la Chiesa ritiene malvagio, non con furia (l'ira porta alla perdizione), ma con spietata freddezza, cancellando dall'esistenza la corruzione e il male. Aiuti i bisognosi con i tuoi incantesimi e difendi gli oppressi. Sei disposta a dare la tua vita per i tuoi ideali e credi che morire in questo modo sia onorevole. L'Unico vuole che i bisognosi siano aiutati, e tu sei disposta a gettare il cuore oltre l'ostacolo per aiutare chi ne ha bisogno, sempre secondo i voleri del tuo Dio. Non farai mai nulla contro il volere dell'Unico, e anzi cercherai di convertire chi non lo rispetta a sufficienza.

Ritieni di importanza vitale seppellire i morti che ne sono degni, e non abbandoneresti mai un compagno morto senza degna sepoltura.

La gente spesso ti dice che sei bella, ma tu non ti vedi affatto bella, e anzi, queste affermazioni ti irritano perché secondo le scritture la bellezza esteriore è la virtù dei deboli e dei peccatori, per coloro che non sanno vedere l'unica vera bellezza: quella dell'Unico.

Tutti i piaceri della mente e del corpo sono proibiti dalla tua religione, e sofferenza e sacrificio sono l'unico modo per raggiungere la purezza. Infatti tutta la tua vita finora è segnata dalla sofferenza e dal sacrificio...

Di notte a volte, nel buio nella tua cella, piangi chiedendo perdono e odiandoti per quella che sei: una donna, e perdi più figlia di puttana...Figlia del peccato...

LA MISSIONE

Il Briefing della missione è indicato nell'allegato a parte

GLI ALTRI COMPONENTI DELLA SPEDIZIONE

Durante i tre giorni di viaggio hai avuto modo di conoscere gli altri membri della spedizione. A capo del gruppo c'è Dorec un altro membro della Chiesa; non lo conosci, ma Kophren ha garantito sulla sua lealtà e ti ha ordinato di obbedirgli ciecamente.

Dorec è il capo; ti tratta male ogni volta che può insistendo sul fatto che una donna non dovrebbe fare il lavoro di un uomo, e ti sminuisce sempre; tu non protesti perché sei una subalterna, e perché infondo al cuore sai che ha ragione e che non sei degna. Obbedisci ai suoi ordini senza discutere, così come ti è stato chiesto

Roatrem è un combattente di mezz'età con i capelli brizzolati e una grande spada al fianco; a parte Gwelgrin sembra il più vecchio di voi. Apprezzi la sua umiltà e il fatto che se ne sta tranquillo senza parlare troppo.

Ti sembra un combattente esperto ed è segnato da numerose cicatrici; non parla molto, ma ti dà l'impressione di essere saggio e che se lo facesse avrebbe molto da dire; ti sorride bonario quando ti sorprende a studiarlo.

Haareth è un mezz'elfo dalla lingua troppo lunga. Parla di continuo, e sorprendentemente riesce a non dire niente. E' un individuo senza patria e senza Dio, e tu da brava chierica hai tentato di fargli capire la "verità" tentando di persuaderlo che senza la fede nell'Unico la sua anima sarebbe perduta, ma lui ridendo ti ha risposto *"Non sono schiavo di nessun dio sorella, non cercare di salvarmi.."* a questo punto solo Dorec era stato in grado di riportare la situazione alla normalità insultandovi entrambi pesantemente e dicendovi che eravate tutti necessari per la missione e che avresti dovuto mettere da parte per una volta il tuo bisogno di *"redimere la gente"*. Così hai fatto, ma non ti fidi del mezzelfo e lo tieni d'occhio.

Mirerin è una giovane maga decisamente graziosa. Pure troppo, secondo quanto vorrebbe l'Unico. E' una persona piacevole quando non parla di argomenti troppo "mentali", ma disprezza palesemente Dorec e questo non ti va giù. Non bisogna mai contrastare i propri superiori.

Ti sembra una persona pessimista e un po' distruttiva, facile alla disperazione, ma sa quello che fa, ed è il tipo che ha fastidiosamente "sempre ragione". Certo che se si dedicasse all'Unico risulterebbe utile alla causa della Chiesa, con tutte le sue abilità

Troogar è un mezz'orco enorme, ed è sicuramente di natura malvagia; inoltre il suo tanfo è proporzionale alla sua grandezza. E' un mercenario che porta con sé l'ascia più grande che tu abbia mai visto; pensi che tre uomini normali messi assieme farebbero fatica a sollevarla.

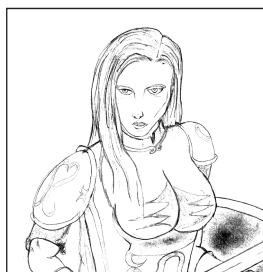
E' un essere orribile, ed è l'unione di molti elementi che disprezzi: puzza come una stalla, è talmente ignorante che quasi non sa parlare e continua ad indirizzare te e Mirerin con battute a sfondo sessuale talmente volgari da far rivoltare lo stomaco...Non c'è possibilità di salvezza per quest'essere immondo, e se solo Dorec te lo permettesse, libereresti subito il mondo da questo cancro.

Il fatto che Haareth sia l'unico a trovare delle qualità in costui, ti convince ancora di più della pericolosità del mezz'elfo.

Gwelgrin è un mago anziano ed è difficile da inquadrare. In questi tre giorni di viaggio non l'hai mai sentito pronunciare parola con nessuno se non con Dorec.

Durante il viaggio ha passato gran parte del tempo in coperta nonostante il freddo umido della nebbia, intento a scrutare pensieroso le acque. Il suo volto sembra teso e pensieroso: evidentemente non ha sufficiente fede nell'Unico da affidarsi ciecamente a lui.

