



ELEMENTALISTA

Le remote terre del Nord, le foreste, le montagne e le brughiere oltre i confini di luoghi più civilizzati ospitano ancora molti seguaci dell'Antica Fede, adoratori della Terra, del Cielo, degli spiriti della natura e di Divinità quasi dimenticate. I più sapienti tra loro sono gli Elementalisti, usi alla vita in luoghi isolati e selvaggi, capaci di catalizzare il potere di Aria, Acqua, Terra e Fuoco per operare potenti magie. Essi viaggiano per le terre selvagge alla ricerca di segreti, per aiutare i loro confratelli o si fermano a difendere i vetusti luoghi sacri della loro religione.

Livello	Esperienza	Prodezza	Intelligenza	Prontezza	Resistenza	Impatto	Talenti
1	0	7	8	6	5	1D-2	Magia Elementale, Pagano
2	250	7	8	6	10	1D-1	Erborista, Scarica Elem. 1D
3	500	7	8	6	15	1D	Interrogare Spiriti Elementali
4	750	7	8	6	20	1D+1	Rileva Magie
5	1000	8	8	7	25	1D+2	Vista Paranormale
6	1250	8	8	7	30	2D	Acqua guaritrice
7	1500	8	8	7	35	2D+1	Calmare gli Animali
8	1750	8	8	7	40	2D+2	Scarica Elementale 2D, Caccia
9	2000	8	9	7	45	3D	
10	2250	8	9	7	50	3D+1	Evoca Spirito Elementale
11	2500	9	9	8	55	3D+2	
12	2750	9	9	8	60	4D	Scarica Elementale 3D
13	3000	9	9	8	65	4D+1	
14	3250	9	9	8	70	4D+2	
15	3500	9	9	8	75	5D	Scatenare la Tempesta
16	3750	10	10	8	80	5D+1	Saldezza della Quercia
17	4000	10	10	8	85	5D+2	
18	4250	10	10	9	90	6D	Scatenare il Terremoto
19	4500	10	10	9	95	6D+1	
20	5000	10	10	10	100	6D+2	Scarica Elementale 4D

Scrivi il tuo Livello e le tue Caratteristiche sulla Scheda del Personaggio.

Cominci l'avventura con i seguenti Oggetti che dovresti segnare nel tuo Equipaggiamento:

- 1 Bastone da Combattimento.
- 1 Giubba di cuoio leggero (Protezione 1).
- 1 Borsa delle Erbe (contiene fino a 6 dosi di Erbe Curative).
- 1 Coltello da lavoro in selce o ossidiana.
- 1 Borsa del denaro con dentro 5 Pezzi d'Oro (+5 per ogni Livello superiore al primo in cui si genera il Personaggio).

Magia Elementale: Il Grimorio dello Elementalista si trova alla fine di questa sezione.

Per poter lanciare i propri Incantesimi, l'Elementalista non deve indossare alcuna Armatura tranne quelle leggere e non in metallo o essere costretto da manette o legacci di ferro. Può trasportare Armi in acciaio come Spade o altri oggetti simili, ma nel momento del lancio dell'Incantesimo non deve impugnare o tenere in mano Armi e Oggetti di questi metalli.

Pagano: sei un seguace dell'Antica Fede, un figlio della Madre Terra e del Padre Cielo: il tuo aspetto e i tuoi modi, se non ti sforzi di alterarli in qualche maniera, lo denunciano chiaramente. Per questo la maggior parte dei fedeli delle altre religioni ti disprezzeranno grandemente, considerandoti una sorta di barbaro dedito a strane stregonerie e alla compagnia delle belve. Alcuni individui particolarmente fanatici delle terre dominate da altri culti potrebbero persino tentare di attaccarti o imprigionarti. Inoltre, hai trascorso la vita in terre selvagge e inospitali, abituandoti a trovare tutto quello che ti serve nella natura.

