

Moelrien e Ta'daishar

Nata dall'unione di una driade e di un umano è stata iniziata alle arti druidiche prima ancora che superasse dieci inverni. Moelrien aveva uno stretto legame con la natura, voleva imparare ma era allo stesso tempo fin troppo ribelle; intendeva farlo a modo suo e spesso veniva redarguita per questo. Ma nonostante tutto lei cresceva ed imparava, e più imparava e più diventava cocciuta. Il boschetto del suo maestro (un mezzelfo dall'età indefinita, dall'aspetto sembrava aver superato di poco la cinquantina ma parlava come se ne avesse il triplo) era a poca distanza da un villaggio di contadini e questi venivano ogni tanto a chiedere consiglio, una guarigione o chi sa quale unguento. Philim, il maestro, lasciò che fosse Moelrien ad occuparsi di questi compiti, come parte del suo corso di apprendimento. Le persone che venivano da loro in cerca di qualcosa la irritavano e spesso bastava una singola persona a rovinarle la giornata, odiava quelle persone. E spesso li redarguiva incitandoli a fare da se, non si rifiutava di aiutare le persone in difficoltà ma spesso si rifiutava di aiutare quelli che chiedevano aiuto invece di rimboccarsi le maniche. Crebbe ed il suo caratteraccio lo fece insieme a lei, spesso quando parlava con gli uomini lo faceva con il tono di una madre, o di un'anziana, che sapeva cosa andava fatto e cosa no, quello che era giusto e quello che non lo era. Come se sapesse cosa sarebbe stato meglio per loro.

Alla fine tra lei e Philim ci fu una scissione, Moelrien si rese conto che i suoi doveri non erano un qualcosa di locale ma un qualcosa di più generale e vasto, qualcosa che non si limitava ad un piccolo boschetto sacro, una foresta o al solo piano materiale.

Così Moelrien iniziò a viaggiare in cerca di risposte, sapendo che quello era l'unico vero modo per apprendere. Durante i suoi viaggi incontrò un'anima affine, un'altra creatura non legata unicamente a questo piano. I due si ritennero degni a vicenda e cominciarono a viaggiare insieme; l'altra creatura era un leopardo oscuro, una creatura legata al piano delle ombre. Ta'daishar, *l'oscurità prima dell'alba*, fu il nome che la ragazza gli diede.



Moelrien è una creatura difficile da inquadrare. Alta circa 1.60 è smilza e dalle curve non troppo accentuate. Le labbra sono piccole ed il naso leggermente appuntito, ha gli occhi blu cielo (ereditati dal padre) ed i capelli rossi (per il momento). La carnagione è chiara e sebbene i lineamenti sembrano umani ha le orecchie a punta. La carnagione che sembra chiara si rivela in realtà di un giallino tendente al bianco, ricoperto di venature e dall'aspetto che ricorda moltissimo lo spaccato di un pezzo di legno di abete bianco. Quelli che sembrano capelli sono in realtà una fluente massa di foglie, lunghe ed appuntite, il colore non è uniforme ne costante; infatti la chioma di Moelrien cambia a seconda della stagione. Verdi e ricci in primavera, lunghi e rossi\giallastri in autunno e grigi e secchi (quasi come gli aghi di un porcospino) in inverno. Ed anche le unghie sono dei piccoli pezzettini di liscia corteccia bianco\grigiastria. La donna veste di comuni abiti da viaggio. Stivali alti coperti da un paio di calzoni larghi, una camicia bianca con le maniche arrotolate ed i lembi infuori, cappello a tesa larga e mantello. Mentre cammina si aiuta con un bastone da viaggio che sembra più lungo ramo che difficilmente potrebbe essere descritto come "dritto".

Ta'daishar invece è un leopardo oscuro adulto, ha un manto grigio scuro quasi totalmente ricoperto di grosse macchie nere ed una profonda cicatrice che lo rende cieco dall'occhio sinistro. I due sono sempre insieme e si proteggono a vicenda con ferocia, anche se spesso è difficile capire chi sia il guardiano di chi.