Nonostante tutto lo trovi molto simpatico



M	26	Femmina	176 cm	60 kg	Verdi	Biondi	Isattea
taglia	età	genere	altezza	peso	occhi	capelli	carnagione

LIVELLI					
CLASSE / ARCHETIPO	LIVELLO	LIV. EQUIV.	DADO VITA	BONUS ATTACCO	TIRI SALVEZZA (TE/RI/VO)
Chierico	5	-	d8	+3	1/1/4
Paladino	2	-	d10	+2	3/0/0

NOME DELL'ABILITÀ	PUNTEGGIO ORIGINALE	PUNTEGGIO EFFETTIVO	MODIF. DI ABILITÀ	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR forza	14	14	+2		
DES destrezza	13	13	+1		
COS costituzione	14	14	+2		
INT intelligenza	11	11	-		
SAG saggezza	17	19	+4		
CAR carisma	16	16	+3		

INIZIATIVA
modificatore

$$+5 = 1 + 4$$

MODIF. DI DESTREZZA MODIF. VARIO

ARMI E ATTACCHI						
NOME	BONUS D'ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA (m)	TAG.	TIP.
Attacco a fuoco	+6	-	-	vista	-	-
Spada lunga +1	+9	1d8+3	19-20/x2	-	III	Ca
Arco lungo Potente Composito	+6	1d8+2	20/x3	33	III	Pu

ATTACCO BASE
bonus

MISCHIA bonus d'attacco

TOTALE	BONUS D'ATTACCO BASE	DI FOR	DI TAGLIA	VARIO
+7	+5	+2	-	-

DISTANZA
bonus d'attacco

$$+6 = +5 + +1 + - + -$$

CA classe armatura	BONUS DI ARMATURA	BONUS DI SCUDO	MODIF. DI DESTREZZA	MODIF. DI TAGLIA	ARMATURA NATURALE	BONUS DI DEVIATIONE	MODIF. VARIO
-----------------------	----------------------	-------------------	------------------------	---------------------	----------------------	------------------------	-----------------

CONDIZIONI NORMALI	22	= 10 +	6	+	3	+	1	+	-	+	-	+	2	+	-
A TOCCO	13	= 10 +					✓	✓				✓			-
DI SORPRESA	21	= 10 +	✓		✓		✓	✓	✓		✓				-
A TOCCO E DI SORPRESA	12	= 10 +					✓				✓				-

Il simbolo ✓ indica che il bonus è da sommare nelle condizioni considerate. Il simbolo ✗ indica che il bonus è da sommare solo se espressamente indicato nelle Abilità Speciali del Personaggio

PF punti ferita	59 totali	TIRI SALVEZZA		TOTALE	BONUS BASE	MODIF. DI ABILITÀ	MODIF. MAGICO	MODIF VARIO	
59		TEMPRA (costituzione)	11	=	4	+	2	+	3
	pf rimanenti	RIFLESSI (destrezza)	7	=	1	+	1	+	3
	danni debilitanti	VOLONTÀ (saggezza)	14	=	4	+	5	+	3

VELOCITÀ	
SENZA ARMATURA	EFFETTIVA (CON ARMATURA)
9 m	9 m
6 caselle	6 caselle

ARMATURA

penalità e malus

Leggera	+6
TIPO ARMATURA	BONUS MASSIMO DI DESTREZZA
-	-2
FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI	PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA

BONUS DI LOTTA

$$6 = 5 + 1 + \text{ } + \text{ }$$

BONUS BASE
D'ATTACCO

MODIF.
DI FORZA

MODIF. DI
TAGLIA SPECIALE

MOD.
VARIANTE

RESISTENZE

**RIDUZIONE
AL DANNO** **RESISTENZA
INCANTESIMI** **PERCENTUALE
OCULTAMENTO**

CARICO EFFETTIVO **Trasc**

		
CARICO LEGGERO BONUS MAX DES: -0 PENAL ALLA PROVA: -0	CARICO MEDIO BONUS MAX DES: +3 PENAL ALLA PROVA: -3	CARICO PESANTE BONUS MAX DES: +1 PENAL ALLA PROVA: -1
		
SOLLEVARE SOPRA LA TESTA = CARICO PESANTE	SOLLEVARE DAL TERRENO = 2x CARICO PESANTE	SPINGERE O TRASCINARE = 5x CARICO PESANTE

INCOGNITA A

NOME DELL'ABILITÀ		CARATT. CHIAVE	BONUS TOTALE	MODIFICAT. CARATT.	GRADI	MODIFICA VARI
<input checked="" type="checkbox"/> Acrobazia ^a		Des*	<u>no</u>	=	1	+ _____ + -2
<input type="checkbox"/> Addestrare animali ^a		Car	<u>no</u>	=	3	+ _____ +
<input type="checkbox"/> Artigianato (_____)		Int	<u>no</u>	=	-	+ _____ +
<input type="checkbox"/> Artigianato (_____)		Int	<u>no</u>	=	-	+ _____ +
<input type="checkbox"/> Artigianato (_____)		Int	<u>no</u>	=	-	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Artista della fuga		Des*	<u>-1</u>	=	1	+ _____ + -2
<input checked="" type="checkbox"/> Ascoltare		Sag	<u>4</u>	=	4	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Biblioteconomia		Int	<u>0</u>	=	-	+ _____ +
<input type="checkbox"/> Camuffare		Car	<u>3</u>	=	3	+ _____ +
<input type="checkbox"/> Cavalcare		Des	<u>1</u>	=	1	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Cercare		Int	<u>0</u>	=	-	+ _____ +
<input type="checkbox"/> Concentrazione		Cos	<u>10</u>	=	2	+ 6 + 4
<input type="checkbox"/> Conoscenze (Religione) ^a		Int	<u>9</u>	=	-	+ 9 +
<input type="checkbox"/> Conoscenze (Nobiltà) ^a		Int	<u>1</u>	=	-	+ 1 +
<input type="checkbox"/> Conoscenze (Arcana) ^a		Int	<u>1</u>	=	-	+ 1 +
<input type="checkbox"/> Conoscenze (Storia) ^a		Int	<u>no</u>	=	-	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Conoscenze (_____) ^a		Int	<u>no</u>	=	-	+ _____ +
<input type="checkbox"/> Decifrare scritture ^a		Int	<u>no</u>	=	-	+ _____ +
<input type="checkbox"/> Diplomazia		Car	<u>5</u>	=	3	+ 2 +
<input checked="" type="checkbox"/> Disattivare congegni ^a		Int	<u>no</u>	=	-	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Equilibrio		Des*	<u>-1</u>	=	1	+ _____ + -2
<input checked="" type="checkbox"/> Falsificare		Int	<u>0</u>	=	-	+ _____ +
<input type="checkbox"/> Guarire		Sag	<u>13</u>	=	4	+ 9 +
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidire		Car	<u>3</u>	=	3	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Intrattenere (_____) ^a		Car	<u>no</u>	=	3	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Intrattenere (_____) ^a		Car	<u>no</u>	=	3	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Intrattenere (_____) ^a		Car	<u>no</u>	=	3	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Lesto di mano ^a		Des*	<u>no</u>	=	1	+ _____ + -2
<input checked="" type="checkbox"/> Muoversi silenziosamente		Des*	<u>-1</u>	=	1	+ _____ + -2
<input checked="" type="checkbox"/> Nascondersi		Des*	<u>-1</u>	=	1	+ _____ + -2
<input checked="" type="checkbox"/> Nuotare		For*	<u>-1</u>	=	1	+ _____ + -2
<input checked="" type="checkbox"/> Osservare		Sag	<u>4</u>	=	4	+ _____ +
<input type="checkbox"/> Percepire inganni		Sag	<u>4</u>	=	4	+ _____ +
<input type="checkbox"/> Professione (_____) ^a		Sag	<u>4</u>	=	4	+ _____ +
<input type="checkbox"/> Professione (_____) ^a		Sag	<u>4</u>	=	4	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Raccogliere informazioni		Car	<u>3</u>	=	3	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Raggiare		Car	<u>3</u>	=	3	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Saltare		For*	<u>-1</u>	=	1	+ _____ + -2
<input type="checkbox"/> Sapienza Magica ^a		Int	<u>2</u>	=	-	+ 2 +
<input checked="" type="checkbox"/> Scalare		For*	<u>-1</u>	=	1	+ _____ + -2
<input checked="" type="checkbox"/> Scassinare serrature ^a		Des	<u>no</u>	=	1	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Sopravvivenza		Sag	<u>4</u>	=	4	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Utilizzare corde		Des	<u>1</u>	=	1	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Utilizzare oggetti magici ^a		Car	<u>no</u>	=	3	+ _____ +
<input checked="" type="checkbox"/> Valutare		Int	<u>0</u>	=	-	+ _____ +
<input type="checkbox"/> _____		_____	_____	=	_____	+ _____ +
<input type="checkbox"/> _____		_____	_____	=	_____	+ _____ +
<input type="checkbox"/> _____		_____	_____	=	_____	+ _____ +
<input type="checkbox"/> _____		_____	_____	=	_____	+ _____ +
<input type="checkbox"/> _____		_____	_____	=	_____	+ _____ +

