

Vaxily		Ladro 3/Ranger 1		
<b>Nome del Personaggio</b>		<b>Classe e Livello</b>		
Coboldo	Neutrale Buono	Bahamut	Piccola	16
<b>Razza</b>	<b>Allineamento</b>	<b>Divinità</b>	<b>Taglia</b>	<b>Età</b>
F	65 cm	18 kg	Gialli	Nera
<b>Sesso</b>	<b>Altezza</b>	<b>Peso</b>	<b>Occhi</b>	<b>Pelle</b>

Vaxily è la più giovane del gruppo ma nonostante questo è tra i coboldi più accorti e prudenti della caverna. Fino a qualche tempo fa fungeva da guida per le spedizioni esplorative nei cunicoli del sottosuolo delle montagne di rame ma da quando i drow hanno ricominciato gli attacchi si è buttata nel combattimento sviluppando particolari capacità nell'uccidere quel tipo di nemici.

#### Caratteristiche

**FOR:** 10 0  
**DES:** 16 +3  
**COS:** 14 +2  
**INT:** 12 +1  
**SAG:** 10 0  
**CAR:** 10 0

#### Tiri Salvezza

**Tempra:** +6  
**Riflessi:** +9  
**Volontà:** +2

**PF:** 3d6 + 6 più 1d8 + 2 = 25

**CA:** 18 (10 + 3 armatura + 3 DES + 1 taglia + 1 naturale)

**CA a contatto:** 14

**CA alla sprovvista:** 15

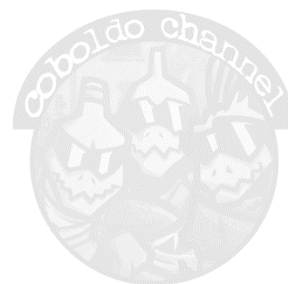
**Iniziativa:** +3

**Velocità:** 9 metri

**Spazio/Portata:** 1,5 m/ 1,5 m

**Bonus di Attacco Base:** +3 **Lotta:** -1

#### Note



#### Attacchi

Arma	Tiro per Colpire	Danni	Critico	Tipo	Incremento di Gittata
Stocco Perfetto	+8 (+6)	1d4	18-20/*2	Perforante	-
Spada Corta Perfetta	+8 (+6)	1d4	19-20/*2	Perforante	-
Arco Lungo Perfetto	+8	1d6	20/*3	Perforante	30 m
Pugnale	+7	1d3	19-20/*2	Perf. o Tagl.	3 m

#### Tratti Razziali

Armatura Naturale +1  
 Scurovisione 18 m  
 Sensibilità alla Luce  
 Cercare +2

#### Privilegi di Classe

Attacco Furtivo +2d6  
 Scoprire Trappole  
 Eludere  
 Percepire Trappole +1  
 Nemico Prescelto (Drow)  
 Seguire Tracce  
 Empatia Selvatica

#### Talenti

Arma Accurata  
 Combattere con Due Armi

#### Abilità

Acrobazia +10  
 Ascoltare +7  
 Cercare +10  
 Disattivare Congegni +10  
 Equilibrio +12  
 Muoversi Silenziosamente +10  
 Nascondersi +14  
 Osservare +7  
 Scassinare Serrature +12  
 Utilizzare Corde +10

#### Linguaggi

Comune  
 Draconico  
 Sottocomune

#### Proprietà

Stocco Perfetto (piccolo)  
 Spada Corta Perfetta (piccola)  
 Arco Lungo Perfetto (piccolo)  
 Armatura di Cuoio +1 (piccolo)  
 Cappello del Camuffamento  
 Mantello della Resistenza +1  
 Occhiali della Visione Dettagliata  
 Piuma di Quaal (uccello)  
 1 pozione di Invisibilità  
 Arnesi da Scasso Perfetti  
 Zaino con Otre  
 Acciarino e Pietra Focaia  
 Cote per Affilare  
 Giaciglio  
 2 razioni da Viaggio  
 Abiti da Viaggiatore  
 150 Monete d'Oro

Glim "Quarzo" Garrick  
Nome del Personaggio

Barbaro 4  
Classe e Livello

Gnomo Caotico Buono Kord Piccola 41  
Razza Allineamento Divinità Taglia Età

M 1,05 m 22 kg Blu Biondi Chiara  
Sesso Altezza Peso Occhi Capelli Pelle

Glim Garrick è sempre stato lo gnomo più irruente della caverna fin da quando era bambino, troppo rude per essere uno gnomo dicevano alcuni. La sua scarsa capacità di concentrazione non gli ha permesso di brillare nelle arti come molti della sua razza. Data la sua natura selvaggia si trova più a suo agio in compagnia dei coboldi rispetto ai più sofisticati gnomi e pur sopportando a stento la natura estroversa di Rahlsalfarasi, il quale gli ha appioppato il soprannome "Quarzo", rispetta molto il piccolo drago.