Latarius

Moelrien

Umano Half-Plant DRUIDO 5 \ PASTORE PLANARE 3

CN (in origine NB) Umanoide Medio (atipico)

Iniziativa: +2; **Sensi:** Ascoltare +15, Osservare +15; visione crepuscolare

Linguaggi: Comune, Druidico, Silvano, Elfico, Goblin, Orchesco

Divinità: XXX

Grado di sfida: 8

Modificatore di livello: +1 (+0 utilizzando la regola variante di Arcani Rivelati)

LEP: 8

CA: 15, contatto 12, colto alla sprovvista 13; (+2 Des, +3 armatura, +X scudo, +1 naturale -1difetto)

PF: 8d8+24 (88 pf; 8 DV)

Immunità: XXX

Resistenze: Fortificazione.

Tempra: +10; **Riflessi:** +5; **Volontà:** +12; +4 contro veleno, sonno, paralisi, stordimenti, metamorfosi, influenza mentale e contro le capacità magiche dei folletti.

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Spazio: 1,5 m; **Portata:** 1,5 m

Mischia: bastone ferrato +5 (1d6 / critico x2), oppure pugnale +5 (1d4 / critico 19-20 x2)

Distanza: fionda +9 (1d4 / critico x2)

Attacco base: +5; **Lotta:** +5

Opzioni di attacco: XXX

Azioni speciali: Forma selvatica 3+1/gg - Taglia Grande\Bestia Magica

Strumenti da combattimento: bacchetta di vigor lesser (50/50)

Incantesimi da Greensinger initiate conosciuti (LI 8°; CD 16 più livello dell'incantesimo, CD 17 per incantesimi di evocazione):

4° - charme sui mostri;

3° - distorsione;

2° - frastornare mostri;

1° - charme su persone;

Incantesimi da Druido tipicamente preparati (LI 8°; CD 16 più livello dell'incantesimo, CD 17 per incantesimi di evocazione):

4° (2 al giorno più 1) - arco di fulmini, colpo infuocato, dissolvi magie;

3° (3 al giorno più 1) - resist energy mass, junglerazer, blindsight, spiritjaws;

2° (3 al giorno più 2) - snake's swiftness mass, frost breath, reticolo di rovi, armatura luminosa, earthbind;

1° (4 al giorno più 2) - wall of smoke, intralciare, luminescenza, zanna magica, resistere all'energia, rot of ages (Dr.Mag.);

0° (6 al giorno più 0) - creare acqua, cura ferite minori, individuazione del magico, luce, resistenza, resistenza;

- Evoca alleato naturale come un livello superiore

Caratteristiche: For 11, Des 14, Cos 16, Int 18, Sag 22, Car 17

Qualità speciali: fortificazione, visione crepuscolare, plant feeding, plantlike.

Tratti: incivile, riflessi +1 volontà -1

Talenti: evoca servitore arboreo, greensinger initiate, aumentare evocazione, incantesimi focalizzati (evocazione), legame naturale, incantesimi naturali

Difetti: Intolleranza al metallo, vulnerabile.

Abilità (99p): addestrare animali +8 (car), artigianato (int), ascoltare +17 (sag), cavalcare +5 (des), concentrazione +14 (cos), conoscenze natura +18 (int), conoscenze piani +10 (int), diplomazia +2 (car), guarire +6 (sag), intrattenere +5 (car), nascondersi +13 (des), nuotare +4 (for), osservare +17 (sag), professione (sag), raggirare +2 (car), sapienza magica +15 (int), sopravvivenza +14 (sag).

- Addestrare animali +4 verso il suo compagno animale.
- Conoscenze +5 per identificare i mostri o i loro punti deboli.
- Nascondersi +5 all'interno di foreste o zone molto rigogliose.
- Sopravvivenza +2 in ambienti di superficie.
- Sopravvivenza +2 su altri piani.
- Utilizzare oggetti magici +2 relativo all'uso di pergamene.

Trucchi di abilità: Collector of stories.

