

Torneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera															
Scheda del personaggio															
Personaggio:		Lodelio			Giocatore:						Razza:		Umano		
Allineam.:		Caotico Buono			Divinità:			Ateo			Sesso:		Maschile		
Età:		23		Altezza:		165 cm		Peso:		82 kg		Occhi:		Azzurri	
				Capelli:		Castani		Taglia:				M			
Classi e livello										Punti Ferita					
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	incrim. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti			
Mago Evocatore				24	6	-	1	6	26						
Mago Evocatore				6	4	-	2								
Mago Evocatore				6	4	-	3								
Mago Evocatore				7	4	INT	4								
Mago Evocatore				7	4	-	5								
Mago Evocatore				7	4	-	6								
Classe Armatura										Iniziativa			rid danno		
10	Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp.			
	10								+0	+0		leggero 15 kg			
	CA sorpreso		10		CA contatto		10					medio 30 kg			
Caratteristiche							Bonus d'attacco								
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari			
FOR	9		9	-1			Mischia	+2	+3	-1			pesan. 45 kg		
DES	10		10				Distanza	+3	+3	+0			sollev. 45 kg		
COS	14		14	+2			Tiri Salvezza						Movimento		
INT	17	+1	18	+4									Carico		movimento
SAG	12		12	+1			Tempra	+4	+2	+2			L	9 m	
CAR	10		10				Riflessi	+2	+2						
Lottare					+2		Volontà	+6	+5	+1					
Armi															
Armi		B. att.		Danni		Critico		Portata		Taglia		Peso		Speciale	
Armature / Altre protezioni															
Nome		B. CA		Des max		Vel max		Penalità		% fall. arc.		Peso		Speciale	
Abilità															
Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro		
Artigianato (alchimia)		+13	Int	+4	9										
Concentrazione		+11	Cos	+2	9										
Conoscenze (arcane)		+13	Int	+4	9										
Conoscenze (natura)		+11	Int	+4	7										
Conoscenze (dungeon)		+9	Int	+4	5										
Sapienza magica		+15	Int	+4	9	+2									
Valutare		+8	Int	+4	4										
Talenti			Abilità di classe					Abilità di razza							
Incantesimi focalizzati (evocazione)			Evocare famiglia												
Scrivere pergamene															
Incantesimi focalizzato superiore (evocazione)															
Aumentare Evocazione															
Creare Armi e Armature magiche															
Incantesimi inarrestabili															

Animale / Compagno										Munizioni	
DV		PF		Init		Velocità					
CA						Att.base		Lottare			
Attacco						Spazio/portata					
Attacco completo											
Attacchi speciali											
Qualità speciali											
TS	TEM		RIFL		VOL		FOR		INT		
Abilità							DES		SAG		
Talent							COS		CAR		
Oggetti Magici											
Oggetto						Beneficio					
Pergamena arcana (Localizza oggetto, Trucco della corda, Vedere invisibilità)						Incantesimi					
Pergamena arcana (Volare, Volare, Movimenti del ragno)						Incantesimi					
Pergamena arcana (Velocità, Velocità, Polvere Luccicante)						Incantesimi					
										Lingue	
										Comune	
										Nanico	
										Elfico	
										Draconico	
Equipaggiamento											
Oggetto				Costo	Kg	Oggetto				Costo	Kg
Pergamene (vedi sopra)				*	-	Pennino				1 ma	-
Borsa per componenti di incantesimi				5 mo	1 kg	Pergamena (5 fogli)				1 mo	-
Antitossina x2				100 mo	-	Zaino				2 mo	1 kg
Abito da viaggiatore				1 mo	-	Inchiostro				8 mo	-
Custodia per pergamene				1 mo	0,25 kg						
Libro degli incantesimi				*	1,5 kg						
Peso trasportato totale (kg)					3,75						
Incantesimi											
Incantesimi al giorno						Per battere RI		Commenti			
livello	num	rimasti	CD x TS	conosciuti	inc. bonus	+8		Scuole proibite: Ammalimento e Necromanzia			
0	5		14		-			Esempio creatura evocata con Evoca mostri III			
1	4		15		1						
2	4		16		1						
3	3		17		1						
4						+4 (+6)		Bisonte clestiale (bestia magica Grande) DV 5d8+25; pf 47; Inizi +0; Vel 12 m; CA 13, contatto 9, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta +15; Att +10 mischia (1d8+12, corno); Att comp +10 mischia (1d8+12, corno); Spazio/portata 3m/1,5m; AS Punire il male (+5 danni 1/g); QS visione crepuscolare, olfatto acuto, scurovisione 18 m, 5/maglia, resistenza 5 acido, resistenza 5 elettricità, resistenza 5 freddo, RI 10; TS Temp +9, Rifl +4, Vol +1; For 26, Des 10, Cos 20, Int 3, Sag 11, Car 4. Abilità e talenti: Ascoltare +7, Osservare +5; Allerta, Resistenza fisica.			
5											
6											
7											
8											
9											
Incantesimi libro											
Libro					Livello	Libro					Livello
Tutti					0	Polvere luccicante					2
Allarme					1	Localizza oggetto					2
Protezione dal Male					1	Ragnatela					2
Scudo					1	Astuzia della volpe					2
Unto					1	Nube maleodorante					3
Armatura Magica					1	Evoca mostri III					3
Mani brucianti					1	Volare					3
Dardo incantato					1	Velocità					3
Ritirata rapida					1						