Le abilità marcate con ^a possono essere usate solo se il Personaggio possiede almeno 1 Grado in tale abilità.
Le abilità marcate con [✕] sono incrociate per il Personaggio (non sono tipiche della sua Classe).
Alle abilità nelle cui caratteristiche chiave è presente il simbolo * si applica, se presente, la penalità alla prova dovuta all'armatura. Tale penalità raddoppia per l'abilità "Nuotare".



ROATREM



LA TUA STORIA

39 anni fa sei nato ad Abeth, la capitale dell'Impero di Kardaana. Sei figlio di una ricca famiglia di mercanti, ma hai abbandonato le vie del commercio a 15 anni quando i tuoi genitori sono stati uccisi dai briganti sulla grande via che porta ad est attraverso le terre selvagge, mentre erano in viaggio con le loro merci.

Alla notizia della morte dei tuoi genitori hai cercato di raggiungere il luogo del massacro distante centinaia di miglia dalla tua città per vendicarli, ma allora eri poco più che un ragazzino cresciuto nella bambagia, e se non fosse stato per l'armata della Serpe Porpora che ti trovò svenuto sotto il sole del deserto saresti morto con il desiderio di vendetta nel cuore.

La Serpe Porpora è un'armata di mercenari molto famosa nell'Impero, e venisti a sapere più tardi che ti avevano salvato perché erano convinti che gli avresti portato fortuna in battaglia: daltronde eri sicuramente un ragazzo fortunato ad essere sopravvissuto così a lungo nel deserto.

Hai vissuto con la Serpe Porpora per quasi dieci anni: all'inizio facevi da manovale, portando le armi e distribuendo cibo nelle fila; in seguito hai cominciato anche tu a combattere grazie all'addestramento ricevuto dai soldati. Prima degli scontri molti mercenari ti toccavano il capo convinti che portassi fortuna, e col passare del tempo, battaglia dopo battaglia hai cominciato a convincerti anche tu che fossi davvero baciato dalla buona sorte.

A dispetto di questa nomea ti sei comunque dimostrato da subito molto abile con lo spadone, e col passare degli anni hai visto morire uno dopo l'altro i tuoi compagni; ma tu seppur riportando numerose ferite, non hai mai rischiato la morte.

Fino a 25 anni hai vissuto e combattuto a fianco dei tuoi compagni sotto il vessillo della Serpe Porpora; il vostro esercito era al servizio dell'Impero Kardaana nell'eterna lotta contro Neitraan.

Ma un terribile giorno la tua armata venne rasa al suolo da un imboscata dell'esercito nemico, mentre attraversavate una stretta gola; tu sei sopravvissuto come sempre, unico superstita della gloriosa armata della Serpe Porpora.

In quel momento tragico un pensiero è balenato nella tua mente: *"se essere fortunato significa sopravvivere a ciò che mi è caro, preferisco morire ora"*. Tutti i tuoi cari erano morti, e stavi seriamente meditando di raggiungerli con le tue stesse mani: in un certo senso la tua fortuna è stata anche la tua maledizione. Però alla fine trovasti la forza per continuare, cercando di dare un senso alla tua vita.

Dopo la strage, ti sei unito agli Albatri Bianchi. In fondo combattere è l'unica cosa che sai fare.

Hai combattuto nelle fila di Kardaana dimostrando grande valore e abilità per anni, e proprio grazie alle tue capacità sei stato assegnato al comando di una unità di incursori che hanno il compito di infiltrarsi oltre le linee nemiche e compiere missioni delicate, come distruggere ponti o uccidere le truppe nemiche nel sonno. In questa squadra sei sempre stato al comando delle spedizioni, e nell'esercito sei oramai una vera celebrità. Temi il giorno in cui una persona sotto il tuo comando dovrà morire, perché veramente non saprai come reagirai. Voglia l'Unico che quel giorno sia il più lontano possibile...

