

Torneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera																
Scheda del personaggio																
Personaggio: Ios			Giocatore:			Razza: Umano										
Allineam.: Neutrale			Divinità: Pelor			Sesso: Maschile										
Età: 22		Altezza: 174 cm		Peso: 63 kg		Occhi: Marroni		Capelli: Castani		Taglia: M						
Classi e livello								Punti Ferita								
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	incrim. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti				
Ladro				40	8	-	1	5	32							
Guerriero				4	6	-	1									
Guerriero				4	6	-	2									
Guerriero				4	6	FOR	3									
Guerriero				4	6	-	4									
								Punti esperienza								
								PX:	10.000							
Classe Armatura								Iniziativa			rid danno					
16	Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp.				
	10		+4		+2				+6	+2		leggero	50 kg			
	CA sorpreso		14		CA contatto		12					medio	100 kg			
Caratteristiche							Bonus d'attacco							pesan.		150 kg
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	sollev.		150 kg	
FOR	15	+1	16	+3	18	+4	Mischia	+8	+4	+4			terra		300 kg	
DES	15		15	+2			Distanza	+6	+4	+2			trascin.		650 kg	
COS	14		14	+2			Tiri Salvezza						Movimento			
INT	12		12	+1				Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico		movimento	
SAG	8		8	-1			Tempra	+6	+4	+2			L	9 m		
CAR	10		10				Riflessi	+5	+3	+2						
Lottare						+8	Volontà	+0	+1	-1						
Armi																
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale							
Bastone (a due mani)		+9	1d6+8	X2	-	G	2 kg	Cont.								
Bastone (mano dx)		+7	1d6+6	X2	-	G	2 kg	Cont.								
Bastone (mano sx)		+7	1d6+4	X2	-	G	2 kg	Cont.								
Bastone (a due mani)		+10	2d6+9	X2	-	G	2 kg	Cont.	Randello incantato							
Bastone (mano dx)		+8	2d6+7	X2	-	G	2 kg	Cont.	Randello incantato							
Bastone (mano sx)		+8	2d6+5	X2	-	G	2 kg	Cont.	Randello incantato							
Armature / Altre protezioni																
Nome		B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo	Speciale							
Giacco di maglia		+4	+4	9 m	-2	20%	12,5 kg	L								
Abilità																
Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro			
Acrobazia		+10	Des	+2	8	+2-2	Saltare		+14	For	+4	8	+4-2			
Artigianato (fabbricare armature)		+5	Int	+1	4		Utilizzare corde		+9	Des	+2	5	+2			
Artigianato (fabbricare armi)		+5	Int	+1	4											
Ascoltare		+3	Sag	-1	4											
Cercare		+5	Int	+1	4											
Equilibrio		+6	Des	+2	4	+2-2										
Osservare		+3	Sag	-1	4											
Rapidità di mano		+7	Des	+2	5	+2-2										
Talenti			Abilità di classe				Abilità di razza									
Acrobatico			Attacco furtivo +1d6													
Manolesta			Scoprire trappole													
Iniziativa migliorata																
Arma focalizzata (bastone)																
Combattere con due armi																
Arma specializzata (bastone)																

A stylized illustration of a dragon, likely representing the 'Dragon' brand mentioned in the text. The dragon is depicted in a dark, almost black, silhouette-like style with some internal detailing. It has a large, curved, horn-like structure on its head and a long, flowing mane or tail that curves around its body. The dragon is positioned in the center of the frame, facing forward. The background is a solid dark color, making the dragon stand out.

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*

"Non tocca a me! E se provate a chiedermelo vi picchio tutti!"

Sei smilzo, ginocchia e gomiti sembrano troppo grandi in te. Hai il viso irregolare, con un naso troppo aquilino.

Non capisci perché la gente se la prenda sempre con te. I tuoi genitori ti hanno sempre paragonato a tuo fratello maggiore, così bravo e ubbidiente, i tuoi amici sono sempre pronti a riprenderti e mai una volta che capiscano bene quello che intendevi dire o fare. Che irritante!

Solo Coriano riesce a farti sentire a tuo agio. Ha pazienza di stare ad ascoltarti e di ridere con te di tante cose. Ti dà fastidio quando si atteggia a capo di tutti: in quei momenti lo prenderesti a ceffoni, ma che fare? Non puoi certo cambiarlo. Ti affascina la sua fede religiosa, la convinzione che guida i suoi passi in ogni momento, ma sai benissimo che non sarebbe cosa per te, non potresti mai essere così buono e devoto come lui. Sei contento di viaggiare con Coriano, è grazie a lui che siete diventati famosi distruggendo quel branco di non-morti! Nessun altro sarebbe riuscito nell'impresa.

Di certo non Levilla: è così insulsa! E' sempre la prima a prendersela con te e a farti arrabbiare con le sue parole subdole e maligne. Tutti sembrano ruotare attorno a Levilla, fanno attenzione a lei, alle stupidaggini che dice... possibile che tu sia l'unico immune da lei? La sua fede è grande, la sua abilità anche, ma la maggioranza delle volte faresti a meno di lei. Quando passate qualche giorno in locanda lei è sempre lì a controllarti a vedere che tu non ti comporti male: ma tu non sei certo così idiota da farti sorprendere da lei a fare qualcosa che non va!

Lodelio, invece, è simpatico: non ti giudica sempre e non ti prende in giro quando sbagli. Ogni tanto le sue argomentazioni sono complesse in modo inutile, fai fatica a seguire i suoi ragionamenti e ti chiedi perché debba complicarsi la vita così tanto. Sarà perché ha studiato la magia. Da ragazzini vi hanno insegnato che la magia è roba da vecchi e da indovini, ma quando hai visto cosa Lodelio è in grado di fare ti sei davvero ricreduto: è molto potente!

Viterio è un personaggio curioso: non ti prende mai in giro, ti sta ad ascoltare quando parli eppure hai la sensazione che non ti stimi per nulla. Ogni volta che commetti anche il più piccolo errore è lì a osservarti con occhio impietoso. Non hai mai parlato con lui di questo, non otterresti null'altro che sentirti ancora di più giudicato; nemmeno lui ha mai iniziato un discorso del genere con te quindi non vale proprio la pena parlarne.

Agenore, invece, ti è del tutto indifferente. Non riesci a ricordare una sola volta in cui abbia espresso una opinione sensata o un commento positivo. Le sue parole mettono sempre e solo in guardia da pericoli immaginari e la sua prudenza è davvero troppa a volte. Magari se si lasciasse andare un po' sarebbe meno noioso e non rimarrebbe sempre ai margini della compagnia...

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