

## Esistenza Divisa

Gli avventurieri solitari che vagano per i reami ai quali viene dato il nome di Esistenze Divise sono bellissime creature alle quali è stato fatto dono di poter separare due parti del proprio essere in due distinte forme fisiche.

L'origine di questo dono è perduta nei tempi, ma si narra di un tempo in cui Sharess, perennemente in cerca di facili divertimenti, concepì una figlia con un mortale, e per proteggerla da ogni nemico, divise in due la sua anima ed il suo cuore, generando dalla fanciulla il suo guardiano. Ella fu la prima Esistenza Divisa. In seguito la discendenza di Sharess si disperse tra i mortali, ma di tanto in tanto riaffiora, e quando il dono si manifesta la leggenda torna alla vita.

Le Esistenze divise sono avventurieri che posseggono due corpi per un'anima sola, e che dividono due destini per una sola esistenza. Il loro incedere è perennemente coperto dall'ombra dei loro guardiani, che fanno parte di loro e sono al tempo stesso uno specchio al

negativo della loro essenza. Il dono inizia a manifestarsi in loro lentamente, e piano piano essi divengono sempre più riconoscibili come figli della dea del piacere, mentre il loro guardiano, sempre più letale, diviene sempre più potente e garantisce loro una protezione sempre più efficace, ed una vista sempre più terrificante dei lati negativi dell'esistenza divisa.

Di tanto in tanto questi avventurieri si uniscono a dei gruppi per dare un senso alla propria duplice esistenza, ma si dice che siano condannati dalla loro discendenza ad un eterno vagabondaggio e alla solitudine.

**Dado Vita:** d4

### Prerequisiti

**Razza:** umano o mezzelfo

**Abilità:** Percepire Intenzioni 8 gradi, Raggiare 8 gradi.

**Incantesimi:** Arcani di 3° livello

**Speciale:** Deve essere bellissimo.



### Descrizione

Esistenza Divisa						Incantesimi al giorno
Lvl	BAB	TST	TSR	TSV	Speciali	
1	+0	+0	+0	+2	Scissione, Evoca Guardiano 1 v/g	-
2	+1	+0	+0	+3		+1 livello incantatore arcano
3	+1	+1	+1	+3		+1 livello incantatore arcano
4	+2	+1	+1	+4	Evoca Guardiano 2 v/g	-
5	+2	+1	+1	+4		+1 livello incantatore arcano
6	+3	+2	+2	+5		+1 livello incantatore arcano
7	+3	+2	+2	+5	Evoca Guardiano 3 v/g	-
8	+4	+2	+2	+6		+1 livello incantatore arcano
9	+4	+3	+3	+6		+1 livello incantatore arcano
10	+5	+3	+3	+7	Dono di Sharess	-

**Competenze:** Non guadagna nessuna competenza rispetto a quelle che ha già. Inoltre, se indossa una qualsiasi armatura, non può usufruire del guardiano.

**Scissione:** Nel momento in cui il dono si manifesta, il sangue di Sharess ribolle nelle vene dell'esistenza divisa, causando incubi e dolori, finché la sua anima si spezza in due e di fronte ai suoi occhi stupiti non prende forma il suo eterno compagno, specchio di sé stesso.

Il guardiano è un'entità che risiede quasi sempre nel piano eterico, ed è pertanto invisibile e intangibile, ma non per la sua esistenza primaria: con essa può sempre e comunque interagire e ad essa appare sempre ben visibile. Il guardiano aleggia permanentemente nei pressi dell'esistenza primaria, condividendone l'anima. Il guardiano ha aspetto e capacità diametralmente opposte a quelle del corpo primario dell'esistenza divisa. Le sue caratteristiche sono generate in questo modo:

Caratter.	Valore
FOR	10 + Intelligenza dell'esistenza divisa
DES	10 + Saggezza dell'esistenza divisa
COS	10 + Carisma dell'esistenza divisa
INT	10 – Forza dell'esistenza divisa*
SAG	10 – Destrezza dell'esistenza divisa*
CAR	10 – Costituzione dell'esistenza divisa*
* Il punteggio minimo è comunque 3	

**Tipo:** Il guardiano è considerato un Umanoide di taglia Grande. La sua portata è di 1,5 metri.

**Dadi vita:** Il guardiano ha tanti dadi vita quanti ne possiede l'esistenza divisa, ma al fine di calcolare i suoi Punti Ferita si considera possedere 5 PF per DV (più il bonus di costituzione).

