

Battle Chaos

Personaggi da Torneo



SERIE RAVAGE

Azure (Azulxamennor), Drago PG, Livello Età Molto Giovane (Very Young)
Statistiche per il Gioco di Ruolo (come un Crystal Dragon) - Personaggio Giocante Speciale

Forza: 16 **Destrezza:** 16 **Costituzione:** 14 **Intelligenza:** 14

Saggezza: 16 **Carisma:** 17 **Mv:** 12 **NdAt.:** Artiglio/Artiglio/Morso

CA: 2 **DV:** 6 **Thac0 Base:** 15 **Danno:** 1d6(+2)/1d6(+2)/2d6(+2)

T.S.: PV: 11 VBB: 13 PP: 12 S: 13 I: 14 PF: 52

Classe: Drago PG - Berserker Livello 2. **Razza:** Draconica. **Allineamento:** Caotico Buono.
Competenze Generali: *Alertness** (17); *Cacciare* (14); *Combattere alla cieca* (-); *Curare* (15); *Danger Sense* (19); *Intimidation* (16/16); *Resistenza* (14); *Seguire Tracce* (14); *Senso dell'Orientamento* (15); *Sopravvivenza* (15). **Competenze nel combattimento (Council of Wyrms):** *Claw – Claw/Claw – Bite – Claw/Claw/Bite – Dragon Flight – Aerial Combat – Breath Weapon – Tail*. **Abilità Speciali:** 15% di possibilità di comunicare telepaticamente con la classe guerriera – **Draconic Senses:** 45%. **Abilità Innate:** *Emotion – Chaos – Innuar* (14). **Svantaggi:** *Dies Irae* (versione minore di *Chaos in battaglia*; vedi Elthena).

Linguaggi conosciuti: comune, elfico, draconico.

*Le abilità segnate in grassetto/corsivo appartengono all'espansione *Council of Wyrms*.



Azure (Azulxamennor) – Linee guida (Personaggio Speciale: Drago elfico / Livello Età 2)

In lingua draconica, il nome significa “creatura solcacieli”. Sin dalla sua permanenza all’interno dell’uovo, sua madre Eulmeneor, durante la condivisione empatica, come ben s’addice ad un drago elfico, iniziò ad impartirgli i rudimenti del controllo dell’Innuar, la furia istintiva tanto cara alla razza per eccellenza e che si dimena silenziosa nei più profondi recessi dello spirito. Poco mancava alla schiusa, quando il villaggio degl’elfi e la zona limitrofa ove regnava Eulmeneor, in quanto relativo oracolo e guardiano, venne attaccata da un gruppo di Kohomoth, Draghi di Fuoco: il villaggio fu messo a fuoco e fiamme e ogni creatura lì presente venne marchiata dal fuoco del Macrylath, ardendo ed estinguendosi in poco tempo tra funerei lamenti. Ma non proprio tutti perirono in quella triste occasione, salvandosi un incantatore di draghi. A tale individuo secondo fugace accordo con Eulmeneor fu dato l’onere di mettere in salvo l’uovo di drago. Quell’involucro infuso della vita di una mistica creatura venne trasportato ai confini della regione Ovest di Coredron, e lì abbandonato come lo si fa con un bimbo in fasce appena nato, in prossimità della città amazzonica di Kald; quella locazione sembrò all’incantatore così innaturale per un tale essere, ma tutto faceva parte di un gran disegno, di quelli che solo la mente astuta di un drago può partorire. Purtroppo, però, il Macrylath pur non avendo incenerito il piccolo, penetrò attraverso le pareti di quella barriera mutando e distorto la sua fisionomia, così rendendolo un drago dall’aspetto minaccioso. Scoperto da alcune orchidee elfiche, l’uovo fu condotto alla presenza della regina madre, la quale decretò la sua diretta distruzione. Ma dissuasa con gran tempismo da Alkandra, un’orchidea grigia legata secondo rito ad una ernuyli, avendo lei percepito in quella creatura ancora non nata un gran potere combattivo destinò il cucciolo di drago alla salvezza. Azure, tale era il suo nome, venne cresciuto come un componente della società matriarcale presso quell’antram ove combattevano le guerriere più valorose. Con l’aiuto di Alkandra, Azure si rivelò essere molto più utile di quanto si potesse sperare, insegnando in età progredita l’arte del controllo dell’istinto combattivo. Divenne così un vero e proprio maestro della guerra, molto più di un semplice istruttore. Le amazzoni impararono in fretta da lei, seppur non raggiungendo quegli alti livelli destinati soltanto alle ernuyli o alle più talentuose, ma pur sempre temibili divennero agl’occhi della loro controparte maschile, addirittura stupendo la razza elementale degli Alkavyr.

Azure appartiene alla razza degli Astuiri, i draghi elfici, creature molto astute e dalle grandi capacità mistiche. Esso fa eccezione nelle attitudini alla magia, avendo ricevuto dalla madre, durante la condivisione materna, un ben preciso insegnamento sul controllo dell’Innuar e sul valore della guerra; tuttavia, a dispetto di ciò, il suo carattere si discosta da quello delle amazzoni e precisamente da un temperamento troppo combattivo, seppur preferendo coordinare la battaglia piuttosto che fronteggiarla in prima linea. A volte scontroso e fin troppo focoso, Azure contrariamente a questa sua propensione emotiva predilige affrontare le questioni col dialogo o con la diplomazia; se è proprio costretto o gli eventi volgono al peggio, non esiterà ad attaccare. La tattica di combattimento da esso applicata in unione al controllo di quello stato frenetico che molti legano al berserking, ne fanno un avversario davvero temibile. In uno scontro o in guerra, Azure non sferrerà mai un attacco a chi si trova in stato di inferiorità o di oggettiva impossibilità reattiva, rendendo ancor più solida la sua morale, condividendo peraltro con le ernuyli l’odio nei confronti dei vigliacchi o di coloro che lasciano il campo per semplice timore della morte.

Azure non esitò nel periodo della guerra del Velo a rispondere al richiamo dell’Accademia di Uth-Althor, divenendo uno dei suoi preziosissimi addestratori. Grazie alle sue conoscenze, molti dei guerrieri partecipanti impararono a padroneggiare il proprio spirito combattivo e ad estenderlo ad altre creature, raggiungendo così un altissimo grado di completezza tattica.