Pochi giorni fa hai ricevuto l'incarico di prepararti per una missione importantissima contro Isakar, l'ultima roccaforte del Regno Neitraan. Preghi che anche questa volta la tua celeberrima fortuna ti aiuti a compiere la missione che ti è stata affidata, e preghi anche che sia definitivamente l'ultima: hai già visto troppo sangue scorrere, ora il tuo sogno

sarebbe liberarsi una volta per tutte dei terribili Neitraan per poter vivere in pace, senza il pericolo di incursioni inaspettate dei Falchi Neri

DESCRIZIONE E PERSONALITA'

Sei taciturno e distaccato. Spesso i tuoi compagni ti rimproveravano di non avere senso dell'umorismo, ma tutti ascoltavano quando avevi qualcosa da dire. La tua opinione è sempre presa in gran considerazione dagli altri, e sei ritenuto da tutti persona saggia.

Sei paziente e riflessivo e non ti arrabbi facilmente, ma se dovessi farlo molti avrebbero timore di te per via della tua enorme forza fisica e abilità con la spada.

Le sofferenze altrui non ti toccano eccessivamente, a meno che non siano compagni: hai un grande spirito di cameratismo avendo vissuto tutta la vita sotto le armi e sei abile a sedare i conflitti interni a una compagnia. In effetti sembri nato per comandare spedizioni militari, ottenendo il rispetto di tutti.

Non sei particolarmente credente, anche se oramai veneri l'Unico Diopiù che altro per non incappare nelle ire della Chiesa, che mal accetterebbe che un soldato del tuo grado non lo venerasse. Detesti il fanatismo, anche se intuisci che non è colpa dei fanatici se sono fatti così quanto della Chiesa che li istiga. Essendo comunque la Chiesa un potere politico irrefrenabile nessuno ti strapperà mai dalla bocca una qualsiasi critica verso l'Unico: temi l'Inquisizione certamente più di tutti i tuoi nemici

Oramai tutto quello che vorresti sarebbe poter attaccare le armi al chiodo e potertene stare in pace. Dentro di te odi profondamente la malvagità dei Neitraan che ti ha portato a combatterli, e non riesci proprio a capire da che cosa sia causata: in fin dei conti i Kardaani non hanno mai attaccato nessuno! Sei fiero di appartenere a un popolo pacifico e mite!

Comunque vada hai deciso che questa sarà la tua ultima missione: spero ardentemente di trovare un posto accogliente che ti accetti magari anche solo come agricoltore. Magari con una moglie fedele al tuo fianco, e tanti bambini a scaldare la tua fredda vita.

Di sicuro non vuoi continuare ad essere un guerriero. Dannazione, perchè i Neitraan devono essere così guerrafondai da rovinarsi gettandosi in guerre senza senso? Se se ne fossero stati a casa propria a quest'ora lo saresti stato anche tu, circondato da persone care. E questo non glielo puoi proprio perdonare ai Falchi Neri...

LA MISSIONE

Il Briefing della missione è indicato nell'allegato a parte

GLI ALTRI COMPONENTI DELLA SPEDIZIONE

Da tre giorni a questa parte ti trovi in viaggio verso l'isola sulla Rompinebbia, la piccola nave che solca il Mare delle Nebbie.

Drorec: è il vostro attuale comandante, ed è una persona poco piacevole. E' un combattente ma allo stesso tempo è un alto Gerarca Chiesa, anche ti sembra che abbia ben poco di sacro; sei l'unico che non tratta da incompetente, anche perchè capisce che tu hai un'esperienza in fatto di comando sul campo infinitamente maggiore della sua.

Spesso si accanisce contro Haareth insultando la sua mezza natura elfica e sminuendolo di continuo. Non ti va molto a genio, ma controvoglia rispetti la sua autorità di comandante e i suoi gradi, pur chiedendoti perchè debbano essere stati così i miopi da affidare le redini del comando a lui

Haareth: ti piace questo giovane mezz'elfo per il fatto che nonostante subisca di continuo le battute del capo e dell'equipaggio non si perde mai d'animo

Per la maggior parte del tempo parla inutilmente (fin troppo per i tuoi gusti), ma la sua parlantina è allegra, ha uno spiccato senso dell'umorismo e sa come mantenere il morale alto. Preferiresti che non contestasse in ogni momento l'autorità di Drorec, che peraltro non riesce mai veatamente a zittirlo. Da come lo vedi sembra vagamente invaghito di Mirerin, anche se non ne sei sicuro. In verità lo invidi molto perchè vorresti poterti innamorare anche tu di qualcuno. Tratti sempre Haareth con amore perchè ti rivedi molto in lui.

Viralith è una donna bellissima e decisamente convinta dei suoi ideali. Porta lo stesso simbolo sacro della Chiesa che porta Drorec, con la sostanziale differenza che lei prega con devozione il suo Unico Dio tutte le mattine all'alba. Per lei ogni occasione è buona per osannare la Chiesa, ma stranamente vedi veramente in lei un'amore per l'Unico che tanti altri alti gerarchi non mostrano. E' molto leale verso Drorec e non riesci a capirne il motivo visto che lui non fa altro che affliggerla di continuo con frasi del tipo "...una donna non dovrebbe fare il lavoro di un uomo..." ; a volte ti sembra che lei stessa pensi di meritare gli insulti che il suo capo le indirizza. Non hai dubbi sulla sua purezza d'animo.

Mirerin è una giovane maga decisamente graziosa, nonchè una persona assai piacevole. Ti sembra che sappia quello che fa: è il tipo di donna che ha fastidiosamente "sempre ragione", ma noti sempre una malcelata punta di pessimismo e di disfattismo in lei. Non hai ancora provato a rincuorarla quando si lascia andare completamente, ma pensi che potresti aiutarla. Peccato che questo compito però spetti al capospedizione, e quel desso ora non sei tu...

Una volta l'hai vista intervenire in difesa di Haareth che era bersaglio di scherno da parte di due marinai, apostrofando i due ceffi con toni di sdegno e tenendo un lungo e colto discorso sulla parità tra razze. Da qui hai notato la sua purezza d'animo e generosità.

Troogar è un mezz'orco enorme, e il suo tanfo è proporzionale alla sua grandezza. E' un mercenario che porta con sé l'ascia più grande che tu abbia mai visto; non parla molto e quando lo fa è per fare battute volgari sulle due donne o per imprecare contro il mare mosso. Hai notato che Troogar ha preso in simpatia Haareth, e stai anche cominciando pure tu a capire e ad apprezzare il primitivo e manesco senso dell'umorismo del mezz'orco. Stranamente Troogar sembra abbastanza incline ad obbedire ai (pochi) ordini intelligenti di Drorec, mentre sembra ignorare allegramente tutti gli altri: secondo te vuole mostrarsi più stupido di quanto si pensi, anche se non sapresti proprio il perchè

Gwelgrin è l'anziano che si è unito a voi all'ultimo momento, ma è difficile da inquadrare. In questi tre giorni di viaggio non l'hai mai sentito pronunciare parola con nessuno se non con Drorec.