Sei solito indossare vesti e Armature leggere (Protezione 1), che oltretutto non possono mai essere di metallo, nemmeno Argento, e i tuoi Talenti e Incantesimi funzionano solo se usi questo tipo di Armature o nessuna protezione. A queste condizioni, hai un bonus di +1 a tutte le Prove di Cercare Trappole, Arrampicarsi, Saltare, Cadere, Nuotare, Cavalcare, Approvvigionamento, Conoscenze della Natura, Nascondersi e Muoversi silenziosamente, Ascoltare e origliare. La tua abitudine alle intemperie ti permette inoltre di non subire Danni da debilitazione per la prima giornata passata senza mangiare e per la prima notte passata senza riposare. Al Livello 6 tali prerogative raddoppiano (2 notti/giorni senza dormire/mangiare, bonus di +2 a tutte le Prove di cui sopra).

Erboristeria: Grazie alla conoscenza delle piante, in terre selvagge sei capace di riconoscere e procurarti delle erbe in grado di curare le ferite. Quando ti trovi in questi luoghi puoi cercare delle "erbe curative", che trovi nel tempo di 1-4 Ore (a seconda della difficoltà del territorio), superando 1 Prova di Prontezza. Puoi tenere le Dosi di Erbe curative in una Borsa delle Erbe (ogni Borsa contiene fino a 6 Dosi) e nel lasso di tempo di 1 Ora, ciascuna Dose permette di curare 1 punto Resistenza.

Scarica Elementale: Sei in grado di convogliare il potere degli elementi contro un tuo singolo avversario, infliggendogli, solo una volta per Scontro, 1D di danno al Livello 2, 2D al Livello 8, 3D al Livello 12 e 4D al Livello 20. Puoi scegliere che tipo di impatto infliggere tra Fuoco, Gelo, Folgoramento e Acido. Se hai diritto a 2 o + dadi puoi scegliere di dividerli in diversi attacchi all'interno dello stesso Scontro. Ad esempio, un Elementalista di Livello 12 livello può lanciare prima una scarica da 2D e il Turno successivo una scarica da 1D. Scarica Elementale è un potere speciale e non un Incantesimo, anche se i suoi danni equivalgono a quelli di un Incantesimo Distruttivo. Non va Richiamato né Lanciato con una Prova, ma riesce automaticamente ed è soggetto alle stesse regole di un'Azione di Tiro, ovvero necessita di una Prova di Prodezza, causa colpi automatici, impedisce il Movimento nella stessa Azione e può essere usato anche contro avversari adiacenti.

Interrogare gli Spiriti Elementali (Incantesimo Rituale, si apprende al Livello 3): In 1 minuto l'Elementalista evoca uno Spirito Elementale di Acqua, Terra, Aria o Fuoco che risponda alle sue domande. L'Incantatore deve aver accesso ad una certa quantità dell'elemento corrispondente, come un secchio d'acqua, un piccolo fuoco, una pietra. Gli Elementali dell'Aria non necessitano di oggetti particolari ma si possono evocare solo all'aperto. Lo Spirito non apparirà fisicamente, ma solo come un'immagine evanescente e risponderà al massimo a 3 domande rivoltegli dall'Incantatore. Lo Spirito sarà in grado di dare informazioni realmente corrette solo nel caso la domanda riguardi da vicino il suo elemento di appartenenza. Nel caso che l'Elementalista o il suo gruppo siano colpevoli di azioni che l'Elementale giudica riprovevoli, come cacciare indiscriminatamente senza necessità o danneggiare in qualche modo l'ambiente naturale e gli elementi, lo Spirito non risponderà ad alcuna domanda o nel caso di violazioni particolarmente gravi, giocherà un brutto tiro ai personaggi colpevoli. Per esempio, un Elementale del fuoco potrebbe incendiare un oggetto infiammabile assai prezioso. In nessun caso lo si può ferire, asservire o far combattere, e nemmeno un Saggio può riuscire a vincolarlo.