Azure, nell’apprestarsi a fronteggiare le sorti di quella battaglia, con chiara convinzione decise di non abbracciare la causa dei suoi simili, stando dalla parte degli essere umani, poiché tra loro pur sempre crebbe, trovando in ogni modo la propria dimensione. Ma non tutti i segreti della battaglia gli erano noti, e grazie al supporto dell’orchidea grigia, sua grande istruttrice ma anche eccelsa amica, accrebbe i suoi poteri di controllo, sconfinando finanche nell’uso della magia appropriata.

Elthena, Amazzone Umana 5° livello

Statistiche per il Gioco di Ruolo - Personaggio Giocante da Torneo

Forza: 17 **Destrezza:** 16 **Costituzione:** 15 **Intelligenza:** 13

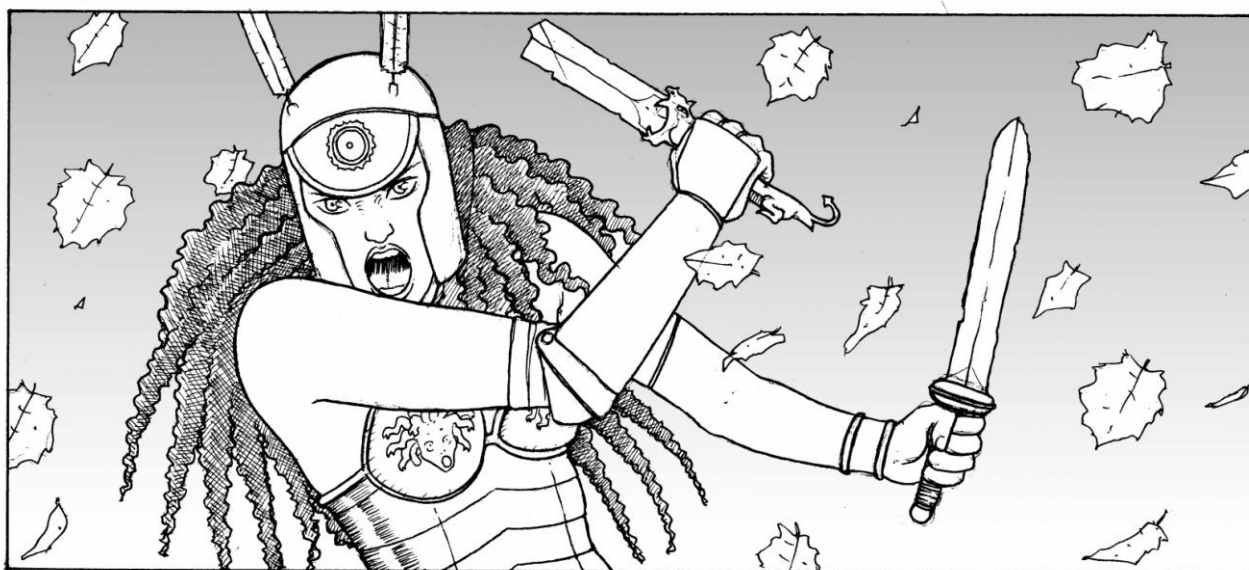
Saggezza: 14 **Carisma:** 14 **Movimento base:** 12 **NdAt.:** 3/2

CA: 6 (corazza di cuoio) **Thac0 Base:** 16 **Thac0 Spada lunga (14)** **Danno:** 1d8+3 / 1d12+3

T.S.: PV: 11 **VBB:** 13 **PP:** 12 **S:** 13 **I:** 14 **PF:** 52

Classe: Amazzone Livello 5°. **Razza:** Umana. **Allineamento:** Caotico Buono. **Competenze Generali:** *Addestrare animali* (16); *Allevare* (13); *Ballare* (17); *Cacciare* (13); *Cavalcare* (19); *Combattere alla cieca* (-); *Correre* (10); *Curare* (15); *Religioni* (15); *Resistenza* (15); *Seguire Tracce* (14); *Senso dell'Orientamento* (15); *Sopravvivenza* (15); *Storia Antica* (13). **Competenze nelle armi:** Spada lunga (specializzata); lancia (Thac0: 15 - danno: 1d6+1/1d8+1); arco corto (Thac0: 15). **Abilità standard:** Amazzone. **Abilità speciali:** **Manovre.** *Attacco rapido* - *Attacco Sostenuto* (9) - *Fortuna in Battaglia* - *Schivata Danzante* (11); *Spirito della Battaglia* (14). **Svantaggi:** *Dies Irae* (versione minore di *Caos in battaglia*). Risultato dell'effetto caotico con 1 sul d6; vedi svantaggio relativo alla *ernuyli*).

Linguaggi conosciuti: comune, elfico, draconico.



Elthena (Amazzone) – Linee guida

Nata presso le tribù di Kald, sin da piccola, è stata allenata per diventare una delle più valorose guerriere di tutto il suo popolo. Per l'occasione, fu mandata dalla regina a terminare i suoi studi con la spada alla città delle Orchidee elfiche, per apprendere, seppur in maniera rudimentale, i mistici segreti del popolo delle ernuyli. Dalla cultura di quest'ultime ha assorbito il modo di vestire, il contegno e la fierezza in campo ma di contro ha pagato il tutto a caro prezzo, infiammando sino ai limiti estremi il proprio spirito combattivo, per questo portandola ad incarnare, come la divinità della guerra, il Caos in battaglia.

Elthena è nata da Ylnumar della tribù dei barbari di Coredron e da Ennevryra, regina amazzone della tribù di Kald. Il suo carattere acceso e istintivo come quello di una tigre feroce, le hanno assicurato sin da piccola un trattamento speciale da parte delle sue sorelle guerriere. Non un ninnolo accanto alla sua "culla", bensì un coltello ed una spada sue compagne di giochi. La sua ostinazione e il coraggio, nonché le attitudini al combattimento, le hanno permesso di rivestire per molto tempo, all'interno di una delle più note tribù, la carica di guardia del corpo della regina madre. Quest'ultima, intuito il suo potenziale guerriero, decise di inviarla presso la città delle orchidee elfiche, le più valorose e capaci della razza eterna, in modo che potesse imparare una volta per tutte le tecniche esoteriche di spada e manovre sconosciute anche al più esperto dei guerrieri.

