

IL VILLAGGIO DI URLIN – PERSONAGGI PREGENERATI

Alcune brevi note

Da qualche tempo ho modificato la costruzione dei personaggi nelle campagne di Eos: invece di scegliere la razza, i giocatori selezionano l'ascendenza e la cultura di appartenenza. Mentre l'ascendenza descrive più o meno la razza a livello fisico, la cultura definisce altre capacità, compresi i bonus di caratteristica.

Ai fini di questi personaggi pregenerati la cosa dovrebbe essere relativamente ininfluenza, ma aggiungo questa nota in caso qualcuno noti delle incongruenze nelle statistiche o nelle competenze dei personaggi.

Nello specifico, l'ascendenza di tutti i personaggi è **uma** (umani), e la cultura è quella **soaltal**. Di seguito metto le regole per entrambe.

Ascendenza Uma

- Taglia: media.
- Velocità: 9 metri.
- Versatile: sei competente in un'abilità a tua scelta e in uno strumento/kit/strumento musicale a scelta.

Cultura Soaltal

- Incremento dei Punteggi di Caratteristica: tre dei tuoi punteggi di Caratteristica aumentano di 1.
- I Primi Uomini: quando fallisci una prova di abilità, un tiro per colpire o un tiro salvezza, puoi ripetere il tiro. Recupera questa abilità alla fine di un riposo esteso.
- Educazione Magica: sei competente nelle prove di Arcano.
- Lingue: soaltal.

Ho usato un *point buy* a 27 punti classico.

In merito alle lingue, il *soaltal* è il vostro comune, mentre lo *iarad* è la lingua del villaggio di Urlin e il *soaltimel* è il linguaggio magico con il quale si lanciano incantesimi. Gli stranieri parlano comunemente il *boshan*, ma alcuni potrebbero masticare lo *iarad*.

Ciascun personaggio ha una piccola capacità speciale, sufficiente a renderlo peculiare senza concedere vantaggi eccessivi.

Infine, questi personaggi non sono completi: non ho segnato per esempio la gittata delle armi, le abilità dove non sono competenti, i tiri salvezza non di classe. Non ho nemmeno trascritto le capacità di classe. Avrei potuto farlo? Probabilmente sì, ma ci avrei messo più tempo e questi personaggi sono un di più per chi vuole giocare l'avventura. Inoltre credo che sia sempre necessario avere un minimo di conoscenza delle regole, anche se ci si trova totalmente alle prime armi. Leggete i manuali!

Un-Daala

L'arcanista decaduto.

Uma, soaltal, sapiente. Guerriero lv2, LN

Forza 10 (0)

Destrezza 16 (+3)

Costituzione 12 (+1)

Intelligenza 14 (+2)

Saggezza 14 (+2)

Carisma 10 (0)

CA 14 PF 18 (2d10+2)

Tiri Salvezza

Forza +2; Costituzione +3

Competenze

Linguaggi: soaltal, iarad, soaltimel

Strumenti: set da calligrafo

Abilità: Acrobazia +5; Arcano +4; Furtività +5;

Percezione +4; Storia +4

Sensi: Percezione Passiva 14

Attacchi

Arco lungo: +7 1d8+3;

Spada Corta +5 1d6+3

Capacità

- Stile di combattimento: arceria
- Recuperare energie (1d10+2)
- Azione impetuosa x1
- Il Mutaforma: come azione bonus puoi cambiare aspetto fisico scegliendo tra un corpo maschile, uno femminile e uno intersessuale. Le tre versioni sono decisamente somiglianti l'una con le altre, e non puoi usare questa capacità per prendere un aspetto diverso dal tuo.

Equipaggiamento

Arco lungo, 20 frecce, daga, spada corta, corazza di cuoio, un vecchio libro dalle pagine bianche, tre razioni, una borraccia piena, sette metri di corda di seta, un focus magico (bacchetta).

Background

Un-Daala era un mago promettente, capace di plasmare le creature viventi per guarirle da difetti di nascita, malattie e ferite menomanti. È nato donna, ma grazie alla magia ha imparato a cambiare genere a piacimento, prediligendo di solito la forma glaud (intersessuale).

Un-Daala era a pochi passi dall'essere nominato arcimago quando la catastrofe lo ha privato di ogni potere ed energia arcana, della famiglia e di ogni prospettiva per il futuro.

Fuggito dalla città in fiamme si è unito ad altri tre sopravvissuti per cercare un luogo dove ricominciare.

