

## Rutennian Malpis Guerriero 6\Guardia nera 8\*\chierico Loki 6

CA 16

PF 190

INIZIATIVA 7

Attacco 26/22 spada corta danno 1d6 +8 critico 17-20 X2

TEMPRA 19 RIFLESSI 9 VOLONTA' 13

**Equip:** tunica grigia comune, amuleto arm. Naturale +3, spada corta +2, cintura del teletrasporto a contingenza<sup>§</sup>

**Talenti:** Attacco poderoso, incalzare, spezzare migliorato, Arma focalizzata, specializzata e critico migliorato (alabarda e spada corta), Furtivo, Allerta, persuasivo, ingannevole, negoziatore, Iniziativa migliorata.

**Poteri speciali:** aura malvagia, aura disperazione -2 TS avversari, furtivo +3d6, autoimposizione mani cura 16 PF su sé stesso.

Domini: Inganno, Caos; Rutennian converte a Guarire, invece che a ferire (questioni di copertura quando era ancora in seno ai cavalieri)

Livello incantesimi	0	1	2	3	4
Guardia nera	/	2	1	1	1
chierico	5	4+1	3+1	3+1	1
CD (10+lv inc+ 2) G.N.	/	13	14	15	16
CD (10+lv inc+ 4) chierico	14	15	16	17	18

\*Conversione dei livelli rimastigli da paladino; poiché Rutennian era di liv. 32 (ma come PX equivarrebbe a qualcosa intorno al 40°...), il fatto di aver tradito i Cavalieri, il Regno e la sua divinità gli ha fatto perdere parte dei suoi livelli; la sua "conversione" al male è avvenuta prima della guerra, e più precisamente ai tempi in cui Stryker fu Reggente, offeso e disgustato dalla scarsa ambizione di potere del Duca che, di fatto, aveva nelle mani il regno e non ne ha approfittato. Significative sono state le sue origini Alphatiane ad avergli lasciato un po' di amaro in bocca, accresciuto dalla stima del Duca che lo ha sempre ritenuto un elemento dei migliori (scambiando la stima come pietà). L'ambizione di Rutennian è tale che da prevalere spesso sulla sua parte legale, sfociando nel diventare Caotico quando ha meditato e poi accettato di tradire tutti;

Ho volutamente ignorato (nel senso che potrebbe anche NON usarli, nel torneo... mi sembra già sufficientemente potente!) tutti i poteri di controllo dei non morti e del servitore immondo, mentre per benedizione oscura gliel'ho tolto come conseguenza del fallimento della guerra e del tentativo di clonare il Duca. Mantiene le abilità convertite di paladino/guardia nera (ho contato che abbia perso il 66% dei livelli da paladino e che 2 livelli da guerriero e 2 da chierico li abbia eventualmente acquisiti DOPO il tradimento. Ma è importante solo ai fini della narrazione del Norwold e non per il torneo, o almeno così mi sembra). Infine ho totalmente ignorato le abilità riguardanti il punire il bene e similari, in quanto i PG sono o neutrali o malvagi. Unica nota: se dovesse essere eventualmente evocata una creatura buona, sarà di livello comunque non sufficientemente alto da impensierire Rutennian (Un colpo dovrebbe essere sufficiente ad eliminarla); Se non cambia qualcosa a livello di avventura, Rutennian non avrà addosso tutta la sua strumentazione da battaglia; altri oggetti non ne ha, se non un sistema di fuga.

A livello di combattimento, Rutennian aspetterà i PG nascosto, in modo da colpire con un furtivo...

§ la cintura del teletrasporto a contingenza si attiva automaticamente quando Rutennian perde fino al 50% delle sue capacità (metà delle caratteristiche e/o dei PF)... anche questo è da decidere meglio; la contingenza serve solo perché il traditore NON perda il round nell'attivare la cintura (immaginando che fuga via). La cintura verrà usata SOLO per fuga, mai in maniera offensiva.

X	Nome abilità	chiave	Totale	Caratt.	gradi	vari
	Acrobazia	Des	3	3		
XY	Addestrare animali	Car	9	2	7	
XYZ	Artigianato	Int	3	3		
	Artista della fuga	Des	3	3		
	Ascoltare	Sag	16	4	10	2
Z	Camuffare	Car	27	2	23	2
XY	Cavalcare	Des	26	3	23	
	Cercare	Int	5	3	2	
YZ	Concentrazione	Cos	23	3	20	
Z	Conoscenze arcane	Int	13	3	10	
	<< locale	Int	3	3		
	<< natura	Int	3	3		
	<< nobilta	Int	3	3		
YZ	<< religioni	Int	23	3	20	
	<< storia	Int	3	3		
	Decifrare scritte	Int	3	3		
YZ	Diplomazia	Car	27	2	23	2
	Disattivare congegni	Int	3	3		
	Equilibrio	Des	3	3		
	Falsificare	Int	8	3	3	2
YZ	Guarire	Sag	27	4	23	
XY	Intimidire	Car	27	2	23	2
	Intrattenere	Car	2	2		
	Muoversi silenziosamente	Des	15	3	10	2
YZ	Nascondersi	Des	27	3	22	2
X	Nuotare	For	12	6	6	
	Osservare	Sag	9	4	3	2
	Percepire intenzioni	Sag	16	4	10	2
	Raccogliere informazioni	Car	2	2		
Z	Raggirare	Car	27	2	23	2
	Rapidita di mano	Des	3	3		
X	Saltare	For	19	6	13	
Z	Sapienza magica	Int	15	3	12	
X	Scalare	For	22	6	16	
	Scassinare serrature	Des	3	3		
	Sopravvivenza	Sag	4	4		
	Utilizzare corde	Des	3	3		
	<< oggetti magici	Car	2	2		
	Valutare	Int	3	3		

N° abilità: 164 gradi....

bonus razziale totale: 4+20

guerriero: 20 +30

guardia nera: 40

chierico loki: 20 + 30

X: guerriero

Y: guardia nera

Z: chierico loki