Forgiata dall'ira e dall'ardore in battaglia, Elthena divenne sempre più dura nel carattere, a volte spietata non solo con i suoi nemici ma anche con se stessa. Il suo peggiore incubo divenne la sconfitta, vissuta con una tensione tale da non risparmiarne nemmeno guerrieri a lei inferiori per timore di una sovversione del fato. Per questa amazzone, la semplice rottura della propria arma in battaglia risulta essere un chiaro segno di abbandono da parte della divinità della guerra; la rottura del legame spirituale che unisce lei al campo di guerra, e come il sangue che scorre nelle vene la linfa combattiva cessa di fluire all'interno del suo corpo, non più alimentando quella forza interiore che arde e divampa quand'ella brandisce la spada.

Il carattere di Elthena è impetuoso, avventato, iracondo ma non così sprovveduto, finché lo stato di Berserk non incatena ogni suo senso, votandolo alla battaglia ultima. Ella è sempre in cerca di una sfida, di un nemico perfetto con cui confrontarsi, finché di esso non venga decretata la morte: attestazione inconfutabile della propria vittoria. L'amazzone non ha la chiara distinzione tra bene e male in rapporto alle proprie azioni, ma ogni atto che appartenga all'arte della guerra trova qualsiasi giustificazione, anche l'uccisione di un innocente (il più delle volte, lo stato d'ira funesta la porta a non distinguere il proprio compagno da un nemico). Ma una cosa è certa: quando non in stato d'ira combattiva, i suoi modi superano di gran lunga l'etica dimostrata da un qualsiasi paladino. Non combatterà mai con un avversario disarmato, o che si trovi in stato di svantaggio rispetto al suo: la vittoria va conquistata ad armi pari; sarebbe un vero disonore contravvenire ai suoi ideali. Nella sfida trova la sua panacea, il suo paradiso battagliero. Il rifiuto per lei è una gravissima onta, un'offesa al suo valore di guerriera, più che di vigliaccheria.

Questo suo carattere ha fatto sì che si unisse alla maggior parte dei gruppi di avventurieri, presso i quali era stata ingaggiata, preferendo di gran lunga compagnie d'arme, costituiti da guerrieri valorosi o anche soli mercenari (quale migliore occasione per trovare lo sfidante ideale). La sua ragione di vita diventa proprio questa ricerca esasperata del combattimento ideale; il suo sogno è quello di incontrare un giorno una ernuyli, la temibile valchiria elfica narrata in tutte le leggende di guerrieri e bardi: combattere contro di essa su di una pila di cadaveri fino a lambire i confini del cielo... dopodiché la morte potrà prenderla con sé. Il suo terrore è quello di morire non su un campo di guerra, situazione questa che la rende fin troppo sospettosa e ai limiti della psicosi: ella vede agguati dovunque, inganni e tradimenti in qualsiasi angolo della strada, anche tra i propri compagni, sortendo a volte uccisioni immotivate degli stessi. Elthena è uno spirito della battaglia.

Rapporto con gli altri PG. **Ulnoth:** viene considerato un guerriero mediocre e troppo limitato dai suoi valori di Ordine e Bene. **Thormyl:** l'unica compagnia che merita di essere trattata, adorando in lui, in particolar modo, il suo amore per le sfide; situazione questa che la induce a pizzicarlo continuamente, ottenendo così uno scontro sicuro senza alcun problema. Il miglior compagno d'allenamento dell'Accademia. **Kalnydar:** Elthena ha ben imparato dal mondo delle ernuyli la funzione degli Erhestykal, i cantori della guerra, e per questo lo tiene in buona considerazione, anche se non condivide con lui l'assenza dal campo di battaglia. La dimensione del valore, per lei è pari alla profondità con cui viene spinta una lama nella carne del proprio avversario. **Roswald:** gli è indifferente.

Kalnydar, Bardo Umano 5° livello

Statistiche per il Gioco di ruolo - Personaggio Giocante da Torneo

Forza: 10 **Destrezza:** 15 **Costituzione:** 14 **Intelligenza:** 15

Saggezza: 16 **Carisma:** 15 **Movimento base:** 12

CA: 9 **NdAt.:** 1 **Thac0 Base:** 18 **Thac0 Spada corta (18) Danno:** 1d6 / 1d6

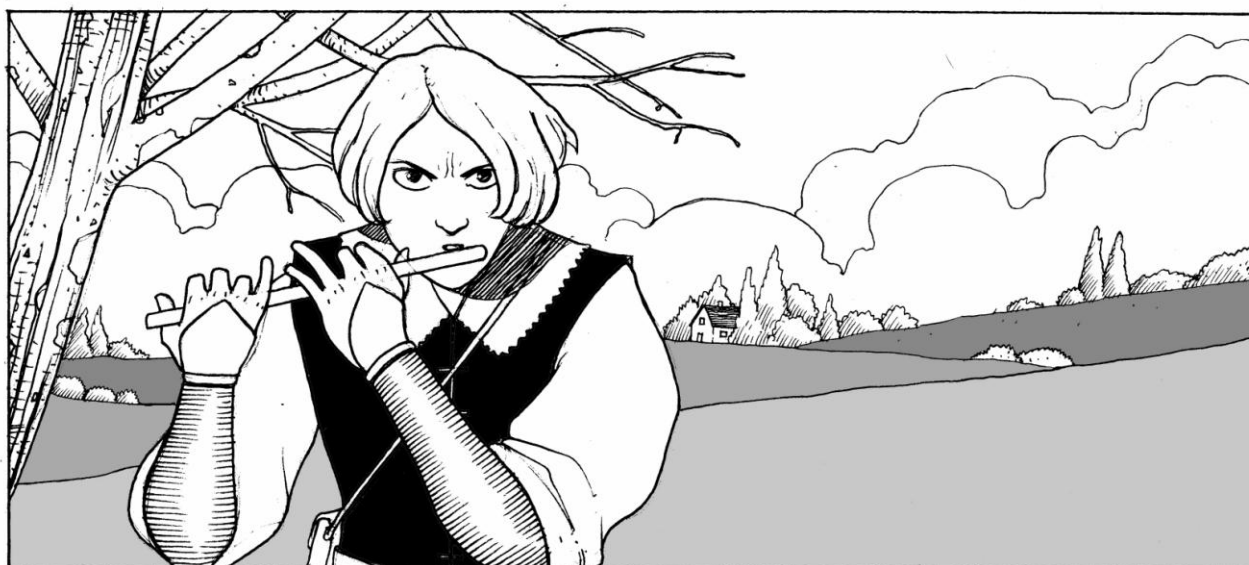
T.S.: **PV:** 12 (+1) **VBB:** 12 (+1) **PP:** 11 (+1) **S:** 15 (+4) **I:** 13 (+1) **PF:** 28

Classe: Bardo Livello 5° (*Battle claws package kit*). **Razza:** Umana. **Allineamento:** Neutrale Buono.