Background

"Facciamo la conta per vedere a chi tocca, dai!"

Quante volte avete sentito da bambini questa frase e quante volte avete iniziato un nuovo gioco con le parole scandite della filastrocca elfica che più vi piaceva.

Ricordate i lunghi pomeriggi assolati trascorsi nel cortile dietro alla chiesa di Pelor, dove i vostri genitori vi lasciavano senza timori quando seguivano le loro normali attività giornaliere. Voi bambini avete sempre trovato noiose le prediche di padre Cleminio, quando cercava di insegnarvi la Via dello Splendente nelle aule polverose, quando vi spiegava che cosa era giusto fare nella vita. Bastava poco a distrarvi, ancora meno a far scoppiare una risata o una litigata.

Da quel periodo è passato molto tempo, siete cresciuti insieme, avete vissuto insieme più di una avventura, per alcuni siete persino famosi.

Non avete mai dimenticato quella meravigliosa filastrocca, né mai lo farete.

*Llaimiri rile sawennen
Alyliami lith ladhenea
Alyrinie colof alidea
Elassath nith re alennen¹*

"So benissimo che lo fate fare a me perché non riesco a correre veloce come voi!"

Sei sovrappeso, nessuno potrebbe negarlo. Il tuo viso rotondo non ha nulla di speciale, se non gli occhi chiarissimi, che sono vivaci ed attenti.

Il tuo carattere è calmo e pacato, poche cose sono in grado di scompirti. Anche se tutti ritengono che tu sia intelligente, sai che la magia è il campo dove puoi eccellere. Soprattutto hai la certezza che la magia non è roba da vecchi e zingari come nel tuo paese natale volevano farti credere: ti sei messo in viaggio e hai dimostrato in più di una occasione questo a te stesso e agli altri. Quando avete sconfitto quei non-morti che hanno fatto la vostra fama la tua magia è stata determinante quanto - se non di più - della fede in Pelor.

Ciò nonostante Coriano vuole sempre insegnarti qualcosa. Cerca di sostenere discussioni teologiche senza avere le basi per farlo e ai tuoi occhi si rende spesso ridicolo. Per amore del quieto vivere non sei mai voluto andare troppo oltre in queste conversazioni: è probabile che lui non si accorga di esagerare e parlandogli rischieresti solo di ferirlo. È una buona persona - in fondo è un Portatore della Luce di Pelor - solo non sa guardare oltre al proprio naso. Poi è divertente guardarlo mentre critica il tuo amore per la buona tavola, che lui stesso possiederebbe se non fosse per quelle assurde mortificazioni che si impone.

La seconda a volerti fare la morale è Levilla. Lei è molto più discreta ed è in grado di tacere quando è il momento, ma non per questo i suoi occhi sono meno saccenti di quelli di Coriano. Con lei la butti sempre sul ridere, cerchi di sdrammatizzare una situazione che ti infastidisce molto. Avresti voglia di farle tu determinate domande, di andare avanti a suon di sillogismi per farle capire che ciò che lei chiama fede in realtà è un'accozzaglia di necessità di essere rassicurata e di sfiducia nel domani. I lunghi anni di frequentazione del cortile della chiesa ti hanno però fatto capire che è inutile discutere con persone con tali convincimenti e perciò rinunci in partenza.

Per fortuna c'è Viterio che condivide il tuo ateismo convinto. Il mezz'elfo è una persona gradevole ed interessante, le sue osservazioni sono spesso acute e con lui è possibile fare un ragionamento senza tirare in ballo per forza la Volontà di Pelor e la Via della Luce. Forse è l'unico che non si sia montato la testa quando la testa Incoronata di Casa Darmen vi ha dato quella missione. E' anche l'unico a non essere stato deluso dalla natura del vostro compito: non mostri o avversari importanti, solo spionaggio.

¹ Moltissimi fiori sono sbocciati
I piccoli usignoli cantano
I grassi passerì volano
Adesso la primavera è arrivata