

Elfi di Tarnen

Storia

Poco si sa di questa leggendaria tribù elfica che, a quanto sembra, vive nell'Est della Terra di Mezzo. Si racconta che gli Elfi di Tarnen discendano da un piccolo gruppo di antichi Guerrieri Elfici a cui poco importava di conoscere il reame beato di Valinor, e che si sarebbero recati nell'Est in cerca di avventure.

Caratteri Generali

Costituzione: Gli Elfi di Tarnen sono, tra tutti gli appartenenti alla loro razza, i più possenti fisicamente. La loro corporatura è muscolosissima, mantenendo contemporaneamente l'agilità dei loro "cugini" occidentali. I maschi pesano in media da 90 a 115 Kg e le femmine vanno dai 68 ai 75 Kg.

Colorito: In genere hanno capelli castani e occhi verdi o castani, anche se in rare circostanze sono comparsi occhi blu.

Tolleranza alla fatica: Possono portare grandi carichi ed hanno bisogno solo di 4 ore di riposo al giorno, con la sola eccezione di qualche più prolungato riposo.

Altezza: i maschi misurano in media 2,30 m, le femmine 2 m.

Durata della vita: 800-1500 anni, la maggior parte di loro sogna di avere l'onore di morire in battaglia piuttosto che nel proprio letto. Così quando un anziano sa che sta per avvicinarsi la sua ora va in cerca di una battaglia in cui possa dimostrare il suo onore.

Resistenza: Sono pressochè immuni alle malattie (+100 ai TR). Subiscono una penalità di -10 dagli attacchi basati sull'acqua.

Abilità speciali: gli Elfi di Tarnen possono vedere alla luce della luna o delle stelle quanto un Uomo può vedere alla luce del giorno, comunque nell'oscurità la loro vista non è meglio di quella di un Uomo. Inoltre guadagnano un bonus di +5 in battaglia quando indossano armature di piastre o di maglia.

Cultura

Vestiti e Decorazioni: in genere indossano colori che si intonano con la foresta quando sono a riposo, ma in battaglia usano rivestirsi con splendide armature che preparano almeno un mese prima del combattimento. Essi amano mantenere in ottimo stato la propria armatura specialmente quando si dirigono verso un combattimento.

Paure e Incapacità: temono l'acqua profonda e l'annegamento.

Stile di vita: la maggior parte di loro sono contadini e pastori, anche se sono guerrieri molto ben addestrati. Al suo cinquantesimo compleanno ogni Elfo di Tarnen parte verso le montagne dove vivono gli anziani del suo popolo, per farsi insegnare l'arte della guerra. Da allora in poi egli dovrà lavorare per il resto della sua vita, finché non sarà chiamato alla battaglia.

Matrimonio: la parentela segue la linea maschile.

Religione: la loro religiosità è informale e incentrata su celebrazioni comuni, che vedono la partecipazione di grosse comunità.

Altri fattori

Comportamento: di tutte le razze elfiche gli Elfi di Tarnen sono i più festosi e irriverenti. Tuttavia sono viziosi in battaglia e non sono spaventati dalla possibilità di cadere in combattimento.

Lingue: Oltre alla loro lingua nativa, il Tarnen (5) tutti parlano il Logathig (3) e un po' di Quenia (2). Possono imparare facilmente il Silvano (3) e il Sindarin (4).

Pregiudizi: sono tolleranti verso tutte le razze anche se non vedono di buon occhio gli Hobbit.

Limiti nella scelta della Professione: Non producono fruitori di magia, persino i Ranger sono molto scarsi.

Opzioni d'Equipaggiamento

Armi: Pugnale, Spada Corta, Spada a una o due mani, Armi ad Asta e Contendenti (Mazza, Mazzafrusto e Randello).

Armature: prediligono le armature metalliche.

Vestiario: in genere indossano abiti color verde foresta, marrone, nero o altri colori naturali quando sono a riposo o al lavoro.

Denaro: 10 Monete d'Oro.

Opzioni di Background

Gli Elfi di Tarnen, più distaccati dal Fato degli Elfi Occidentali, hanno a disposizione 4 punti background.

Abilità speciali: sono tutte disponibili, tranne il risultato "Esperto di Magia".

Oggetti speciali: Raramente possiedono oggetti speciali, se non un'antica eredità di famiglia, come un'arma berserker o un'armatura incantata.

Lingue extra: è probabile che un Elfo di Tarnen apprenda qualche livello aggiuntivo di Lingua Nera e di Logathig.

Bonus Razziali

FO	AG	CO	IN	IT	PR	TR	Essenza	TR Flusso	Veleni	Malattie
+20	+15	+5	-10	-5	-15		0	0	+20	+100

Sviluppo delle Abilità durante l'Adolescenza

Movimento & Manovra:

Nessuna Armatura	1
Cuoio Grezzo	1
Cuoio Rinforzato	1
Corazza di Maglia	3

Abilità con le armi:

da Taglio a una mano	2
Contendenti a una mano	4
a due mani	4
da Tiro	1
da Lancio	0
Armi ad Asta	0

Abilità Generiche:

Arrampicarsi	0
Cavalcare	1
Nuotare	0

Abilità di Sotterfugio:

Colpire alle spalle	0
Muov. Silenziosamente/	
Nascondersi	0
Scassinare Serrature	0
Disattivare Trappole	0

Abilità Magiche:

Lettura Rune	0
Uso Oggetti Magici	0

Bonus e Abilità Varie:

Percezione	1
Resistenza Fisica	5
% di possibilità di imparare	
una lista di Incantesimi	0
Lingue Addizionali	0
Opzioni di Background	4