Competenze Generali: *Ballare* (17); *Cantare* (15); *Conoscenza degli animali* (15); *Giocoliere* (14); *Leggere/Scrivere* (16); *Linguaggi antichi* (15); *Poesia* (15); *Religioni* (16); *Seguire Tracce* (14); *Senso dell'Orientamento* (15); *Sopravvivenza* (15); *Storia Antica* (14); *Strumenti Musicali* (15).

Competenze nelle armi: Spada corta; arco corto (Thac0: 18). **Abilità standard:** Bardo. Tutti i tiri delle competenze generali che si riferiscono a Draghi vengono effettuati con un bonus di +2 /+15%; in riferimento all'ambito della Guerra il bonus sarà invece di +1/+5%. **Abilità speciali:** al posto degli incantesimi, il bardo riceve un pacchetto fisso di cinque abilità speciali: *Responso di Guerra - Spirito della Luna - Incanto del Drago - Filamenti di Loirel - Arma Spirituale (Sp)*; *Spirito della Battaglia* (16). **Svantaggi:** *Lussuria della battaglia* (ogni volta che vi sarà una guerra o uno scontro, il bardo dovrà effettuare con successo un tiro di Saggezza-2 per potervi partecipare; se il tiro fallisce, egli non vi prenderà parte, assorto nel decantarne le gesta; le sue abilità non saranno rese fruibili ai fini delle abilità collettive per tutta la durata dell'effetto. Consultare l'omonimo svantaggio della ernuyli).

Linguaggi conosciuti: comune, elfico, draconico, nanico, orchesco, erydal (elfico antico).



Kalnydar (Bardo) – Linee guida

Kalnydar è un tipo solitario e che ama la quiete, interrotta solo dalla musica della sua cetra o dal suono di ciò che egli considera sublime e carico di armonia. Inoltratosi nelle foreste di Orodrel, si dice, che in tale posto abbia incontrato il proprio mentore nelle fattezze di un drago, e che sia mancato dalla propria casa fino al raggiungimento della maggiore età, quando vi ha fatto ritorno. Questo bardo è un tipo abbastanza taciturno ma dalle grandi risorse.

Sulla sua vera natura c'è poco da discutere. Chi vuole le sue origini provenire da un drago e chi da una ninfa. Fatto sta, che la madre di Kalnydar è sconosciuta perfino agli stessi abitanti del villaggio di Erneya, limitrofo alla grande muraglia di Coredron. Figlio di uno stimato contadino del posto, fu lasciato in tenera età presso il bosco vicino, poiché così il fanciullo decretò, adducendo come motivazione un continuo canto nella sua testa che gli ordinava di dirigersi verso il cuore della foresta. Nemmeno a dire che il proprio genitore non poté contrastarlo tale era la sua determinazione. Sin da piccolo, Kalnydar aveva sempre mostrato una grande disciplina e parimenti propensione all'arte e alla musica, attitudini che gli permisero come bambino prodigio di incantare gli animali e temperare delle belve selvatiche il più feroce istinto. Il rapporto ufficiale parla di un incontro segreto con ciò che gli uomini chiamano "lyrhriel", ovvero una musa elfica.

Il giovane apprendista bardo passò molti anni della sua vita in quella foresta senza veder nemmeno un essere umano per diverso tempo, attorniato da creature mistiche. C'è chi sostiene che egli abbia completato gran parte del suo apprendistato all'interno di una Tersalia, ossia la sfera danzante entro la quale tali muse amplificano il loro gorgheggio per estenderlo alla natura e così mantenere in vita e ristorare la flora e la fauna circostante: questo lo si idealizza nel vedere Kalnydar stesso far fiorire o appassire un fiore con il suo portentoso canto o strumento musicale. Egli possiede un carattere forte, deciso, con rigide componenti narcisistiche, soprattutto ereditando, secondo congetture, una eccessiva vanità tipica delle creature ninfali. Non permetterà mai che qualcuna o qualcuno possa rovinare semplicemente od offendere un elemento artistico, sia esso un fiore o anche un bel volto. Odia la violenza e soprattutto la guerra ma ama decantarne vividamente le azioni e i combattimenti, quali forme sublimi di ispirazione: lame che saettano come fulmini tra i corpi immoti, cromatici afflati di sangue umano che piovono come gocce in tempesta nel disegnare sui corpi vividi quadri di una battaglia prossima al suo culmine. Addirittura, alcune fantasie tipicamente umane vogliono che egli componga su pergamena usando il sangue versato dai guerrieri sul campo di battaglia; del resto il suo credo è: "dell'Arte ne va fatta profonda esperienza, sia anch'essa il poterla respirare". Molti altri conciliano le leggende d'impronta draconica con quella della ninfa, convergendo tutte quante le congetture verso un'unica fusione delle due tesi, e cioè che il drago e la ninfa siano la stessa creatura; un motivo che spiega in Kalnydar due propensioni tematiche così forti. A rendere la figura di questo bardo così interessante è finanche lo sviluppo di una misterica quanto inquietante filosofia sul silenzio, ritrovando la sublimità di tale stato in un lieve sospiro: decretata lingua per eccellenza dei morti, con i quali egli è in grado di comunicare attraverso le proprie doti artistiche. Un personaggio tutto da scoprire.