Durante il viaggio ha passato gran parte del tempo in coperta nonostante il freddo umido della nebbia, intento a scrutare pensieroso le acque. Ti sembra sapere qualcosa che non vuole dire, e più di una volta hai temuto che sapesse che questa è una missione suicida, perchè così è stato ordinato: sai per certo di decine di giovani sacrificati alla causa dell'Impero. Non sei assolutamente d'accordo con questa ingiusta politica, ma d'altronde la guerra è la guerra. E poi non sei tu il capo dell'esercito. Quello che sai di sicuro di Gwelgrin è che ha insistito molto per unirsi alla spedizione sebbene subito non fosse stato scelto, e che i capi hanno accettato solo perchè è un mago comunque abbastanza rinomato nella Kardaani-bene: visto che ha sempre un aspetto molto tetro non vorresti mai che avesse accettato perchè sapeva che così avrebbe posto fine alla propria vita: tu non ci tieni a morire! Prima o poi dovrai chiedergli delucidazioni in merito...

TROOGAR



LA TUA STORIA

Sei un mezz'orco figlio di una popolazione nomade dell'estremo nord del continente, ed essendo la tua una delle tante tribù barbare in guerra tra di loro nella gelida tundra nordica hai dovuto imparare a maneggiare l'ascia e ad uccidere fin da molto piccolo.

Hai partecipato a molti scontri tra tribù e dopo aver ucciso il primo uomo a 7 anni, hai continuato ad uccidere negli anni di sanguinose battaglie senza conoscerne nè il motivo nè lo scopo, e senza nemmeno domandartelo...L'unica certezza, è che una ferita sanguina e duole. Purtroppo in un contesto come il tuo non hai potuto svilupparne altre, sebbene tu sia molto più intelligente della media della tua specie

E' tradizione della tua tribù, che il capo sia il guerriero più possente, e per ascendere a questo rango, chiunque ha il diritto di sfidare l'attuale leader: il vincitore sarà il capo tribù e il perdente verrà scacciato; all'età di 21 anni hai sfidato il capo tribù nella convinzione di poterlo sconfiggere, ma la tua arroganza è stata punita con la sconfitta e sei stato bandito da quelle terre. Ripensando a quella scelta sei però addirittura contento di aver agito così: alla fine se fossi diventato Capovillaggio la tua speranza di vita sarebbe diminuita notevolmente, mentre ora hai scoperto degli universi nuovi.

Comunque sia hai viaggiato per circa un'anno e mezzo verso sud, offrendo i servizi della tua ascia e dei tuoi muscoli al miglior offerente. Non ti sei mai fatto troppi scrupoli morali, anche riguardo a lavori sporchi, ma ciò che hai fatto è stato per vivere.

Attualmente combatti come mercenario per l'impero di Kardaam: gli Albatri ti hanno provato ad insegnare ad odiare i Neitraan, ma francamente la cosa ti sembra difficile. Non odiavi nemmeno i tuoi veri nemici, figuriamoci se riuscirai ad odiare degli sconosciuti.

Hai scoperto che gli uomini anche se soldati sono terrorizzati dalla tua persona, e hai incominciato a sfruttare questo fatto a tuo favore: da quando tutti ti rispettano hai incominciato a fare una carriera strepitosa, venendo pagato sempre di più. Addirittura hai capito che se gli altri realizzano che non sei stupido quanto pensano tributano meno valore alla tua forza fisica: allora hai incominciato ad indossare la maschera del quasi-animale, dimostrandoti un incivile in tutte le occasioni in cui ti era possibile. Chissà perchè ma queste aquile nell'esercito rispettano solo le persone che si dimostrano idiote... Bah...

Comunque alla fine la cosa ti diverte! Potresti raccontare certe scene veramente esilaranti! Pochi giorni fa alcuni soldati dell'esercito regolare hanno fatto visita al accampamento dei mercenari dove tu e altri 800 dei tuoi colleghi vi preparavate per la battaglia imminente, offrendo una paga degna di un generale al guerriero che avesse accettato una missione speciale, il che tradotto dal burocratese vuol dire quasi suicida. I due soldati non erano autorizzati a rivelare nulla sulla missione se non a chi avesse firmato un foglio. Ti sei messo in fila assieme ai pochi altri interessati e sei stato scelto per la tua poscenza.

Tra parentesi dovevate vedere la faccia dell'ufficiale che ti ha fatto firmare quando ha visto che ti sei firmato col tuo nome completo di patronimici, che raggiunge una lunghezza di 5 righe. E il tutto con una grafia ineccepibile!

TRATTI DELLA PERSONALITA'

Fingi sempre di essere un bestione tutto muscoli e niente cervello: la gente normale spesso ti guarda con timore e disgusto dandoti del selvaggio, ma questo non ti dà fastidio... Anzi! la situazione ti diverte parecchio, e a volte te la spassi vedendo lo scompiglio che può creare un tuo 'sguardo cattivo'.

In verità non sei così. Sei di sicuro considerabile un vero genio nella tua specie, e di sicuro non sfiguri tra moltissimi umani. Per carità, non lancerai incantesimi col potere della tua mente ma sei molto orgoglioso della tua intelligenza. Peccato che gli umani chechè ne dicano in grande maggioranza non apprezzino questa qualità, e sembrano rispettare solo i muscoli e l'odore: per questo fingi di non amare l'acqua e sei solito non lavarti. In verità nonostante tutto non sei una persona molto igienica, e quindi la maschera del barbaro non ti dispiace, visto che in definitiva ti permette di non lavarti se non hai voglia migliorando anzi le condizioni sociali.

Non comprendi del tutto alcune usanze della gente del sud, come l'amore totale verso una divinità che chiede di fare tutto ciò che l'Unico Dio" chiede! Tra l'altro non concepisci nemmeno come un organismo chimato la "Chiesa" possa decidere di fare ciò che vuole degli uomini, contando addirittura di più di moltissimi capovillaggi. Questa cosa non ha proprio senso... Così come il loro primitivo sistema di leggi, basato sulla legge del taglione: per quanto i tuoi ex compaesani fossero arretrati tenologicamente non raggiungevano un simile livello di barbarie!

