

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	22						
Mago Evocatore				6	4	-	2								
Mago Evocatore				6	4	-	3								
Mago Evocatore				7	4	INT	4								
Mago Evocatore				7	4	-	5								
									Punti esperienza						
									PX:	10.000					
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	pesan.	45 kg	
FOR	9		9	-1			Mischia	+1	+2	-1			sollev.	45 kg	
DES	10		10				Distanza	+2	+2	+0			terra	90 kg	
COS	14		14	+2			Tiri Salvezza					Movimento			
INT	17	+1	18	+4				Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	movimento	
SAG	12		12	+1			Tempra	+3	+1	+2			L	9 m	
CAR	10		10				Riflessi	+1	+1						
Lottare				+1			Volontà	+5	+4	+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)		+12	Int	+4	8										
Concentrazione		+10	Cos	+2	8										
Conoscenze (arcane)		+12	Int	+4	8										
Conoscenze (natura)		+9	Int	+4	5										
Conoscenze (dungeon)		+9	Int	+4	5										
Sapienza magica		+14	Int	+4	8	+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															

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										Denaro					
Oggetto						Beneficio									
Pergamena arcana (Velocità, Volare, Trucco della corda)						Incantesimi									
Pergamena arcana (Volare, Movimenti del ragno)						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	+5		Scuole proibite: Ammaliamiento e Necromanzia							
0	5		14		-			Esempio creatura evocata con Evoca mostri III							
1	4		15		1										
2	3		16		1	Modificat. CD									
3	2		17		1	+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.							
4															
5															
6						% fallimento									
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	Evoca mostri III					3				
Armatura Magica					1	Volare					3				
Mani brucianti					1	Velocità					3				
Dardo incantato					1										
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.

Ios è il perfetto compagno di merende di Coriano: meno carismatico ma abbastanza intelligente da lusingarlo per tenerselo buono in ogni momento. Il tuo cinismo certe volte ti pare eccessivo, in questo caso la lucidità con cui giudichi Ios ti rende quasi impossibile riconoscerne le indubbie qualità: è una persona sincera, irascibile certo, ma forse perché è troppo sensibile per stare vicino a Coriano.

A differenza di quanto gli altri sospettano, stimi molto Agenore. La sua calma e la sua riflessività sono utili in moltissime situazioni. E' uno dei pochi credenti con cui valga la pena discutere. La sua tranquillità e sicurezza lo rendono una compagnia piacevole e ci tieni molto a sentire la sua opinione quando c'è da prendere qualche decisione. Credi di essere l'unico con cui Agenore abbia mai parlato dei dolori che hanno costellato la sua vita, l'incendio che gli ha sfigurato il volto, per esempio. Senti però che Agenore nasconde qualcosa, forse anche a se stesso e ti dispiace di non riuscire ad aiutarlo a capire di cosa si tratta. Non ti piace il suo modo di fare nei confronti di Coriano, troppo remissivo e sottomesso, ed alcune volte lo prendi in giro per questo.

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