Proprietà: Ring of the beast, amuleto della saggezza+3 & wilding clasp, armatura di pelle, pearl of speech (comune), bastone ferrato, pugnale, fionda, abiti da esploratore, zaino, giaciglio, otre, flauto, 2x verga del sole, Bacchetta vigor lesser, Vesti del druido
261mo, 9ma

Competenza nell'uso di armi e armature: bastone ferrato, dardi, falcetto, fionda, lancia, lancia corta, pugnale, randello, scimitarra e tutti gli attacchi naturali delle forme che assume. Competenza nelle armature leggere e medie (solo di pelle, cuoio o imbottite) e negli scudi (tranne quello torre) con il divieto di usare quelli in metallo.

Fortificazione (Str): 50% di annullare critici e furtivi.

Lancio spontaneo: lancio spontaneo di *evoca alleato naturale* x.

Incantesimi buoni: il druido non può lanciare incantesimi malvagi.

Linguaggi bonus: Il druido conosce il linguaggio Druidico e può accedere al Silvano.

Visione crepuscolare (Str): -.

Plant feeding (Str): se rimane alla luce del sole per quattro ore non necessita di nutrirsi per quel giorno.

Plantlike (Str): Conta come un vegetale per ogni incantesimo o effetto che colpisce i vegetali. Può usare oggetti magici specifici per i vegetali. Bonus TS +4 contro veleno, sonno, paralisi, stordimenti, metamorfosi ed influenza mentale.

Compagno animale (Str): il druido ha accesso ad un compagno animale.

Senso della natura (Str): Bonus +2 a conoscenze (natura) e sopravvivenza.

Empatia selvatica (Str): Funzione come una prova di Diplomazia per migliorare l'atteggiamento degli animali nei confronti del druido. Il druido tira 1d20+Livello da Druido+Modificatore Carisma+2sinergia+1tratto. Verso il suo compagno animale ha un bonus di circostanza di +4, ha un ulteriore +1 per il tratto incivile.

Andatura nel bosco (Str): Un druido può muoversi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco senza impedimenti ed a velocità normale.

Passo senza tracce (Str): Un druido non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce.

Resistenza al richiamo della natura (Str): Bonus Ts +4 contro le capacità magiche dei folletti.

Forma selvatica 3/gg (Sop): -.

Forma selvatica Grande (Sop): -.

Forma selvatica Bestia magica (Sop): x

Detect manifest zone (Sop): può usare *detect manifest zone* a volontà.

Planar attunement (Str): Lamannia, the twilight forest. Tu ed il tuo compagno animale ignorate ogni tratto negativo del piano, può condividere questa immunità con un alleato per livello, questi devono rimanere entro 30m.

Ta'daishar

Leopardo Dark creature

NN Animale Medio (extraplanare)

Iniziativa: +6; **Sensi:** Ascoltare +4, Osservare +4; visione crepuscolare superiore, scurovisone 18m, olfatto acuto

Linguaggi: Silvano

Grado di sfida: 6

Modificatore di livello: +1 (+0 utilizzando la regola variante di Arcani Rivelati)

LEP: 6

CA: 21, contatto 16, colto alla sprovvista 15; XXX (+6 Des, +X armatura, +5 naturale)

PF: 6d8+12 (60 pf; 6 DV)

Immunità: XXX

Resistenze: Resistenza al freddo 10

Tempra: +7; **Riflessi:** +11; **Volontà:** +3 (+4 vs Ammalimento); Eludere

Velocità: 15 m (10 quadretti), scalare 9 m (6 quadretti)

Spazio: 1,5 m; **Portata:** 1,5 m

Mischia: morso +10 (1d6+4 / critico x2) e 2 artigli +8 (1d3+2 / critico x2)

Attacco base: +4; **Lotta:** +8

Opzioni di attacco: afferrare migliorato, assaltare, artigliare 1d3+2

Azioni speciali: comando 1/gg (Volontà 11 nega)

Caratteristiche: For 18, Des 22, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6

Qualità speciali: visione crepuscolare superiore, scurovisione 18m, olfatto acuto, eludere, legame, condividere incantesimi, devozione, nascondersi in piena vista

Talenti: darkstalker, arma accurata, multiattacco

Abilità: ascoltare +4 (sag), equilibrio +14 (des), muoversi silenziosamente +16 (des), nascondersi +18* (des), osservare +4 (sag), saltare +12 (for), scalare +12 (for)

- Nascondersi +4 nelle zone con erba alta o con folto sottobosco.
- Quando ti nascondi anche le creature con blindsense, blindsight, tremorsense, scent devono fare una prova di ascoltare od osservare (quale che abbia la CD più alta) per notarti.