In questi ultimi mesi ha dovuto fare affidamento alle armi convenzionali, e ha cominciato a impratichirsi specialmente con l'arco e le lame più leggere.

Un-Daala è di media altezza, longilineo e con il volto affilato. I capelli lunghi hanno ancora tracce della magica tinta azzurra di un tempo, e ha penetranti occhi neri. Ha queste caratteristiche in tutte e tre le sue forme.

Ha momenti di allegria, ma è quasi sempre scontroso e cupo, divorato dal lutto per la sua civiltà e il futuro radioso che non ha mai avuto.

Daefyr-Ooedunat

Il simulacro dell'arcimago.

Uma, soaltal, cortigiano. Mago lv2, N

Forza 10 (0)

Destrezza 14 (+2)

Costituzione 12 (+1)

Intelligenza 16 (+3)

Saggezza 10 (0)

Carisma 14 (+2)

CA 12 (15 con Armatura Magica)

PF 12 (2d6+2)

Tiri Salvezza

Intelligenza +5; Saggezza +2

Competenze

Linguaggi: soaltal, iarad, soaltilmel

Strumenti: liranan (strumento a cinque corde).

Abilità: Arcana +5; Intimidire +4; Intuizione +2;

Persuasione +4; Storia +5.

Sensi: Percezione Passiva 10.

Attacchi

Pugnale +4 1d4+2

Capacità

- Magia
- Rituali
- Recupero arcano x1
- Tradizione arcana: divinazione.
- Portento (2d20)
- Il Simulacro: quando tira i dadi vita per recuperare punti ferita, Daefyr-Ooedunat aggiunge il modificatore di Intelligenza invece che quello di Costituzione al risultato dei tiri.

Equipaggiamento

Grimorio, focus arcano (sfera), pugnale, un libro di conoscenze magiche, inchiostro, dieci fogli di carta.

Incantesimi

CD 13, tiro per colpire +5

Trucchetti

- Luce
- Mano Magica
- Raggio Gelido

Incantesimi di lv1 (3 slot)

- Allarme ®
- Armatura del Mago
- Causare Paura
- Comprendere Linguaggi ®
- Falsa Vitalità
- Individuazione del Magico ®
- Nube di Nebbia
- Pugnale di Ghiaccio

Background

Come suggerisce il nome, Daefyr-Ooedunat era uno dei molti simulacri del potente arcimago Ooedunat, uno strumento di controllo e conoscenza. Stanziato a Salmatia, aveva il compito di consigliare, guidare e spiare i governatori. Dopo la scomparsa di Ooedunat molti suoi simulacri sono morti; altri hanno ottenuto un'insperata libertà. Daefyr-Ooedunat è certo molto meno potente oggi rispetto ad un tempo, ma almeno può decidere cosa fare, dove andare, con chi passare il tempo.

Anche se teoricamente ha meno di dieci anni (e solo un paio di mesi di autocoscienza), Daefyr-Ooedunat ha l'aspetto da vecchio uomo barbuto del mago originale. Si distingue solo per gli occhi color ambra, leggermente luminosi, e per il fatto che il suo sangue è del medesimo colore. Porta i resti sbrindellati di una tunica da mago sopra ad abiti più comodi.

È gentile, un po' distratto ed eccentrico, ma tutt'altro che ingenuo. Ha solo poca esperienza con il libero arbitrio, ma conosce bene il mondo e i suoi abitanti.

Miodd Sen Dal

La nobile condottiera.

Uma, soaltal, knight. Monaco lv2, LB

Forza 12 (+1)

Destrezza 16 (+3)

Costituzione 14 (+2)

Intelligenza 10 (0)

Saggezza 14 (+2)

Carisma 10 (0)

CA 15 PF 17 (2d8+4)

Tiri Salvezza:

Forza +3; Destrezza +5

Competenze

Linguaggi: soaltal, boshan.

Strumenti: haca-na (gioco con scacchiera, pedine e dadi)

Abilità: Acrobazia +5; Intuizione +4; Percezione +4; Persuasione +2; Storia +2.

Sensi: Perfezione Passiva 14

Attacchi

Attacco disarmato +5 1d4+3

Bastone del comando (mazza) +5 1d6+3

Daga +5 1d4+3

Capacità

- Difesa non armata CA15
- Arti Marziali
- Ki x2
- Movimento non armato
- Il Dragone di Salmatia: riduci di 2 tutti i danni da fuoco che ricevi. Se ottieni resistenza ai danni da fuoco in qualsiasi modo, riduci i danni dopo averla applicata.

