

ENGLIR DOOMDUST

Umana F Barbaro 8°/Stregone 8°; GS 16; umanoide (umano) medio;

DV 8d12+8d4+28; pf 119;

Iniz +6;

Vel 12 m;

CA 16 (compreso il bonus Schivare),

contatto 16, alla sprovvisa 13;

Att base +12, lotta +16, completo +21/+16
mischia (1d8+10, 17-20/x2, *Spada lunga* +4
difensiva);

AS incantesimi;

QS movimento veloce, ira 3 v/g, schivare
prodigioso (migliorato), percepire trappole
+2, riduzione del danno: 1/-, famiglia
(donna);

AL CB;

TS Temp +10, Rifl +8, Vol +7;

For 19, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 8, Car 19.

Abilità e talenti: Acrobazia +4, Ascoltare
+11*, Concentrazione +21, Conoscenze
(arcano) +2, Intimidire +14, Nuotare +14,
Osservare +1*, Saltare +14, Sapienza magica
+5, Scalare +14, Sopravvivenza +4;
Discendenza dei folletti**, Fortuna del
folletto**, Raggio arcano**, Iniziativa
migliorata, Arma focalizzata (spada lunga),

attacco poderoso, combattere alla cieca, combattere senz'armi migliorato, critico migliorato (spada lunga), Incantesimi immobili.

*Se il famiglia è nelle vicinanze ottiene i benefici del talento Allerta, già calcolati nei punteggi.

**Vedi la versione revised della classe dello Stregone per questi talenti.



Ira (str): quando Englir entra in ira, i suoi punteggi di caratteristica divengono For 23 e Cos 18 e quelli relativi al combattimento si modificano come di seguito: pf 147; CA 16 (compresi il bonus Schivare e un bonus +2 della spada che Englir passa sempre alla CA prima di entrare in Ira), contatto 16, alla sprovvisa 13; Att base +12, lotta +18, completo +21/+16 mischia (1d8+11, 17-20/x2, *Spada lunga* +2* *difensiva*) (*parte del bonus della spada è stato trasferito alla CA); TS Temp +12, Rifl +8, Vol +9; la sua ira dura 6 round.

Incantesimi al giorno: 6/7/7/6/4 (CD base 14 + livello dell'incantesimo) 0- Resistenza, Frastornare, Individuazione del magico, Lettura del magico, Luce, Raggio di gelo, Distruggere nonmorti, Riparare; 1°- Scudo, Colpo accurato, Identificare, Stretta folgorante, Caduta morbida; 2°- Vedere invisibilità, Raggio rovente, Grazia del gatto; 3°- Velocità, Volare; 4°- Pelle di pietra.

Proprietà: *Mantello del Carisma* +4, *Spada lunga* +4 *difensiva*, *Anello di protezione* +3, *stivali dell'inverno*.

Englir è una combattente orgogliosa e spavalda, ultima discendente di una famiglia di nobili guerrieri che difende i suoi territori dallo sfruttamento minerario e dalla contaminazione del "progresso". La cittadina da cui proviene è poco più di un villaggio, ben fortificato e munito di una fortezza che si erge su una collina da cui è possibile dominare la pianura. Qualche tempo fa, suo

fratello maggiore, capo saggio della comunità e guerriero formidabile, è stato ucciso in battaglia da un'orda di nonmorti, risvegliatasi per cause ancora sconosciute. Su di lei è ricaduta quindi la guida della sua gente, ma Englir ha affidato il governo ad un consiglio di saggi da lei nominati ed è partita per "fare esperienza", poiché (a suo personale parere) troppo giovane e inesperta per guidare un popolo. Fino al momento della partenza Englir aveva curato la sua affinità naturale con la magia più che la disciplina della guerra, ma nel momento in cui ha realizzato che un giorno sarebbe stata la guida del suo popolo, ha iniziato a capire il valore della battaglia e l'onore della vittoria. Ormai il suo esilio volontario e la sua ricerca di se stessa stanno per terminare: Englir si sente pronta, quello che le manca è il coraggio, dopo 10 anni, di varcare nuovamente le soglie della sua città.

Combattimento

Se possibile, Englir sfrutta i primi round di combattimento per lanciare su se stessa qualche incantesimo di potenziamento, prima di gettarsi nella mischia, soprattutto se gli avversari sembrano alla sua altezza. Nell'ordine, predilige *Pelle di pietra*, *Scudo*, *Velocità* e infine *Grazia del Gatto* (che grazie alla velocità può lanciare anche mentre sferra il primo colpo). Se ha avuto il tempo di lanciare almeno *Pelle di Pietra*, combatte entrando in ira e trasferendo parte del bonus della spada difensiva alla CA, per compensare la perdita dovuta alla furia. Altrimenti, entra in combattimento con cautela, senza sfruttare l'Ira, tentando di lanciare *Velocità* appena possibile e poi altri incantesimi di difesa, per poi entrare in Ira in un secondo momento. Se l'avversario è a distanza, possiede incantesimi a distanza e anche la possibilità di scagliare Raggio arcano. Non teme avversari invisibili grazie al suo talento di combattere alla cieca, ma possiede comunque *Vedere l'invisibilità* per annullare completamente il vantaggio avversario. Combatte con furia e con orgoglio, e non ama ritirarsi né arrendersi.

Note relative alla Campagna

Englir è una Terosiana, il suo villaggio è nelle pianure di Teros e la sua indagine sui nonmorti che hanno attaccato il suo villaggio l'hanno condotta presso la Cattedrale di Lame abbandonata.

Creato da Bigio per la campagna Lo Zeist

pauldeggan@yahoo.it

Blog della campagna: <http://zeistworld.blogspot.com>