Proprietà: pearl of speech (silvano),

Abilità: Bonus razziale +8 a Saltare, Scalare ed Equilibrio; +4 a Muoversi silenziosamente e Nascondersi. Nelle zone con erba alta o folto sottobosco il bonus a nascondersi aumenta a +8. Un leopardo può sempre prendere 10 alle prove di scalare, anche se di fretta o minacciato.

Comandi bonus: L'animale conosce tre comandi bonus in aggiunta a tutti quelli che ha\può imparare tramite addestrare animali.

Afferrare migliorato (Str): Se il leopardo colpisce con il morso può effettuare un tentativo gratuito (senza causare AdO) per entrare in lotta. Se supera la prova e mantiene il nemico in lotta infligge i danni di artigliare.

Assaltare (Str): Se il leopardo carica un avversario può effettuare un attacco completo.

Artigliare (Str): Bonus +10 in mischia, 1d3+2 danni.

Legame (Str): Il druido può gestire le azioni del compagno animale come azione gratuita o può "spingerlo" come azione di movimento anche se non ha gradi in Addestrare animali. Il druido ottiene un bonus di circostanza di +4 a tutte le prove di Empatia animale ed Addestrare animali verso il suo compagno animale.

Condividere incantesimi (Str): Il druido può condividere qualsiasi incantesimo con il suo compagno animale se si trova entro 1.5m. Se l'incantesimo o l'effetto non è istantaneo termina se il compagno si allontana.

Eludere (Str): Se deve tirare sui riflessi per dimezzare i danni non ne subisce alcuno nel caso il tiro salvezza riesca.

Devozione (Str): Tiri salvezza su Volontà +4 contro incantesimi o effetti di ammaliamento.
Nascondersi in piena vista (Str): La creatura può nascondersi anche quando è osservata, a patto che non sia sotto la luce del sole o dell'incantesimo *luce diurna*.

---Progressione talenti

Difetto: *evoca servitore arboreo*

Difetto: *incantesimi focalizzati (evocazione)*

Umano: *aumentare evocazione*

Primo livello: *greensinger initiate*

Terzo livello: *legame naturale*

Sesto livello: *incantesimi naturali*

---Caratteristiche:

For 11, Des 14(16-2), Cos 16(12+4), Int 18(17+1), Sag 22(18+1+3), Car 17

LE CREATURE EVOCATE HANNO:

1. *Servitore arboreo*
2. *Aumentare evocazione*

Orso nero - Servitore Arboreo

Vegetale medio

DV: 3d8+18 (31PF)

Iniziativa: +1

Velocità: 12m (8q)

CA: 20 (+2Des, +8Nat), **Contatto:** 12, **FF:** 18

BAB\Lotta: +2\+15

Attacco: schianto +11 (1d6+9)

Attacco Completo: 2 artiglio +11 (1d4+9) e morso +6 (1d6+4) e schianto +6 (1d6+4)

Spazio\Portata: 1.5m\1.5m

Attacchi speciali:

Qualità speciali: visione crepuscolare, olfatto acuto

TS: T+9, R+5, V+2

Caratteristiche: For29, Des15, Cos23, Int2, Sag12, Car10

Talenti: correre, resistenza fisica

Capacità magiche: A volontà - *intralciare, parlare con i vegetali, passo senza tracce. 1gg - muro di spine.*

Riduzione danno (str): riduzione danni 10/magia-tagliente

Guarigione rapida 3 (str): guarisce 3pf a round

Bonus di lotta (str): lotta +4

Resistenza freddo\elettricità 10 (Str): -

Percezione tellurica 18m (Str): -

Vegetale: è un vegetale quindi ha tutte le varie immunità dei vegetali.