**Classe armatura:** Il guardiano possiede un bonus di armatura naturale alla CA pari alla metà (per difetto) dei suoi DV.

**Bonus Attacco base:** Quello di un guerriero di pari DV, quindi generalmente uguale ai suoi DV.

**Danno:** Se non possiede un arma della taglia appropriata, un pugno del guardiano causa 1d6 danni contundenti non debilitanti (letali).

**Tiri Salvezza:** Il tiro salvezza tempra (base) del guardiano è pari al TS volontà (base) dell'esistenza divisa (alla somma dei TS base, visto che si tratta di almeno due classi essendo l'esistenza divisa una Classe di Prestigio). Gli altri due TS (base) sono uguali al TS tempra (base) dell'esistenza divisa. Vanno modificati in base ai bonus caratteristica del guardiano, calcolati in base alla tabella sopra.

**Abilità:** il guardiano possiede Ascoltare, Cercare, Osservare e Intimidire a 1 grado ciascuna per DV, modificate in base alle caratteristiche del guardiano.

**Talenti:** il guardiano possiede 1 talento per ogni talento di metamagia che l'esistenza divisa possiede, più uno ogni 3 livelli (non acquista un talento al 1° livello). Questi talenti non possono essere di Metamagia o Creazione Oggetto.

**Competenze:** il guardiano non è competente in nessuna armatura né negli scudi, sebbene possa acquisire i talenti appositi per divenirlo. E' competente nelle armi semplici.

**Capacità Speciali:** il guardiano, anche se in genere non possiede facoltà mentali in grado di poterlo fare tramite l'uso della parola, condivide pensieri ed emozioni dell'esistenza divisa, eseguendo istantaneamente ogni suo volere ed intuendo le sue esigenze. Se uno dei due (il guardiano o l'esistenza divisa) muore, l'altro cessa di vivere all'istante. Se uno dei due viene resuscitato, l'altro resuscita automaticamente. I due corpi condividono una sola anima, per il resto, le due entità sono separate e vanno considerate due individui a parte (sebbene siano controllate dallo stesso giocatore). Se uno dei due si ammala, viene ferito, guarito, avvelenato o stordito, l'altro non ne è influenzato. Se il guardiano viene equipaggiato, trasporta il suo equipaggiamento nel passaggio tra i due piani. Il guardiano è in grado di intraprendere azioni autonomamente, ma lo fa in base alle sue capacità mentali, il che lo rende il più delle volte un facile bersaglio quando il suo gemello è fuori combattimento (ad esempio svenuto, dormiente o in stasi temporale).

Dal momento in cui avviene la scissione, l'esistenza divisa non può avventurarsi più in piani di esistenza non compenetrati dal piano eterico senza rischiare la vita. Se per qualsiasi motivo le due entità dovessero venirsi a trovare separate su due piani diversi non coesistenti, entrambe morirebbero (l'anima non può dividersi). Se entrambi i corpi fisici vengono a trovarsi sullo stesso piano (ad esempio se l'esistenza primaria sfrutta una *transizione eterica* oppure come conseguenza del potere Evoca Guardiano), la situazione non può perdurare più di 1 minuto per livello di Esistenza Divisa, altrimenti le due esistenze muoiono a causa della frantumazione della loro unica anima.

Su uno stesso piano oppure su due piani copresenti, ognuna delle due parti sa dove si trova l'altra. In genere, il guardiano segue sempre l'esistenza oppure fa di tutto per tornare da lei. Tutti gli incantesimi della scuola del teletrasporto agiscono su entrambe le forme corporee dell'esistenza divisa, teletrasportando entrambi i corpi in un solo colpo.

Una volta calcolato il profilo del guardiano, esso resta tale anche se le caratteristiche dell'esistenza primaria variano (ad esempio grazie a bonus di potenziamento o per colpa di risucchio di caratteristica). Ad ogni passaggio di livello (e solo allora), il profilo viene aggiornato, ricalcolando le caratteristiche, acquisendo nuovi talenti e aggiornando tutti i valori.

**Aspetto fisico:** Il guardiano è l'esatto opposto della forma fisica materiale dell'Esistenza divisa. Se l'esistenza è di sesso femminile, il guardiano è di forma maschile. Essendo l'esistenza primaria bellissima, il guardiano è generalmente orrendo, essendo l'esistenza primaria minuta, il guardiano è generalmente corpulento e massiccio. Questa opposizione si manifesta anche nella personalità. Se l'esistenza è irruenta e violenta, il guardiano si manifesta generalmente come un grosso bambino,

mentre se la forma primaria è pacata e quieta, il suo guardiano sarà rumoroso e irascibile.

