

†Wa.R.p.
War & Role playing Games

LARIN LA MAGA SELVAGGIA

TENEBRAE
TRIDENTUM OSCURA

Quattrocentesimo anniversario della morte del primo anziano.

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

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

Tutto questo prima della comparsa dei cacciatori.

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

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

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

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

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

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

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

l'Incubo di Magnus

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

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

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

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

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

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

E' ora di adempiere al tuo compito.

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

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

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

Rapporti:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TRATTI BASE					
TRATTO	TOT.	BASE	BONUS	MALUS	
FORZA – forza fisica del personaggio, lotta corpo a corpo	6	6			
DESTREZZA – agilità, schivare, TRATTO DIFESA	8	6			
COSTITUZIONE – tratto energia vitale, resistenza ai veleni	8	6			
INTELLIGENZA – capacità deduttive e logiche del pg	7	6			
SAGGEZZA – capacità di analizzare i propri errori	6	6			
CARISMA – bellezza e capacità di imporre il proprio volere	8	6			

ARMI					
ARMA	TOT	BASE	BONUS	MALUS	
Bastone degli Anziani / 1d6+2 danni		0			

MAGIA			ENERGIA MAGICA		
TRATTO	TOT		TOT		ATTUALE
CONOSCENZA DELLA MAGIA DEMONIACA/ BARBARICA	12		12		

EQUIPAGGIAMENTO			ENERGIA VITALE		
			TOT		ATTUALE
Armatura: Nessuna			20		

TRATTI ULTERIORI					
Tratto	TOT.	BASE	BONUS	MALUS	
ACROBAZIA		0			
ADDESTRARE ANIMALI		0			
ARTISTA DELLA FUGA		0			
ASCOLTARE	6	6			
CAMUFFARE		0			
CERCARE	6	6			
CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE	10	0			
CONOSCENZA (ANIMALI DELLE LANDE)	7	0			
CONOSCENZA (LATINO)	7	0			
CONOSCENZA (LINGUA DEGLI ANZIANI)	7	0			
DECIFRARE SCRITTURE		0			
DIPLOMAZIA, RAGGIRARE, PERCEPIRE INGANNO		0			
DISATTIVARE CONGEGNI		0			
FALSIFICARE		0			
GUARIRE		0			
INTRATTENERE		0			
LEGGERE LABBRA		0			
MUOVERSI SILENZIOSAMENTE		0			
NASCONDERSI		0			
NUOTARE		0			

ORIENTAMENTO	6	6			
OSSERVARE, SEGUIRE TRACCE		0			
PERCEPIRE INGANNI		0			
PROFESSIONE		0			
RACCOGLIERE INFORMAZIONI		0			
RAGGIRARE		0			
SALTARE		0			
SAPIENZA MAGICA	10	0			
SCALARE		0			
SCASSINARE SERRATURE		0			
SCRUTARE		0			
SVUOTARE TASCHE		0			
UTILIZZARE CORDE		0			
UTILIZZARE OGGETTI MAGICI		0			
VALUTARE		0			

ELENCO INCANTESIMI				
NOME	COSTO	RAGGIO D'AZIONE	DURATA	DESCRIZIONE
Trucchi				
Luci danzanti	2	30 m	1 minuto	Dei fuochi fatui compaiono dall'oscurità, illuminando debolmente l'area oggetto dell'incantesimo.
Individuazione del magico	2	18 m	Concentrazione, fino a 1 minuto per livello	Il mago è in grado di vedere le aure magiche degli oggetti, che appariranno coperti da una luminescenza
Distruggere demoni	2	7,5 m	Istantanea	Infligge al demone 1d6 danni
Prodigi				
Armatura magica	4	Contatto	2 ore	L'armatura del soggetto toccato dal mago aumenta di 5 fino alla fine dell'incantesimo
Caduta morbida	4	Personale o Contatto	Fino all'atterraggio o 10 round	Il mago arresta la sua caduta o quella di una creatura che riesce a toccare
Dardo incantato	4	30 m	Istantanea	Un dardo magico colpisce un bersaglio del mago, causandogli 2d6 danni
Ritirata rapida	4	Personale	10 minuto	Il mago aumenta la sua velocità di fuga, riuscendo a scappare dal combattimento nel quale si trova coinvolto
Magie				
Luce diurna	6	Contatto	30 minuti	Dal mago scaturisce una forte luce che ferisce tutti coloro che la guardano il mago in quel momento, causando 1d6 danni
invisibilità	6	Personale o Contatto	20 minuti	Il mago si rende invisibile, finché non attacca un soggetto o lancia un'altra magia
Evocazioni				
Palla di fuoco	8	120 m	Istantanea	Una palla di fuoco scaturisce dalle mani del mago, che la lancia verso il bersaglio nel raggio d'azione: il bersaglio della magia subisce 4d6 danni da fuoco, mentre tutti coloro che si trovano nel raggio di 5 metri dal bersaglio subiscono 2d6 danni
velocità	8	10 m	10 round	Un bersaglio nel raggio d'azione può compiere un'azione extra di combattimento (attaccare con un'arma o lanciare una magia) fino alla fine della magia.