Lupo - Servitore Arboreo

Vegetale medio

DV: 2d8+12 (21PF)

Iniziativa: +3

Velocità: 15n (10q)

CA: 21 (+3Des, +8Nat), **Contatto:** 13, **FF:** 18

BAB\Lotta: +1\+11

Attacco: schianto +7 (1d6+6)

Attacco Completo: schianto +7 (1d6+6) e morso +2 (1d6+3)

Spazio\Portata: 1.5m\1.5m

Attacchi speciali: sbilanciare

Qualità speciali: visione crepuscolare, olfatto acuto

TS: T+9, R+6, V+1

Caratteristiche: For23, Des17, Cos23, Int2, Sag12, Car10

Talenti: arma focalizzata (morso), seguire tracce

Capacità magiche: A volontà - *intralciare, parlare con i vegetali, passo senza tracce. 1gg - muro di spine.*

Riduzione danno (str): riduzione danni 10/magia-tagliente

Guarigione rapida 3 (str): guarisce 3pf a round

Bonus di lotta (str): lotta +4

Resistenza freddo\elettricità 10 (Str): -

Percezione tellurica 18m (Str): -

Vegetale: è un vegetale quindi ha tutte le varie immunità dei vegetali.

Cocodrillo - Servitore Arboreo

Vegetale medio

DV: 3d8+21 (34PF)

Iniziativa: +2

Velocità: 6m (4q)

CA: 22 (+2Des, +10Nat), **Contatto:** 12, **FF:** 20

BAB\Lotta: +2\+15

Attacco: morso +11 (1d8+13) o colpo di coda +11 (1d12+13)

Attacco Completo: morso +11 (1d8+13) o colpo di coda +11 (1d12+4) e schianto +6 (1d6+4)

Spazio\Portata: 1.5m\1.5m

Attacchi speciali: afferrare migliorato

Qualità speciali: trattenere il fiato, visione crepuscolare

TS: T+10, R+5, V+2

Caratteristiche: For29, Des18, Cos21, Int1, Sag12, Car6

Talenti: abilità focalizzata (nascondersi), allerta

Capacità magiche: A volontà - *intralciare, parlare con i vegetali, passo senza tracce. 1gg - muro di spine.*

Riduzione danno (str): riduzione danni 10/magia-tagliente

Guarigione rapida 3 (str): guarisce 3pf a round

Bonus di lotta (str): lotta +4

Resistenza freddo\elettricità 10 (Str): -

Percezione tellurica 18m (Str): -

Vegetale: è un vegetale quindi ha tutte le varie immunità dei vegetali.

Leone crudele - Celestiale - Boschivo

Bestia magica Grande

DV: 8d8+24 (60PF)

Iniziativa: +2

Velocità: 12m (8q)

CA: 22 (-1Taglia+2Des, +11Nat), **Contatto:** 11, **FF:** 20

BAB\Lotta: +6\+17

Attacco: Artiglio +13 (1d6+7)

Attacco Completo: 2 artigli +13 (1d6+7) e morso +8 (1d8+3) e schianto +8 (1d8+3)

Spazio\Portata: 3m\1.5m

Attacchi speciali: afferrare migliorato, assaltare, artigliare 1d6+3

Qualità speciali: visione crepuscolare, olfatto acuto

TS: T+10, R+8, V+12

Caratteristiche: For25, Des15, Cos17

Talenti: arma focalizzata (artiglio), allerta, correre

Afferrare migliorato: Se colpisce con il morso può iniziare una lotta come azione gratuita

Assaltare: In carica fa il completo compreso di artigliare

Artigliare: TxC +13 in mischia, 1d6+3 danni

Punire il male (Sop): 1/day +8 danni in mischia

Scurovisione 18m: -.

Resistenza acido\freddo\elettricità 10: -.

Riduzione danno 5/magia: -.

Resistenza agli incantesimi DV+5: -.

Capacità magiche: 1/day - Intralciare, Evoca alleato naturale II, Evoca alleato naturale IV;
3/day - parlare con i vegetali.

Riduzione danno 5/tagliante: -.

Tratti vegetali: immunità al veleno, agli effetti magici di sonno, alla paralisi, alla metamorfosi, agli stordimenti e a incantesimi e\o capacità di influenza mentale. Immune ai colpi critici.

Vulnerabilità al fuoco: +50% dei danni da fuoco.