Rileva Magie (Incantesimo Rituale, si apprende al Livello 4): questo Incantesimo informa l'Incantatore di quando vi sia una qualche magia attiva nei dintorni. L'Incantatore si deve concentrare per 10 minuti e può avvertire per pochi istanti la presenza di tutti gli elementi soprannaturali presenti attorno a lui, in un raggio pari, in Caselle, al proprio valore di Intelligenza. Non sempre l'Incantatore è in grado di comprendere i dettagli o se vi siano effetti maligni o benigni. Può riconoscere gli effetti e la natura di Oggetti magici, Pozioni e Pergamene. Il Narratore dovrebbe usare questo Incantesimo per dare indicazioni all'Incantatore, ma non a risolvergli tutti i problemi.

Vista paranormale: con la tua vista fatata puoi vedere attraverso materiali morbidi come tende, nebbia, acqua o sottili superfici di legno (non funziona con pietra, legno massiccio o metallo), con un minimo di concentrazione (1 Round). Inoltre, sei divenuto in grado di vedere al buio (ma non da accecato).

Acqua guaritrice: (Incantesimo Rituale, si apprende al Livello 6): eseguendo un Rituale di 1 ora su una certa quantità d'acqua, l'Elementalista può renderla in grado di guarire 1D punti Resistenza per dose. Si possono creare al massimo 6 dosi alla volta, equivalenti al contenuto di una tipica borraccia.

Calmare gli Animali: gli Animali, anche se addestrati o molto affamati, percepiscono la tua grande vicinanza al mondo naturale e non ti attaccheranno mai. In casi estremi potrebbero attaccare altri membri del tuo gruppo, ma saranno comunque poco propensi a perseverare in caso di difficoltà.

Caccia: Ormai le terre selvagge non hanno segreti per te: in 1-4 Ore di tempo (a seconda della difficoltà del territorio) trascorse all'aperto, superando 1 Prova di Prontezza riesci a trovare cibo per 7 Razioni giornaliere (1 Oggetto) e acqua in abbondanza per riempire tutti i contenitori che vuoi.

Evoca Spirito Elementale: (Incantesimo Rituale, si apprende al Livello 10): con un rituale di 10 minuti, l'Elementalista evoca uno spirito elementale di Acqua, Terra, Aria o Fuoco. L'Incantatore deve aver accesso ad una grande quantità dell'elemento corrispondente, come un laghetto, un grosso falò, un macigno. Gli Elementali dell'Aria non necessitano di oggetti particolari ma si possono evocare solo all'aperto. L'Elementale appare fisicamente come una figura vagamente umanoide alta due metri o più, composta dell'elemento adatto. L'essere si comporta come nel caso di Interrogare gli Spiriti Elementali, con la differenza che può anche eseguire un servizio per l'incantatore, a patto che sia adatto alla sua natura. Un Elementale dell'Acqua potrebbe rovesciare una barca, uno dell'Aria spingere una nave a vela, uno di Fuoco bruciare una porta e uno della Terra abatterla. In combattimento agiranno solo per 1 Round, infliggendo ad 1 solo avversario un impatto di 4D del tipo adatto o causando qualche altro tipo di effetto. In caso di colpe gravi dei personaggi, un Elementale può causare loro davvero grossi danni e nemmeno un saggio può vincolarlo.

Scatenare la Tempesta (Incantesimo Rituale, si apprende al Livello 14): in dieci minuti, all'aperto, in presenza di pioggia o almeno di forte nuvolosità si può evocare una tempesta magica che dura 10 round e ha questi effetti progressivi e cumulativi:

1° Round: forte pioggia entro 50 Caselle che spegne tutte le fiamme libere e riduce la visibilità;

2° Round: forte vento entro 50 Caselle che trascina via gli oggetti più leggeri e dà una penalità di -2 agli Atacchi a distanza con armi normali quali archi, balestre, giavellotti, pugnali ecc...

3° Round: In ogni specchio d'acqua entro 50 Caselle (mare o lago) ad ogni Round si tira un dado; se esce 6 si alzano onde che rovesciano le imbarcazioni più piccole (di lunghezza inferiore ai 6 metri) e creano problemi seri a tutte le altre.