Rapporti con gli altri PG. Elthena: il suo rapporto non è dei migliori; Kalnydar è troppo geloso della propria arte per vederla sminuita e criticata da una "semplice" guerriera. Il più delle volte, in battaglia, è il primo a non concedere vantaggi o incantamenti alla fiera amazzone. **Thormyl:** le virtù e il coraggio di questo nano instillano in lui grande gioia e ispirazione durante le proprie battaglie; a volte rimarrebbe fuori dallo scontro per poter decantare le sue azioni. **Ulnoth:** considera il Paladino un essere fin troppo individualista e poco utile al gruppo data la sua scarsa flessibilità nel condividere i poteri o le abilità collettive. È un ostacolo alla libertà artistica. **Roswald:** il miglior amico del gruppo, col quale discutere della natura, degli animali e di tutto ciò che fa parte dei regni silvestri, in particolar modo il loro... silenzio: anche il canto di un usignolo può essere sublime alle proprie orecchie.

Roswald, Guerriero Umano (tratto Cacciatore) 5° livello (Opzionale)

Statistiche per il Gioco di Ruolo - Personaggio Giocante da Torneo

Forza: 18/37 **Destrezza:** 16 **Costituzione:** 15 **Intelligenza:** 13

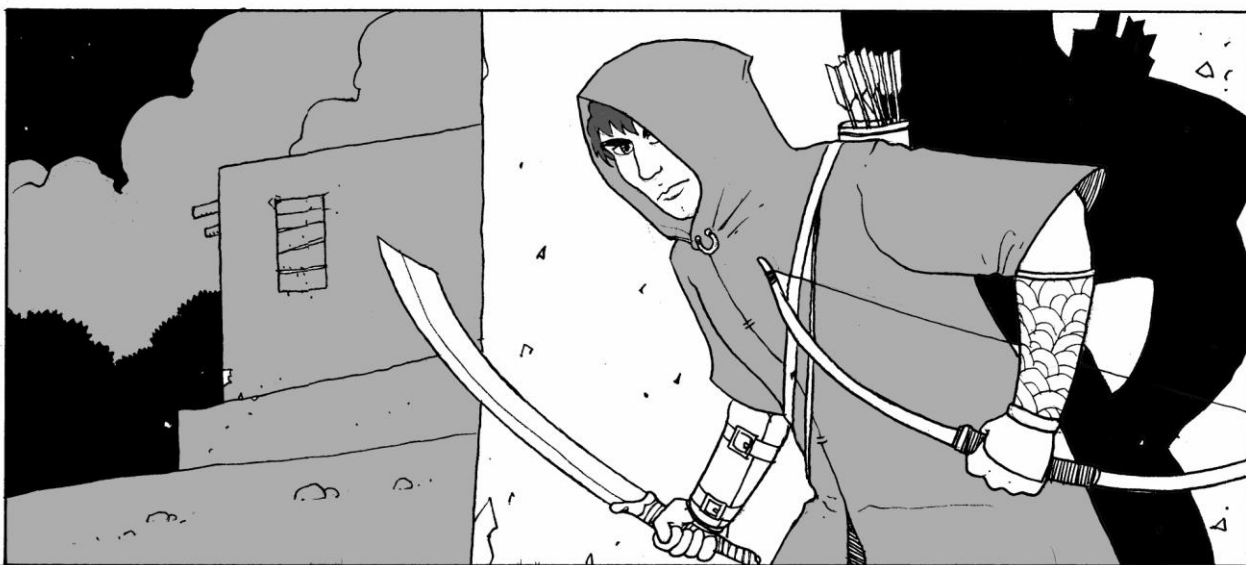
Saggezza: 16 **Carisma:** 12 **Movimento base:** 12 **NdAt.:** 2/1

CA: 6 (corpetto di cuoio) **Thac0 Base:** 16 **Thac0 Spada lunga (14)** **Danno:** 1d8+5 / 1d12+3

T.S.: PV: 11 **VBB:** 7 **PP:** 9 **S:** 11 **I:** 8 **PF:** 49

Classe: Guerriero Livello 5°. **Razza:** Umana. **Allineamento:** Caotico Neutrale. **Competenze Generali:** *Accendere il fuoco* (15); *Cacciare* (17); *Conoscenza degli animali* (15); *Correre* (10); *Erboristeria* (11); *Pescare* (15); *Resistenza* (15); *Seguire Tracce* (18); *Senso dell'Orientamento* (17); *Sopravvivenza* (13). **Competenze nelle armi:** Spada lunga (specializzato); spada corta (Thac0: 15 - danno: 1d6+3/1d8+3); arco corto (Thac0: 15). **Abilità standard:** Carica. **Abilità speciali:** Abilità da Ranger. *Combattimento con due armi* - *Muoversi silenziosamente* (40%) - *Nascondersi nelle Ombre* (31%) - *Sensi Acuti:* Udito e Vista (*Serie Opzioni: Abilità e Poteri*); TS come un mago di 11° livello (derivati dal potere del corno) - *Spirito della Battaglia* (14). **Svantaggi:** *Spirito della Natura:* ogniqualvolta Roswald si troverà all'interno di un contesto silvano, egli dovrà effettuare con successo un TS contro Incantesimi per non essere attratto dal canto ipnotico che il Guardiano di tale contesto impiegherà per chiedervi udienza (sempre che il DM disponga in tale maniera). Ogni ora sarà necessario il rinnovo del TS. Se il Guardiano è rappresentato da un Unicorno, il fallimento del TS sarà automatico.

Linguaggi conosciuti: comune, elfico, draconico, orchesco.



Roswald (Guerriero / Tratto Cacciatore) – Linee guida

Abile cacciatore e grande segugio, Roswald nasce in un piccolo villaggio di pescatori sulle rive del fiume che traversa la zona ovest di Coredron. Dedito sin da piccolo alla conoscenza degli animali e di tutte le componenti della natura, dai fiori ai funghi, dagli alberi alle relative creature mistiche, Roswald è stato incontrato dal guardiano della foresta per iniziare un durissimo addestramento. Preso con sé, il grande cacciatore imparò i primi rudimenti della vita di un guardaboschi, imparando soprattutto a rispettare la natura e i suoi abitanti: per lui è grande sacrilegio estirpare senza un ben preciso motivo anche un semplice fiore.