**Evoca Guardiano (sop):** Grazie al legame tra le due diverse scissioni della propria forma corporea, un'esistenza divisa è in grado di far materializzare sul piano materiale la sua scissione eterea. Il guardiano diviene tangibile e visibile, e resta tale per 1 minuto per livello da esistenza divisa. La permanenza sul piano materiale causa affaticamento al guardiano e all'esistenza, a causa del fatto che la loro anima è costretta a deformarsi per essere co-presente in entrambi i corpi. Al termine del tempo di permanenza, il guardiano torna nel piano etereo e non può essere più evocato per tutto il giorno.

Al 4° livello il guardiano può essere evocato 2 volte al giorno, al 7° per 3 volte. Ogni volta i minuti di permanenza massima equivalgono al livello di classe da Esistenza Divisa.

**Dono di Sharess:** Giunto al 10° livello, l'esistenza divisa manifesta appieno il dono di Sharess. Il suo Carisma guadagna un bonus intrinseco di +5 punti e la sua bellezza appare ancora più incredibile. I suoi capelli divengono rossi come il fuoco ed il corpo si modella diventando perfetto. Tutti i figli di Sharess appaiono a questo punto come fossero gemelli.

Il guardiano, di conseguenza, aumenta la sua costituzione e diviene ancora più minaccioso e orrendo.

Inoltre, adesso può essere evocato un numero indefinito di volte al giorno, purché il totale della permanenza non superi un ammontare di minuti pari a 4 volte il livello di classe da esistenza divisa.

**Punti abilità per livello:** 2 + Bonus Int

<b>Abilità dell'Esistenza Divisa</b>	
Artigianato	Int
Ascoltare	Sag
Cercare	Int
Concentrazione	Cos
Conoscenze (arcane)	Int
Conoscenze (religioni)	Int
Osservare	Sag
Professione	Sag
Raggirare	Car
Sapienza magica	Int

Creata da Bigio  
[pauldeggan@yahoo.it](mailto:pauldeggan@yahoo.it)

# Lunete Morebright

## Background

Lunete è una mezzelfa nata a Longsaddle, nelle terre centrali occidentali, a ovest della costa della spada. La sua famiglia era composta da un padre umano ed una madre elfa, più una dozzina di fratelli. Tuttavia, la sua bellezza apparve fin dalla nascita avere qualcosa di soprannaturale. Nessuno sospettò nulla, perché la madre di Lunete, Syglen, era anch'essa molto bella, tuttavia la perfezione dei lineamenti di Lunete, il colore dei suoi occhi e la perfezione della sua pelle erano comunque di un fascino assai superiore a quello dei suoi fratelli e delle sue sorelle.

Lunete viaggiò per tutta la sua infanzia e adolescenza, perché la sua famiglia conduceva la vita di venditori ambulanti di stoffe pregiate. Con una carovana giravano per Faerun fermandosi nei mercati delle città per una manciata di giorni, quindi ripartendo. La ragazza si dimostrò subito molto brava nel trattare con i clienti: la sua bellezza ed il suo modo di fare le mettevano gli interlocutori sempre nella posizione di darle ragione, e questo per un commerciante era molto vantaggioso.

Lunete ebbe anche molte storie d'amore, una per ogni città che visitava. Alcune volte queste storie causavano imbarazzo ai suoi fratelli e alla sua famiglia (soprattutto quando capitava che qualche giovane rampollo nobile venisse a chiedere la mano di Lunete appena prima che la famiglia partisse dalla sua città), ma tutti la amavano così come era.

Poi accadde.

Nel giorno del suo diciannovesimo compleanno un'ombra oscura si presentò nei sogni di Lunete, presagendo che mai si sarebbe più allontanata da lei. Da quel giorno, il suo guardiano si materializzò al suo fianco.

Sia la ragazza che i suoi famigliari impiegarono qualche tempo ad accorgersi della presenza del mostro. Dapprima qualche segno, poi il sospetto, infine la scoperta. Lunete fu condotta da sua madre presso diversi templi alla ricerca di risposte, finché un sacerdote di Oghma non diede lei la risposta che cercava: in Lunete si era manifestato il sangue di Sharess.