Hai un senso dell'umorismo molto primitivo, manesco e volutamente volgare; ami la vita di gruppo e ubriacarti.

Ti piacciono le belle donne e (a differenza di molti qui al sud) le ritieni al pari del uomo, soprattutto quelle che scelgono la via delle armi. Chissà perché in queste lande le femmine guerriero sono così scarsamente considerate rispetto ai maschi (mah...davvero non capisci questo popolo "civilizzato").

Alla fine però dentro la montagna di muscoli che ti porti dietro si nasconde un cuore d'oro, anche se odi ammetterlo: non faresti mai del male a un amico, e ti lasci sempre commuovere dalle situazioni strappalacrime: sia mai che però ti farai vedere piangere da qualcuno! Ne va della tua reputazione!

Porti con te l'ascia più grande del mondo (la tua fida 'Spaccatestè'): per chi non conosce il tuo carattere burlone sei una montagna di muscoli terrificante, ma d'altronde va bene così!!

LA MISSIONE

Il Briefing della missione è indicato nell'allegato a parte

IL VIAGGIO FINO AD OGGI E GLI ALTRI COMPONENTI DELLA SPEDIZIONE

Da tre giorni a questa parte sei in viaggio verso Iskar sulla Rompinebbia, la piccola nave che solca il Mare delle Nebbie. In questo periodo ha stretto amicizia con gli altri:

Drorec è il vostro comandante, ed è un umano decisamente poco intelligente e piacevole; è vestito come uno di quei guerrieri sacri al dio che adorano i Kardaand, che ti sembra proprio che si chiami l'Unico. Come se non ci fossero altre divinità sulla piazza... Comunque ti pare che Drorec abbia ben poco di sacro. Di certo ti tratta da incompetente usando toni autoritari (ma comunque è sempre più gentile con te che con gli altri, chissà perché...). A dire il vero non obbedisci a una sola parola di Drorec: le rarissime volte in cui dice qualcosa di sensato casualmente fai quello che dice lui, le altre volte agisci per quello che pensi sia il meglio per la spedizione. Normalmente non trasgredisci troppo agli ordini perché oramai ti sei adattato alla vita del mercenario, ma non ti era mai capitato un simile idiota al comando.

Non lo sopporti, e il sentimento ti sembra reciproco: non ti toglie mai gli occhi di dosso, ma allo stesso tempo ti sta lontano e per la maggior parte del tempo ti ignora...Ti teme, come tutti del resto.

Davvero non lo sopporti.

Roatrem è un combattente di mezz'età, con i capelli brizzolati e segnato da numerose cicatrici e una grande spada al fianco; a parte Gwelgrin è il più vecchio tra di voi di voi.

Roatrem ti ha fatto veramente un'ottima impressione: ti sembra un combattente esperto e chiaramente ha avuto diverse volte il comando di missioni, perché dimostra un'esperienza e un buon senso che non è comune neppure tra i più veterani. Stranamente non riesci a intimidirlo con il tuo fisico, ma tutte le volte che lo guardi minacciosamente come fai con tutti lui ti sorride con fare quasi paterno, come se capisse la tua tecnica. E sarebbe la prima persona in una intera vita tra i Kardaand...

Haareth ti piace questo giovane mezz'elfo per il fatto che come te scherza volentieri, ed è meno serio degli altri: sembra che sia l'unico della spedizione ad avere il senso dell'umorismo.

Per la maggior parte del tempo il mezzelfo parla: in verità non sai di cosa, dopo qualche minuto ti scappa la pazienza e fai solo finta di ascoltarlo. Immagini che anche per gli altri sia così, a giudicare da come lo trattano. In ogni modo la sua parlantina è allegra e sa come mantenere il morale del gruppo abbastanza alto. Tra parentesi non sopporti come il Capo della Spedizione Drorec lo insulti solo perché è un mezzelfo; grazie al cielo Haareth sembra non farti troppo caso. È proprio un grande!

Anche lui sembra averti preso in simpatia, anche se a volte guarda la tua ascia con nervosismo.

Mirerin è una giovane donna decisamente graziosa; sembra una di quelle strane streghe che fanno magie...non ti sei mai fidato della magia. Meglio la fredda lama dell'ascia. Condivide la tua antipatia verso Drorec, ma purtroppo disprezza visibilmente anche te, forse anche perché ti diverti a stuzzicarla ogni volta che puoi. Ma d'altronde è il tuo carattere....

Ti sembra una persona che sa quello che fa, il tipo di persona che ha fastidiosamente "sempre ragione". Nonostante questa determinazione ha l'aria di avere un carattere un po' troppo pessimista per i tuoi gusti...

Viralith è anche lei come Drorec una chierica della Chiesa, ed è davvero un'invasata dell'Unico. E' sicuramente bellissima, ma è una fanatica e per questo pericolosa; i suoi occhi non ti mollano un secondo, controllandoti in ogni movimento con sospetto e disprezzo, e sei quasi al limite di sopportazione. Ma perché gli umani devono essere così invasati?

Dimostra una grande lealtà verso Drorec anche se questi non fa altro che insultarla. Da parte tua ti diverti a fare commenti sul suo corpo per tentare di farla infuriare; purtroppo non ci sei ancora riuscito, ma non demordi!

Gwelgrin è l'anziano mago che si è unito alla spedizione all'ultimissimo momento. In questi tre giorni di viaggio non l'hai mai sentito pronunciare parola con nessuno, se non con Drorec.

Durante il viaggio ha passato gran parte del tempo in coperta nonostante il freddo umido della nebbia, intento a scrutare pensieroso le acque. Certo che di tutti i musoni della spedizione lui ne è l'emblema! Anche per questo lo eviti ogni volta che puoi.