Roswald, seppur di natali non proprio nobili, viene considerato da tutti un vero e proprio guardiano della foresta al pari un fiero Unicorno. La sua giovane età passata con i genitori a coltivare i campi, ad andare a caccia e a raccogliere funghi, imparando così molte cose sul mondo silvano, lo hanno avvicinato alla classe del guardaboschi. Di animo gentile e altruista, Roswald ha sempre votato la sua fede alla salvaguardia della natura e soprattutto nei confronti degli animali indifesi, salvandoli il più delle volte da morte certa a causa di feroci predatori. Grazie a ciò ha sviluppato i suoi sensi fino all'estremo per un semplice essere umano; egli ha un udito più affinato di un qualsiasi elfo e dotato di grandi capacità percettive, riuscendo a sentire rumori ben distanti anche a grande distanza. Il suo cuore è puro e onesto, caratteristiche che gli hanno permesso una volta l'avvicinamento di un Unicorno. L'incontro con tale creatura ha decretato la via da percorrere. Rifiutata alla mistica cavalcatura la proposta di diventare un cavaliere di unicorni, per di più titolo pregiato nel mondo elfico, da quest'ultima Roswald fu affidato ad un guardaboschi di nome Ulgonor, col quale ha concluso l'addestramento adatto ad un ranger che si rispetti, pur non diventandone uno vero; situazione che tuttavia ha rafforzato i suoi ben saldi ideali. Ma di contro, egli ha aperto il suo cuore al mondo silvano e così anche il suo spirito, mettendolo al servizio dei grandi Guardiani che popolano altresì tutelano l'ambito in cui egli si trova; questo, nella maggior parte dei casi, è causa di abbandono del gruppo. Leggende narrano di creature ninfali o fatate che corteggino il fiero "guardaboschi" sui bordi di un lago, attorniato da altrettante creature della foresta come cervi, lupi e finanche creature acquatiche provenienti dai più tetri abissi, semplicemente per incontrarlo. L'incanto della natura in lui è vivo come lo è il cuore pulsante di una giovane vergine che traboccante di grande gioia per il disvelamento che si sta apprestando a vivere, s'avvicina ad un Unicorno in tutta la sua imperiosa avvenenza.

L'Unicorno, incontrato nei meandri dell'ambiente di Erneya, chiamata anche il piccolo smeraldo per il colore intenso che emanano le sue piante e le chiome degli alberi, ben lungi dall'accettare il rifiuto del giovane talento, ha in lui innestato una piccola scheggia del proprio corno, come nel più degno dei rituali dell'Everkol, legando a sé quello spirito mortale. Da quel momento, Roswald segue la causa degli Unicorni con gran dedizione, e non permetterà mai che una creatura qualsiasi o di lignaggio mistico venga uccisa o torturata dal male, ponendo subito fine alla causa di tale sofferenza.

Rapporto con gli altri PG. Ulnoth: in un certo modo, Roswald si avvicina per fede e devozione a quella del Paladino, ma senza essere troppo rigido nelle sue scelte; le sue conoscenze di sopravvivenza e il suo fiuto sono a dir poco indispensabili per salvare la vita all'intero gruppo.

Elthena: come guerriera esperta, l'amazzone è ben vista dal cacciatore, specie per la sua abilità nella caccia e per il suo spiccato istinto di sopravvivenza; un'ottima compagna per le ricognizioni molto rischiose. **Thormyl:** la considerazione nei confronti del nano è pari a quella dimostrata per l'amazzone, ma anche qui l'avventatezza del nano si scontra presto con la pacatezza e la sapienza di Roswald. **Kalnydar:** viene considerato l'incarnazione di un animo elfico; i suoi continui riferimenti ai Draghi spesso lo rendono irrequieto ma parimenti lo affascinano, destando in lui molteplici curiosità. Un ottimo compagno con cui fare lunghe discussioni.

Thormyl, Guerriero Nano 5° livello

Statistiche per il Gioco di Ruolo - Personaggio Giocante da Torneo

Forza: 17 **Destrezza:** 13 **Costituzione:** 16 **Intelligenza:** 12

Saggezza: 11 **Carisma:** 9 **Movimento base:** 10 **NdAt.:** 3/2

CA: 2 (armatura nanica) **Thac0 Base:** 16 **Thac0 Ascia da Battaglia (14)** **Danno:** 1d8+3 / 1d8+3

T.S.: PV: 11 **VBB:** 13 (+4) **PP:** 12 **S:** 13 **I:** 14 (+4) **PF:** 57

Classe: Guerriero Livello 5°. **Razza:** Nano. **Allineamento:** Neutrale Buono. **Competenze Generali:** Accendere il fuoco (10); Cacciare (10); Conoscenza degli animali (14); Erboristeria (10); Estrarre minerali (15); Linguaggi Antichi (14); Resistenza (16); Seguire Tracce (11); Senso dell'Orientamento (12); Sopravvivenza (12); Storia Antica (11). **Competenze nelle armi:** Ascia da battaglia (specializzato); martello da guerra (Thac0: 15; danno: 1d4+2/1d4+1); fionda (Thac0: 16). **Abilità standard:** Naniche. **Abilità speciali:** Spirito della Pietra (14); Spirito della Battaglia (11). **Svantaggi:** Amore per le sfide (livello severo: penalità di -9 sui tiri per resistere).

Linguaggi conosciuti: comune, elfico, draconico, nanico.



Thormyl (Nano guerriero) – Linee guida

Originario delle antiche miniere di Byroph, le cui fucine diedero origine alle armi della dea Erestel, questo nano rappresenta uno dei più valorosi e coraggiosi guerrieri della sua razza. Più testardo delle dure rocce delle miniere naniche e ancor più dello stesso olodril, Thormyl risulta essere comunque un'eccelsa compagna. Il suo studio per i minerali e per ogni forma di pietra presente su questo piano, lo eleva al di sopra del suo stesso titolo di guerriero, ed esattamente a quello di esperto "geologo"... da esso ha imparato molto di più che dalla sua ascia. Il proprio carattere lo porta però, il più delle volte, a esagerare e ad accettare spesso missioni che farebbero rabbrivire pure il cavaliere più prode.