Equipaggiamento

Un mantello dei Dragoni, un bastone del comando, 3 daghe, una sacca da viaggio, due razioni.

Background

Miodd, della famiglia Sen Dal, è l'ultima sopravvissuta all'ordine cavalleresco di Salmatia, i Dragoni. Durante il cataclisma ha rischiato la vita più e più volte per salvare i civili guidandoli oltre le fiamme e le tempeste magiche. Arrivato quasi alle porte cittadine, il gruppo è stato aggredito da strane creature magiche: questi mostri hanno ucciso tutti i suoi progetti e l'hanno ferita gravemente lasciandola per morta. Ma Miodd non ha ceduto ed è riuscita a trascinarsi fuori da Salmatia, strisciando tra le rovine. Una volta fuori è stata tratta in salvo da un piccolo gruppo di sopravvissuti capitanato proprio dal di lei fratello, Creinn.

Miodd è una donna dall'aria anonima e con i capelli scuri sempre legati in una coda. Anche se ora porta abiti da viaggio confezionati alla meno peggio non si è voluta separare dal suo bastone del com5, un simbolo della passata autorità.

Donna politica più che d'azione, sa comunque difendersi molto bene grazie agli insegnamenti dei Dragoni.

È sicuramente una sopravvissuta, capace di aggrapparsi alla vita con le unghie e con i denti. Ma la morte dei civili che stava traendo in salvo le ha minato la mente. Ben lungi dal ritirarsi in sé stessa, ora guida i pochi compagni con una determinazione che sconfinava nell'incoscienza.

Creinn Sen Dal

Il nobile guardiano.

Uma, soaltal, soldier. Paladino lv2, LN

Forza 16

Destrezza 12

Costituzione 14

Intelligenza 10

Saggezza 10

Carisma 14

CA 18 PF 20 (2d10+4)

Tiri Salvezza: Saggezza +2; Carisma +4

Competenze

Linguaggi: soaltal

Strumenti: haca-na (gioco con scacchiera, pedine e dadi); strumenti da fabbro.

Abilità: Atletica +5; Intimidire +4; Medicina +2;

Persuasione +4; Sopravvivenza +2

Sensi: Percezione Passiva 10

Attacchi

Martello da guerra +5 1d8/10+3

Giavellotto +5 1d6+3

Capacità

- Percezione del divino
- Imposizione delle mani (10 punti ferita)
- Stile di combattimento (Protezione)
- Incantesimi, Punizione divina
- L'Ultimo Sopravvissuto: la prima volta che vieni ridotto a 0 punti ferita ma non ucciso sul colpo, puoi invece tornare ad 1 punto ferita. Sei *spaventato* fino alla fine del tuo turno successivo. Non puoi usare questo privilegio nuovamente finché non completi un riposo lungo.

Equipaggiamento

Una cotta di maglia, uno scudo, un martello da guerra, 5 giavellotti, alcuni attrezzi per la riparazione di armi e armature.

Incantesimi

CD12

Incantesimi di lv1 (2 slot)

- Comando
- Individuazione del Magico
- Punizione Tonante

Background

Creinn Sen Dal era a sud con l'esercito del Dominio quando è cominciato il cataclisma. La sua unità si è trovata praticamente senza magia e difese ed è caduta in un'imboscata degli uomini del mareb lui però è riuscito in qualche modo a mantenere ancora un po' del potere magico di un tempo. E proprio grazie ad esso Creinn è riuscito a sfuggire alla morte. Ha disertato e recuperato un destriero ha cavalcato per giorni verso casa. È arrivato troppo tardi per salvare moglie e figlia, ma almeno ha potuto trarre in salvo Miodd, la sorella.

Creinn è un giovane uomo alto, ben piantato e dall'aria gioviale. I capelli scuri incorniciano un volto degno di un eroe e l'armatura (riparata e tirata a lucido) gli conferisce un'aria di autorità e forza.

Se Creinn ha ancora l'aspetto di un cavaliere senza macchia e senza paura, la diserzione e i lutti gli hanno spezzato il cuore. Qualcuno potrebbe dire che ha un "desiderio di morte", ma per ora tiene a bada i pensieri più oscuri impegnandosi nel proteggere i suoi ultimi tre compagni.