Troogar

nome del personaggio

giocatore

Avventura One-Shot - le Nebbie dell'otal

campagna

dungeon master

Mazz'orco

Caotico-Buono

razza

allineamento

6°

6°

Nessuna

livello del person.

livello equivalente

divinità

M

18

Maschio

188 cm

105 kg

Neri

Sporchi

Olivastro

taglia

età

genere

altezza

peso

occhi

capelli

carnagione



LIVELLI					
CLASSE / ARCHETIPO	LIVELLO	LIV. EQUIV.	DADO VITA	BONUS ATTACCO	TIRI SALVEZZA (TE/RI/VO)
Barbaro	4	-	d12	+4	4/1/1
Guerriero	2	-	d10	+2	3/0/0

NOME DELL'ABILITÀ	PUNTEGGIO ORIGINALE	PUNTEGGIO EFFETTIVO	MODIF. DI ABILITÀ	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR forza	20	20	+5	24	+7
DES destrezza	16	18	+4		
COS costituzione	18	18	+4	22	+6
INT intelligenza	10	10	-		
SAG saggezza	10	10	-		
CAR carisma	8	8	-1		

INIZIATIVA

modificatore

4

=

4

+

-

MODIF. DI DESTREZZA

MODIF. VARIO

ARMI E ATTACCHI					
NOME	BONUS D'ATTACCO	DANNO	CRITICO	GITTATA (m)	TAG. TIPO
SpaccaTeschi	+13/+8	3d6+9	19-20/x3	-	En Ta
SpaccaTeschi in Tra	+15/+10	3d6+11	19-20/x3	-	En Ta
SpaccaTeschi con Attacco Poderoso di x	+13-x/+8-x	3d6+9+2x	19-20/x3	-	En Ta
SpaccaTeschi con Tra e Att. Poed di x	+15-x/+10-x	3d6+11+2x	19-20/x3	-	En Ta



ATTACCO BASE

bonus

+6/+1

MISCHIA

bonus d'attacco

DISTANZA

bonus d'attacco

CA	classe armatura	BONUS DI ARMATURA	BONUS DI SCUDO	MODIF. DI DESTREZZA	MODIF. DI TAGLIA	ARMATURA NATURALE	BONUS DI DEVIAZIONE	MODIF. VARIO
----	-----------------	-------------------	----------------	---------------------	------------------	-------------------	---------------------	--------------

CONDIZIONI NORMALI	24	=	10	+	6	+	-	+	4	+	-	+	2	+	2	+	(1)
A TOCCO	16	=	10	+					✓	✓							(1)
DI SORPRESA	24	=	10	+	✓		✓		✓	✓			✓				(1)
A TOCCO E DI SORPRESA	16	=	10	+					✓								(1)

Il simbolo ✓ indica che il bonus è da sommare nelle condizioni considerate. Il simbolo -/- indica che il bonus è da sommare solo se espressamente indicato nelle Abilità Speciali del Personaggio

PF	80(92)
punti ferita	Totale
80 (92)	
pf rimanenti	
danni debilitanti	

TIRI SALVEZZA	TOTALE	BONUS BASE	MODIF. DI ABILITÀ	MODIF. MAGICO	MODIF. VARIO				
TEMPRA (costituzione)	11	=	7	+	4	+	-	+	-
RIFLESSI (destrezza)	5	=	1	+	4	+	-	+	-
VOLONTÀ (saggezza)	1	=	1	+	-	+	-	+	-

VELOCITÀ

SENZA ARMATURA

EFFETTIVA (CON ARMATURA)

12 m

12 m

9 caselle

9 caselle

ARMATURA

penalità e malus

leggera

+6

TIPO ARMATURA

BONUS MASSIMO DI DESTREZZA

-

0

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA

modificatori condizionali

+2 TS volontà

quando è in Tra

BONUS DI LOTTA

11

=

6

+

5

+

-

+

-

BONUS BASE D'ATTACCO

MODIF. DI FORZA

MODIF. DI TAGLIA SPECIALE

MODIF. VARIO

RESISTENZE

-

-

-

RIDUZIONE AL DANNO

RESISTENZA INCANTESIMI

PERCENTUALE OCCULTAMENTO

CARICO

EFFETTIVO

Trasc

<div><div> </div><div> </div></div> <div>CARICO LEGGERO</div> <div>BONUS MAX DES: NO</div> <div>PENAL. ALLA PROVA: NO</div>	<div><div> </div><div> </div></div> <div>CARICO MEDIO</div> <div>BONUS MAX DES: +3</div> <div>PENAL. ALLA PROVA: -3</div>	<div><div> </div><div> </div></div> <div>CARICO PESANTE</div> <div>BONUS MAX DES: +1</div> <div>PENAL. ALLA PROVA: -6</div>
<div><div> </div><div> </div></div> <div>SOLLEVARE SOPRA LA TESTA</div> <div>= CARICO PESANTE</div>	<div><div> </div><div> </div></div> <div>SOLLEVARE DAL TERRENO</div> <div>=2 x CARICO PESANTE</div>	<div><div> </div><div> </div></div> <div>SPINGERE O TRASCIINARE</div> <div>=5 x CARICO PESANTE</div>

ABILITÀ						GRADI MASSIMI (CLASSE / CL. INCROC.)		10/4½	
INCOGNITA	NOME DELL' ABILITÀ	CARATT. CHIAVE	BONUS TOTALE	MODIFICAT. CARATT.	GRADI	MODIFICAT. VARI			
<input checked="" type="checkbox"/>	Acrobazia ^a	Des*	no	=	4	+	—	+	—
<input type="checkbox"/>	Addestrare animali ^a	Car	no	=	-1	+	—	+	—
<input type="checkbox"/>	Artigianato ()	Int	no	=	-	+	—	+	—
<input type="checkbox"/>	Artigianato ()	Int	no	=	-	+	—	+	—
<input type="checkbox"/>	Artigianato ()	Int	no	=	-	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Artista della fuga	Des*	4	=	4	+	—	+	—
<input type="checkbox"/>	Ascoltare	Sag	4	=	-	+	4	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Biblioteconomia	Int	0	=	-	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Camuffare	Car	-1	=	-1	+	—	+	—
<input type="checkbox"/>	Cavalcare	Des	8	=	4	+	4	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Cercare	Int	0	=	-	+	—	+	—
<input type="checkbox"/>	Concentrazione	Cos	4	=	4	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Conoscenze () ^a	Int	no	=	-	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Conoscenze () ^a	Int	no	=	-	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Conoscenze () ^a	Int	no	=	-	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Conoscenze () ^a	Int	no	=	-	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Conoscenze () ^a	Int	no	=	-	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Decifrare scritture ^a	Int	no	=	-	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Diplomazia	Car	-1	=	-1	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Disattivare congegni ^a	Int	no	=	-	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Equilibrio	Des*	4	=	4	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Falsificare	Int	0	=	-	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Guarire	Sag	0	=	-	+	—	+	—
<input type="checkbox"/>	Intimidire	Car	3	=	-1	+	4	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Intrattenere () ^a	Car	no	=	-1	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Intrattenere () ^a	Car	no	=	-1	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Intrattenere () ^a	Car	no	=	-1	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Lesto di mano ^a	Des*	no	=	4	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Muoversi silenziosamente	Des*	4	=	4	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Nascondersi	Des*	4	=	4	+	—	+	—
<input type="checkbox"/>	Nuotare	For*	9	=	5	+	4	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Osservare	Sag	0	=	-	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Percepire inganni	Sag	0	=	-	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Professione () ^a	Sag	-	=	-	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Professione () ^a	Sag	-	=	-	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Raccogliere informazioni	Car	-1	=	-1	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Raggiare	Car	-1	=	-1	+	—	+	—
<input type="checkbox"/>	Saltare	For*	9	=	5	+	4	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Sapienza Magica ^a	Int	no	=	-	+	—	+	—
<input type="checkbox"/>	Scalare	For*	9	=	5	+	4	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Scassinare serrature ^a	Des	4	=	4	+	—	+	—
<input type="checkbox"/>	Sopravvivenza	Sag	4	=	-	+	4	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Utilizzare corde	Des	4	=	4	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Utilizzare oggetti magici ^a	Car	no	=	-1	+	—	+	—
<input checked="" type="checkbox"/>	Valutare	Int	-	=	-	+	—	+	—
<input type="checkbox"/>				=		+	—	+	—
<input type="checkbox"/>				=		+	—	+	—
<input type="checkbox"/>				=		+	—	+	—
<input type="checkbox"/>				=		+	—	+	—
<input type="checkbox"/>				=		+	—	+	—