Nato da Nezhar Thornscape, della casata degli Aldorst, e da Fyeldeva, questo nano possiede un futuro all'insegna del coraggio e della guerra. Ostinato e infaticabile minatore, ha lavorato per tanti anni agli scavi delle caverne più profonde, laddove il più coraggioso dei nani avrebbe fatto sicuramente marcia indietro. Molte sono state le creature affrontate in quell'abisso, e che l'hanno temprato alle future battaglie, rafforzando valore e tempra. Grazie a tale sua qualità caratteriale e forza gli fu donata una pregiata e ancor più prestigiosa corazza dei nani, simbolo della fierezza e dell'orgoglio del suo popolo. All'armatura di siffatta bellezza va aggiunta anche un'ascia di olodril che egli ha battezzato col nome di Pyrvant (ossia "gemma del buio"); l'asta è tale da presentare svariati incavi nei quali egli incastona di volta in volta una gemma diversa per occasioni o nemici sconfitti. Non cederebbe per nulla al mondo la propria arma, figuriamoci ad un elfo o ad un individuo di cui non si fida; nemmeno al proprio fratello.

Terminato il lavoro nelle miniere, Thormyl dedicò il resto della sua vita al bene e alla salvaguardia delle diverse razze dai nemici di sempre, quali orchi e goblin. In tempo futuro, l'affiancamento di uno sciamano della stessa casta nanica gli valse l'insegnamento di come piegare alla sua volontà l'energia magica circostante e quella spirituale per fortificare il proprio corpo, rendendolo resistente e duro come la roccia: del resto, quale migliore corresponsione per un carattere deciso, burbero, ostinato e a volte anche permaloso; ma più di tutti, la sua convinzione l'ha portato a eccedere i propri limiti e la propria fiducia nelle sue capacità. A differenza di un saggio guerriero, Thormyl per eccesso di sé, è portato ad accettare piccole e grandi sfide, mettendo spesso a repentaglio la propria vita e quella dei suoi compagni: coraggio o avventatezza? Il più delle volte le altre persone propendono per la prima, ignorando quanto sprovveduto possa essere codesto nano; il pericolo che si cela dietro ogni situazione a lui sembra essere trasparente, quasi inesistente, per questo agisce con molta leggerezza e superficialità.

Richiamato all'Accademia di Uth-Althor per l'addestramento in visione dello scontro con le ernuyli, Thormyl conobbe l'amazzone Elthena con la quale tenne una mirabile amicizia, sfociata più avanti in una vera e propria intesa guerriera: forse l'unica alla quale donerebbe la propria arma favorita.

In una cosa però si è sicuri, è una grande compagna d'armi e soprattutto un sicuro e fedele amico, anche se il più delle volte risulta essere rude nei suoi modi di fare. Thormyl non abbandonerà mai uno del suo gruppo nel momento del bisogno e ancor più se il pericolo è da lui valutato come insormontabile; darebbe perfino la propria vita per chi stima o ama.

Rapporto con gli altri PG. Elthena: è per lui una grande compagna d'armi ma una seria minaccia per il proprio prestigio ed orgoglio. Con lei, le sfide sino all'ordine del giorno, specie quando l'amazzone conoscendo il suo carattere, lo pungola per benino. **Ulnoth:** lo considera un buon combattente ma mai quanto un nano; la sua fede è discutibile, Thormyl crede nella sua ascia e nelle sue capacità naniche più di ogni altra divinità esistente. **Kalnydar:** Thormyl non ha la stessa cultura di Elthena sui cantori delle battaglie, vedendo di conseguenza il bardo come un elemento inutile, poiché non combatte. **Roswald:** la sua abilità di cacciatore e grande conoscitore della natura lo affascina quanto lo stupiscono e l'affascinano i segreti delle caverne.

Ulnoth, Paladino Umano 5° livello

Statistiche per il Gioco di Ruolo - Personaggio Giocante da Torneo

Forza: 16 **Destrezza:** 15 **Costituzione:** 15 **Intelligenza:** 14

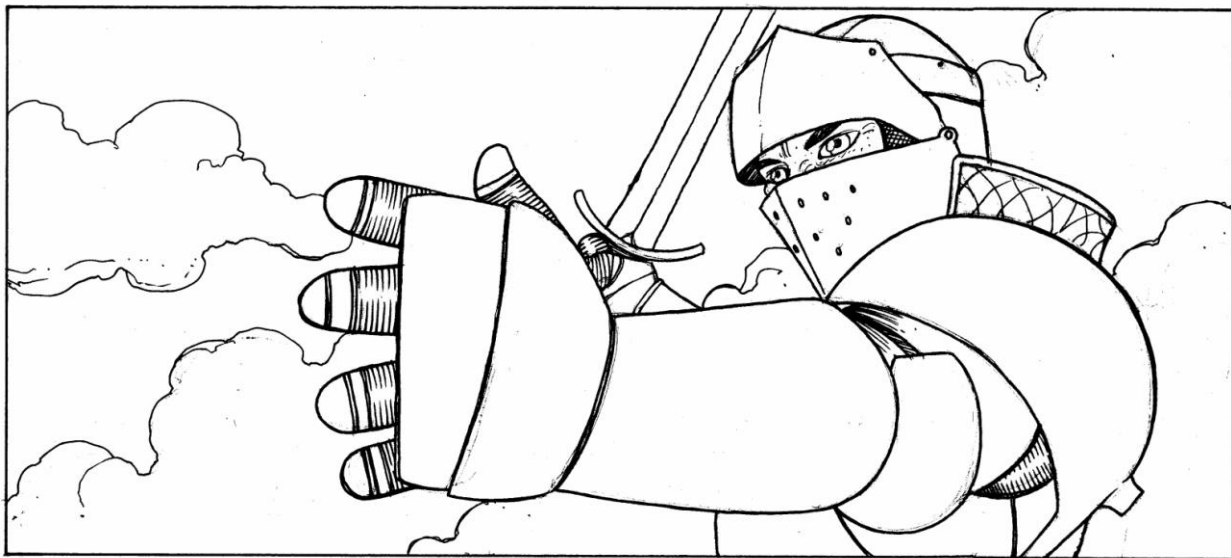
Saggezza: 15 **Carisma:** 17 **Movimento base:** 12 **NdAt.:** 3/2

CA: 4 (corazza di maglia) **Thac0 Base:** 16 **Thac0 Spada lunga (15)** **Danno:** 1d8+4 / 1d12+4

T.S.: (+2 bonus su tutti) **PV:** 11 **VBB:** 13 **PP:** 12 **S:** 13 **I:** 14 **PF:** 50

Classe: Paladino Livello 5°. **Razza:** Umana. **Allineamento:** Legale Buono. **Competenze Generali:** Araldica (15); Cacciare (14); Cavalcare (18); Combattere alla cieca (-); Curare (15); Religioni (15); Seguire Tracce - Demoni (16); Senso dell'Orientamento (16); Sopravvivenza (14); Storia Antica (13). **Competenze nelle armi:** Spada lunga (specializzato); lancia (Thac0: 16 - danno: 1d6+1/1d8+1); arco corto (Thac0: 16). **Abilità standard:** Paladino (fa eccezione il potere di cura il cui effetto è pari a 3PF per livello). **Abilità speciali:** Forza angelica (13); Spirito della Battaglia (15). **Svantaggi:** Senso del dovere - Onestà compulsiva.