#### Caratteristiche

FOR: 14 +2  
DES: 14 +2  
COS: 16 +3  
INT: 10 0  
SAG: 12 +1  
CAR: 10 0

#### Tiri Salvezza

Tempra: +7  
Riflessi: +4  
Volontà: +3

PF: 4d12 + 12 = 44

CA: 17 (10 + 4 armatura + 2 DES + 1 taglia)

CA a contatto: 13

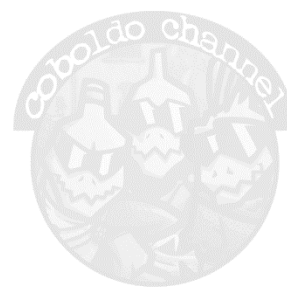
CA alla sprovvista: 15

Iniziativa: +2 Velocità: 9 metri

Spazio/Portata: 1,5 m/ 1,5 m

Bonus di Attacco Base: +4 Lotta: +2

#### Note



#### Attacchi

Arma	Tiro per Colpire	Danni	Critico	Tipo	Incremento di Gittata
Ascia Bipenne +1	+8	1d10 + 4	20/*3	Tagliente	-
Giavellotto	+7	1d4 + 2	20/*2	Perforante	9 m
Pugnale	+7	1d3 + 2	19-20/*2	Perf. o Tagl.	3 m

#### Tratti Razziali

Capacità Magiche  
Visione Crepuscolare  
+2 TS Contro Illusioni  
+2 Ascoltare

#### Privilegi di Classe

Movimento Veloce  
Analfabetismo  
Ira 2 Volte al Giorno  
Schivare Prodigioso  
Percepire Trappole +1

#### Linguaggi

Comune  
Gnomesco

#### Abilità

Ascoltare +10  
Intimidire +5  
Nuotare +5  
Scalare +5  
Sopravvivenza +8

#### Talenti

Attacco Poderoso  
Incalzare

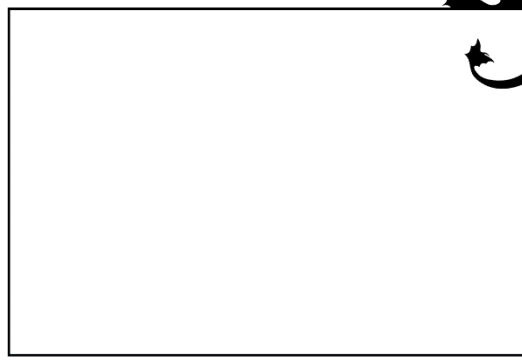
#### Capacità Magiche

(1 volta al giorno, CD 11)  
Parlare con gli animali  
Luci Danzanti  
Prestidigitazione  
Suono Fantasma

#### Proprietà

Ascia Bipenne +1 (piccola)  
Giacco di Maglia (piccola)  
Mantello della Resistenza +1 (piccolo)  
4 pozioni:  
Forza del Toro  
Ingrandire Persone  
2 Cura Ferite Leggere  
2 giavellotti  
Zaino con Otre  
Acciarino e Pietra Focaia  
Cote per Affilare  
Giaciglio  
2 razioni da Viaggio  
Abiti da Viaggiatore  
130 Monete d'Oro

Kartasar		Paladino 4		
Nome del Personaggio		Classe e Livello		
Coboldo	Legale Buono	Bahamut	Piccola	19
Razza	Allineamento	Divinità	Taglia	Età
M	75 cm	22 kg	Gialli	Marrone
Sesso	Altezza	Peso	Occhi	Pelle



Pur non disdegnando l'animo giocoso di Rahlsalfarasi, Kartasar cerca spesso di frenare l'irruenza del drago quando la situazione richiede un comportamento più serio. È sicuramente il componente più responsabile del gruppo e la sua maggiore preoccupazione è evitare che ai suoi compagni venga fatto del male.