Le abilità marcate con ^a possono essere usate solo se il Personaggio possiede almeno 1 Grado in tale abilità. Le abilità marcate con sono incrociate per il Personaggio (non sono tipiche della sua Classe). Alle abilità nelle cui caratteristiche chiave è presente il simbolo * si applica, se presente, la penalità alla prova dovuta all'armatura. Tale penalità raddoppia per l'abilità "Nuotare"

LA MISSIONE

Sette giorni fa avete ricevuto l'ordine dai vostri superiori di imbarcarvi, con la promessa che al largo avreste trovato ulteriori informazioni sulla missione, ed in effetti così è stato. Una volta lontani dalla terraferma avete scoperto che l'intera Flotta Imperiale era già schierata a quattro giorni di navigazione e pronta a colpire definitivamente i Falchi. Avete così incominciato a navigare verso l'obiettivo.

Purtroppo Isakar è perennemente circondata da chilometri di nebbie e banchine di sabbia e rocce che affiorano di tanto in tanto. Oltretutto la costa dell'isola è completamente formata da scogliere alte anche fino a 50 metri: insomma una situazione non ottimale per organizzare uno assalto anfibio in piena regola.

Esiste un solo punto in tutta Isakar in cui è possibile far sbarcare un'intero esercito, ed è il Porto, lontano qualche kilometro dal punto dove gli Albatri sanno che sorge l'unica città dell'isola, Ethierend. Vicino al porto c'è un faro, e i vostri superiori vi hanno garantito che è di potenza tale da permettere di vedere per miglia e miglia attraverso il Mare delle Nebbie (così è chiamato il mare attorno all'isola). Se quel faro venisse acceso un piccolo numero di navi potrebbe sbarcare nel Porto e da lì organizzare una testa di ponte stabile per occupare il resto di Isakar.

Il vostro compito sarà quello di sbarcare nel punto più lontano al faro presente sull'Isola, in modo da non attirare l'attenzione. Secondo i vostri superiori quella zona di Isakar è disabitata. Da lì dovrete raggiungere il faro agli antipodi dell'Isola e accenderlo due notti dopo la notte dello sbarco, quando la luna sarà allo zenit. A quel punto una piccola flotta si farà strada tra gli scogli, e le forze di terra occuperanno saldamente il Porto. Vostro compito sarà tenere il faro fino a che non arriveranno rinforzi ad aiutarvi. Dal mare gli Albatri attaccheranno con poche forze per non rischiare tutto il grosso della flotta, che però come avete già potuto osservare è stato allertato.

I vostri superiori vi hanno ordinato di evitare ogni contatto con la popolazione locale e si aspettano che troviate una scarsa resistenza. Fonti certe vi assicurano che tra i Neitraan non esistono più maghi, per cui addirittura non incontrerete opposizioni magiche di alcun tipo. Comunque per ogni evenienza viaggerete in incognito, indossando le vesti che i Falchi sono tipici indossare invece della divisa con l'Albatro sul cuore: ricordate che la segretezza e non la potenza è la chiave del buon esito del vostro incarico.

Le istruzioni sono semplici e chiare ed il Consiglio di Guerra, a quanto vi è stato detto, sarà in grado di contattarvi per eventuali altre specifiche. Purtroppo le informazioni possono anche non essere del tutto precise, ma i migliori Divinatori dell'Impero hanno lavorato per ottenerle.

La vostra missione è di importanza veramente vitale, tant'è che è stato il Generale Haitan in persona a descrivervene i dettagli.

A guidarvi nell'impresa comunque sarà Drorec, un guerriero della Chiesa dell'Unico, il dio della vostra gente. Il suo secondo sarà invece Roatrem, un veterano dell'esercito dell'Impero. La nave incaricata di portarvi a destinazione si chiama Rompinebbia, e verrà pilotata da due marinai esperti del Mare delle Nebbie.

Tre giorni fa avete infine incominciato a lasciare il grosso della flotta indietro. Avete portato con voi tutto il necessario per la missione, come armature leggerissime, cibo per 5 giorni e attrezzature da scalata per superare l'ostacolo della scogliera. Molto importanti potrebbero anche risultare delle pozioni per respirare e muoversi sott'acqua, conservate in un baule nella stiva della Rompinebbia per i casi di bisogno.

Incredibilmente dodici minuti prima di partire avete avuto una sorpresa: avete scoperto che all'ultimissimo momento un era stato aggiunto un membro alla spedizione, un certo Gwelgrin il mago. Di certo far aggregare alla spedizione un elemento pochi minuti prima della partenza senza che nessuno vi avesse dato preavviso non è un esempio di organizzazione da seguire, ma da subordinati quali siete avete accettato con voi questa figura sempre ammantata di bianco, e siete infine partiti alla volta di Isakar. Oramai siete giunti a poche ore dalle coste, e siete sottocoperta intenti a preparare l'equipaggiamento.