4° Round: inizia a grandinare violentemente e tutti in un raggio di 50 Caselle (incluso l'Incantatore e i suoi Alleati) subiscono 1D+1 di impatto dagli enormi chicchi ghiacciati (la Protezione protegge normalmente). Tutto ciò impedisce anche di usare Poteri e Incantesimi che necessitano di concentrazione

5° round: ad ogni Round a partire dal 5° si tira un dado; se esce 6, un fulmine colpisce un avversario o una struttura a scelta dell'Elementalista che si trovi in un raggio di 50 Caselle. Il fulmine infligge 5D di danni da Folgoramento che non possono essere evitati. Una struttura (torre, edificio ecc.) può invece subire danni strutturali a discrezione del Narratore. Edifici piccoli di legno iniziano a bruciare mentre strutture in pietra reggono perfettamente. Gli occupanti subiscono impatti da Fuoco variabili da 1 a 3D a seconda di quanto è solido il riparo.

Saldezza della quercia: Gli spiriti della natura hanno infuso il tuo corpo e la tua mente di energia mistica. Non puoi essere asservito da nessun Incantesimo o effetto che cerchi di controllarti mentalmente o emotivamente, come l'Incanto di Asservimento o malie di fattucchiere e sei immune a Veleni e Malattie; inoltre non puoi essere soggetto a dipendenze.

Scatenare il Terremoto (Incantesimo Rituale, si apprende al Livello 18) : In 10 minuti l'Incantatore può invocare gli Spiriti della Terra per creare un lieve terremoto della durata di 10 round. La maggior parte delle creature più deboli e dei personaggi inferiori al Livello 3 viene colta dal panico e non può agire; la concentrazione è impossibile per chiunque si trovi sul terreno e a discrezione del Narratore molte azioni diventano impossibili o estremamente difficili. Inoltre, al 10° Round si tira 1D: le strutture più piccole e leggere in un raggio di 20 Caselle (capanne di legno e simili) sono distrutte automaticamente e se esce 5 o 6 cadono anche le case di medie dimensioni. Grandi edifici come castelli e forti col 5 o 6 sono semplicemente danneggiati o indeboliti a discrezione del Narratore. Tutti coloro che rimangono sotto il crollo di un edificio subiscono impatto variabile da 1D a 4D o più, secondo grandezza e materiali della struttura. Eseguire questo rituale sottoterra è assai pericoloso, in quanto si può facilmente immaginare cosa significhi il crollo di soffitti, pilastri e la probabile ostruzione di passaggi e vie di fuga.

GRIMORIO DELL'ELEMENTALISTA

LA VEGETAZIONE FUSTIGANTE (Distruttivo: Complessità 1). Questo Incantesimo può essere lanciato solo in zone dotate di piante (alberi o almeno cespugli). Se l'Incantesimo riesce, la vegetazione si anima e infligge a ciascun avversario 1D punti Impatto e lo ostacola dando -1 alla Prodezza per tutto lo Scontro.

IL FUOCO DELLA TERRA (Distruttivo: Complessità 2). Se riesce, l'Incantesimo infligge a ciascun avversario 1D+4 di punti Impatto (da Fuoco).

PELLE DI ROCCIA (Speciale: Complessità 2). La pelle dell'Incantatore diventa dura come la pietra e gli conferisce +3 Protezione contro Colpi, Forza, Fuoco, Gelo, Folgoramento e Acido per la durata dello Scontro (o per 1 Minuto).

VENTI AVVOLGENTI (Speciale: Complessità 2). Gli Spiriti dell'Aria circondano l'Incantatore proteggendolo: lo rendono immune da tutti i normali Tiri a distanza da armi (frece, giavellotti, eccetera) e conferiscono +1 Protezione dagli Incantesimi Distruttivi.

FURIA DELL'ORSO (Speciale: Complessità 3). Quando questo Incantesimo viene lanciato, l'Incantatore e i suoi alleati ottengono +2 alla Prodezza e ai punti Impatto. L'effetto dura 4 Round.

TEMPESTA GHIACCIATA (Distruttivo complessità 5). Se l'Incantesimo riesce, infligge a ciascun avversario 3D di Impatto da Gelo, oltre ad assiderarlo dandogli un -2 alla Prodezza per tutto lo Scontro.