Inutile raccontare dei giorni che furono in seguito. Lunete sentiva sempre più distante il mondo della sua famiglia, e la consapevolezza del suo eterno compagno allontanava da lei l'affetto dei suoi amici meno sinceri. La ragazza abbandonò i suoi cari per avventurarsi da sola nel mondo.

Divenne una avventuriera solitaria, continuò lo studio delle arti di spada e affinò la sua capacità magica diventando molto brava in entrambe le arti. Tuttavia fu sufficientemente scaltra da rimanere sempre nell'ombra, sempre attenta a non accettare missioni che l'avrebbero resa più nota del necessario.

E così, tra un'avventura e l'altra, la mezzelfa raggiunse l'età di 34 anni diventando tanto brava quanto bella.

## Lunete Morebright

Mezzelfa Femmina Bardo 7°/Esistenza divisa 7° CB

Dadi Vita:	7d6 +7d4 (42 pf)
Iniziativa:	+8
Velocità:	9m (6 caselle)
CA:	23
Attacco:	Stocco +2 gelido (mischia): +14/+9 Balestra +1 (distanza): +14
Danno:	Stocco +2 gelido: 1d6 +1d6 (freddo) Balestra +1: 1d8 +1
Faccia/Portata:	1,5m/1,5m
Speciali:	Tratti da Mezzelfo, Musica bardica, Conoscenze bardiche, Controcanto, <i>Affascinare</i> , Ispirare coraggio +1, <i>Suggestione</i> , Scissione, Evoca guardiano 3 v/g Incantesimi (vedi).
Tiri Salvezza:	Tem +5, Rif +10, Vol +14
Caratteristiche:	For 7, Des 14, Cos 10, Int 14, Sag 16, Car 18
Abilità:	Acrobazia +12, Ascoltare +13, Cercare +9, Concentrazione +7, Conoscenze (Arcane) +12, Conoscenze (Nobiltà) +12, Conoscenze (Costa della Spada) +12, Conoscenze (Religioni) +7, Osservare +10, Percepire Intenzioni +14, Raggiungere +14, Sapienza Magica +16.
Talenti:	Fortuna degli Eroi, Arma accurata (stocco), Incantesimi immobili, Incantesimi in combattimento, Tiro ravvicinato.
Incantesimi/g:	3/4/4/4/3 (CD 14 +livello)
Incantesimi:	Livello zero: <i>Aprire/Chiudere</i> , <i>Evoca Strumento</i> , <i>Lettura Magico</i> , <i>Individuazione Magico</i> , <i>Luce</i> , <i>mano Magica</i> . Primo livello: <i>Allarme</i> , <i>Caduta Morbida</i> , <i>Confusione Inferiore</i> , <i>Identificare</i> . Secondo livello: <i>Blocca Persone</i> , <i>Cura ferite Moderate</i> , <i>Ira</i> , <i>Silenzio</i> . Terzo livello: <i>Confusione</i> , <i>Dissolvi Magie</i> , <i>Sonno profondo</i> , <i>Velocità</i> . Quarto livello: <i>Cura Ferite Critiche</i> , <i>Dominare Persone</i> , <i>Invisibilità superiore</i> .

Possedimenti: Stocco gelido +2, Borsa componenti, Armonica a bocca, Anello di protezione +2, Amuleto dell'armatura naturale +2, Bracciali dell'armatura +4, Balestra +1, Dardi per balestra (40), Pozione di *Grazia Felina*, Lente dell'individuazione, 12 MO, 142 MA.

### **Muhul, Guardiano di Lunete**

Umanoide Grande

Dadi Vita: 14 (196 pf)  
Iniziativa: +8  
Velocità: 9m (6 caselle)  
CA: 27  
Attacco: Mazza (mischia): +21/+16/+11  
Danno: Mazza: 2d6 +7  
Faccia/Portata: 3m/1,5m  
Speciali: Tratti da Guardiano (vedi).

Tiri Salvezza: Tem +17, Rif +12, Vol +2.

Caratteristiche: For 24, Des 26, Cos 28, Int 3, Sag 4, Car 3.

Abilità: Ascoltare +11,  
Cercare +10,  
Intimidire +10,  
Osservare +11.

Talenti: Competenza nelle Armature L,  
Competenza nelle Armature M,  
Attacco Poderoso,  
Volontà di ferro,  
Incalzare.

Possedim.: Mazza grande, Corazza a piastre.

Creata da Bigio  
[pauldeggan@yahoo.it](mailto:pauldeggan@yahoo.it)