

Talenti						Abilità di classe						Abilità di razza														
Combattere in sella						Aura di bene, Grazia divina																				
Attacco in sella						Individuazione del male																				
Carica devastante						Punire il male 2/g (+4 TxC, +6 danni)																				
Abilità focalizzata (cavalcare)						Imposizione delle mani (24 pf/g)																				
						Aura di coraggio																				
						Salute divina																				
						Scacciare i non morti 7/g																				
						Cavalcatrice speciale 12 ore/g																				
						Rimuovi malattia 1/settimana																				
Animale / Compagno												Munizioni														
Tuono (Bestia Magica Grande)																										
DV	6d8+18	PF	45	Init	+1	Velocità	15 m																			
CA	18 (contatto 10, sprovvista 17)					Att.base	+4	Lottare	+12																	
Attacco			+ 7 mischia (1d6+4 zoccolo)				Spazio/portata			3m/1,5m																
Attacco completo			+7/+7 mischia (1d6+4, 2 zoccoli) e +2 mischia (1d4+2, morso)																							
Attacchi speciali			-																							
Qualità speciali			visione crepuscolare, olfatto acuto																							
TS	TEM	+8	RIFL	+6	VOL	+3	FOR	19	INT	6		Denaro														
Abilità		Ascoltare +5, Osservare +5, Saltare +13					DES	13	SAG	13																
Talenti		Correre, Resistenza fisica					COS	17	CAR	6																
Oggetti Magici																										
Oggetto							Beneficio																			
Mantello del Carisma +2							Car +2																			
Braccialetto della Salute +2							Cos +2																			
Pozione Scudo della Fede +5							CA +5 deviazione / 18 min.																			
Pozione Pelle Coriacea +3							CA +3 naturale / 1 ora																			
Equipaggiamento																										
Oggetto					Costo	Kg	Oggetto					Costo	Kg													
Mantello del Carisma +2					*	1 kg	Cote per affilare					2 mr	0,5 kg													
Braccialetto della Salute +2					*	-	Sacco x2					2 ma	(0,5 kg)													
Lancia da Cavaliere +1					*	5 kg	Razioni da viaggio (x 20 giorni)					10 mo	(10 kg)													
Spada lunga +1					*	2 kg	Sella militare					20 mo	(15 kg)													
Scudo pesante di metallo +1					*	7,5 kg	Abito da viaggiatore					1 mo	-													
Armatura completa					1500mo	25 kg	Pozioni					*	0,1 kg													
Simbolo sacro d'argento					25 mo	0,5 kg																				
Peso trasportato totale (kg)																										
Incantesimi																										
Incantesimi al giorno						Per battere RI			Commenti																	
livello	num	rimasti	CD x TS	conosciuti	inc. bonus																					
0																										
1																										
2																										
3																										
4						Modificat. CD																				
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										
						% fallimento																				

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*

"No! Non tocca a me, tocca a lui, sempre!"

Sei alto, spalle larghe, corpo muscoloso sempre avvolto in un armatura luccicante.
I tuoi occhi neri, così come i capelli, affascinano sempre le dame.

Di solito riesci a far capire a chiunque ti sta intorno la validità delle tue idee, forse perché la Luce di Pelor ti guida in ogni momento. Quando alla Chiesa ti hanno chiesto di diventare un Paladino della Luce hai accettato senza esitazione: sapevi di essere in grado di servire lo Splendente con tutte le tue forze e che nulla avrebbe potuto distoglierti dal tuo intento. Sei stato tu a capire fin dal primo momento che era stato Pelor a mettere dinnanzi a voi quella prima schiera di non-morti, perché voleva mettere alla prova la vostra fede, sei stato tu a trascinare gli altri in quella battaglia che sembrava persa in partenza e che vi ha dato la gloria in tutta Ahlissa. Ed ora? La Sua Trascendente Maestà Imperiale ha ritenuto opportuno affidarvi una missione in cui siete subdole spie: non riesci a capire come seguire la volontà dello Splendente in questo compito troppo mondano, ma cercherai di capirlo dai mille piccoli indizi che ti darà.

Levilla e gli altri sono il tuo gruppo: sono stati al tuo fianco in ogni battaglia contro il male. Avete litigato e discusso a volte, spesso sono stati ingiusti con te, ma tu hai sempre perdonato i loro sbagli perché hai la certezza che in fondo siano buoni e ti vogliano bene. Quando Levilla ha deciso che non poteva più essere la tua fidanzata hai dovuto metterti nelle mani dello Splendente per evitare di arrabbiarti con lei: sei certo di essere la persona più adatta, ma non hai voluto imporre la tua volontà in una decisione che volevi condivisa. Ora stai aspettando che lei lo capisca da sola e nel frattempo dedichi tutte le tue forze a servire Pelor, così come ti auguri stia facendo lei da quando ha lasciato Viterio, l'imbelle mezz'elfo.

Viterio non è mai stato il tuo migliore amico e tuttora faresti volentieri a meno di lui. Riconosci che sia molto bravo a relazionarsi con le persone più disparate, però più spesso di quello che ritieni giusto sta in disparte e non esprime quello che pensa: forse ha qualcosa da nascondere? Forse la Luce di Pelor non risplende nel suo cuore? Se non fosse per l'ardore che ha messo nelle battaglie che avete combattuto contro il Male dubiteresti davvero di lui.

Anche Lodelio non ha messo la propria vita a servizio dello Splendente, studiando invece quella rudimentale arte che è la magia. Però tra i due c'è una notevole differenza: Lodelio rispetta lo Splendente e la tua parola, mentre Viterio pare infischiarne di tutto. Conversare con Lodelio è sempre molto piacevole, porta delle argomentazioni molto valide e interessanti, in locanda avete fatto delle bellissime chiacchierate e sai che ne farete ancora. A malincuore devi ammettere che la sua magia vi ha tirato fuori da non pochi impicci.

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