Linguaggi conosciuti: comune, elfico, draconico, orchesco.



Ulnoth (Paladino) – Linee guida

Proveniente da una famiglia povera, Ulnoth ha sempre votato la sua vita ai principi del bene e ai grandi ideali della cavalleria; in particolar modo alla difesa dei più deboli e alla sconfitta del male. Entrato in giovane età presso il tempio della Giustizia di Coredron, egli diviene uno dei paladini più promettenti della città degli umani, grazie alla sua grande dedizione e forza d'animo. Ma tali sue attitudini vengono successivamente minate da una possente energia spirituale che i propri mentori ben temono e che contengono attraverso il controllo da parte d'una entità angelica, a sua insaputa. La sua indole buona, altruistica e parsimoniosa nell'elargizione di doni ai poveri, l'hanno trasformato in una irreprensibile icona del Bene. Ben presto, però, quella sua componente irrequieta che dentro s'agita come una viscida serpe venne finalmente fuori: Ulnoth così scopre il legame con l'entità a lui sovrimposta, nelle fattezze di una creatura angelica. La sua fede incrollabile inizia a vacillare e l'avverte come insufficiente; ha bisogno di altra linfa spirituale per potersi rinvigorire. In una notte di luna calante, egli viene condotto dal suo nuovo mentore presso il Macrylath, la fiamma bianca della Giustizia, ove i silvheriel (i giustizieri elfici) fanno esperienza di tutti i peccati e del male assoluto compiuto dagli abitanti del piano in cui egli vive. Dopo un mese, Ulnoth esce dalla sacra fiamma, coi capelli bianchi e il volto cambiato dalle indicibili visioni esperienziali in quel vivido crogiolo di puro male. Il suo animo è stato purificato ma parimenti le sue emozioni sono state inaridite, fredde come il ghiaccio eterno che non si scioglie presso i regni elfici di Darzost. Un Paladino o un Giustiziere? Egli non possiede più il concetto di giusto o sbagliato, ogni sua azione incarna in sé il giusto mezzo per conseguire il Bene supremo. La sua fede non segue più l'ordine del tempio della Giustizia ma il culto angelico di Syndor, ricevendo dalla sua "divinità" un preziosissimo dono, ancora sconosciuto a molti degli adepti.

Il grande paladino mitiga i suoi difetti, assopisce le sue paure, accresce i suoi poteri curativi nella futura visione del curare e del redimere gli individui meritevoli; il suo senso del dovere e la sua grande onestà divengono dogmi indiscutibili: la creatura angelica opera attraverso il suo braccio e la sua spada, divenendo egli stesso il messo di una volontà superiore. Ulnoth si ripromette di liberare il piano dalle presenze demoniache e dall'oscurità che sempre più imperversa dagli oscuri confini di Hesyel, ove è confinata la maggior parte degli angeli caduti. Per sua indole non scenderà mai a patti con un demone o con una creatura che semplicemente lasci presagire un'appartenenza, seppur minima, alla casta dei demoni: l'attacco sarà immediato, con l'unica volontà di ucciderla. Ma anche in questo caso, la morale di puro paladino è in lui sempre presente, rifiutandosi di combattere o ferir colpo letale a un avversario disarmato o in netto svantaggio; il più delle volte la creatura angelica agisce al suo posto, tentando di controllarne lo spirito combattivo.

Ulnoth, passati tre mesi nell'accademia di Uth-Althor, ha finanche imparato rispetto a quelli della sua casta, a specializzarsi nell'uso della spada, rendendolo un temibile guerriero. Grazie alla sua incorruttibile condotta e al suo spirito di sacrificio, oltre che capacità guerriera, fu per diverso tempo impiegato dal gran consiglio per diverse missioni pericolose, impegnato in una campagna di sterminio di demoni e angeli. Molti considerano questo paladino, per la sua condotta e potere spirituale, simile a una divinità del Bene.

Rapporto con gli altri PG. **Elthena:** viene considerata dal paladino troppo impulsiva e l'incarnazione del Caos. **Thormyl:** questo nano viene tenuto in gran considerazione per il suo coraggio, anche se a volte il suo amore sfrenato per le sfide lo rendono agli occhi di Ulnoth troppo avventato e poco saggio. **Kalnydar:** un punto di riferimento per l'intero gruppo grazie al suo senso estetico e armonico, una indispensabile compagnia per tenere i compagni uniti e ancor più un formidabile supporto per gli scontri. Ulnoth è inoltre affascinato dalla sua cultura sul mondo dei Draghi. **Roswald:** in parte vicino ai suoi ideali, il paladino lo tiene in buona considerazione per la sua devozione alla Natura, sia come cacciatore sia come guardiano delle creature silvestri e di tutto ciò che inevitabilmente si lega a tale contesto.



Battle Chaos

Personaggi da Torneo

QUESTO VOLUME RACCOGLIE I PERSONAGGI DA TORNEO DA UTILIZZARE UNITAMENTE AL
MODULO CHARVG1 BATTLE CHAOS, SCRITTO DA FABRIZIO CORSELLI.

AZURE (AZULXAMENNOR), DRAGO PG, LIVELLO ETÀ MOLTO GIOVANE

ELTHENA, AMAZZONE UMANA 5° LIVELLO

KALNYDAR, BARDO UMANO 5° LIVELLO

ROSWALD, GUERRIERO UMANO (TRATTO CACCIATORE) 5° LIVELLO

THORMYL, GUERRIERO NANO 5° LIVELLO

ULNOTH, PALADINO UMANO 5° LIVELLO



CHIMERAE