#### Caratteristiche

**FOR:** 12 +1  
**DES:** 12 +1  
**COS:** 12 +1  
**INT:** 10 0  
**SAG:** 12 +1  
**CAR:** 14 +2

#### Tiri Salvezza

**Tempra:** +7  
**Riflessi:** +4  
**Volontà:** +4

**PF:** 4d10 + 4 = 31

**CA:** 20 (10 + 5 armatura + 2 scudo + 1 DES + 1 taglia + 1 naturale)

**CA a contatto:** 12

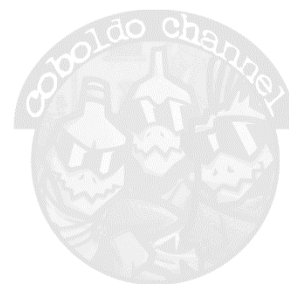
**CA alla sprovvista:** 19

**Iniziativa:** +5 **Velocità:** 9 metri

**Spazio/Portata:** 1,5 m/ 1,5 m

**Bonus di Attacco Base:** +4 **Lotta:** +1

#### Note



#### Attacchi

Arma	Tiro per Colpire	Danni	Critico	Tipo	Incremento di Gittata
Spada Lunga +1	+8	1d6 + 2	19-20/*2	Tagliente	-
Giavellotto	+6	1d4 + 1	20/*2	Perforante	9 m
Pugnale	+6	1d3 + 1	19-20/*2	Perf. o Tagl.	3 m

#### Tratti Razziali

Armatura Naturale +1  
 Scurovisione 18 m  
 Sensibilità alla Luce  
 Cercare +2

#### Privilegi di Classe

Aura di Bene  
 Individuazione del Male  
 Punire il Male 1 volta al giorno  
 Grazia Divina  
 Imposizione delle mani  
 Aura di Coraggio  
 Salute Divina  
 Scacciare Non Morti

#### Abilità

Cavalcare +2  
 Conoscenze Religioni +2  
 Diplomazia +6  
 Guarire +3  
 Percepire Intenzioni +8

#### Talenti

Arma Focalizzata Spada Lunga  
 Iniziativa Migliorata

#### Linguaggi

Comune  
 Draconico

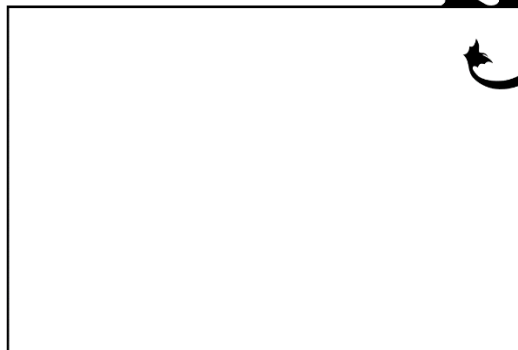
#### Proprietà

Spada Lunga +1 (piccola)  
 Giaco di Maglia +1 (piccolo)  
 Scudo Pesante di Metallo (piccolo)  
 1 pozione di Cura Ferite Moderate  
 2 giavellotti  
 Simbolo Sacro di Bahamut in Argento  
 Zaino con Otre  
 Acciarino e Pietra Focaia  
 Cote per Affilare  
 Giaciglio  
 2 razioni da Viaggio  
 Abiti da Viaggiatore  
 145 Monete d'Oro

<u>Rahlsalfarasi</u>	<u>Drago di Rame (Cucciolo)</u>
<b>Nome del Personaggio</b>	<b>Razza</b>

<u>Caotico Buono</u>	<u>Bahamut</u>	<u>Minuscola</u>	<u>4</u>
<b>Allineamento</b>	<b>Divinità</b>	<b>Taglia</b>	<b>Età</b>

<u>M</u>	<u>30 cm</u>	<u>3 kg</u>	<u>Turchesi</u>	<u>Ramate</u>
<b>Sesso</b>	<b>Altezza</b>	<b>Peso</b>	<b>Occhi</b>	<b>Scaglie</b>



Rahlsalfarasi, chiamato amichevolmente Rahl dai coboldi della caverna, è un cucciolo di drago pieno di energia. Come la maggior parte dei draghi di rame ha una passione per gli enigmi e i giochi di parole: pone spesso indovinelli ai coboldi e agli gnomi delle caverne e si diverte a formulare anagrammi e doppi sensi. Quando non è impegnato ad escogitare nuovi modi per prendersi gioco di Glim, da lui chiamato Testa di Quarzo, gli piace scorrazzare in lungo e in largo arrampicandosi sulle rocce a caccia di cibo. Infila il naso in ogni angolo e pertugio.

#### Caratteristiche

**FOR:** 12 +1  
**DES:** 10 0  
**COS:** 16 +3  
**INT:** 12 +1  
**SAG:** 14 +2  
**CAR:** 12 +1

#### Tiri Salvezza

**Tempra:** +6  
**Riflessi:** +5  
**Volontà:** +6

**PF:** 5d12 + 15 = 53

**CA:** 16 (10 +2 taglia + 4 naturale)

**CA a contatto:** 12

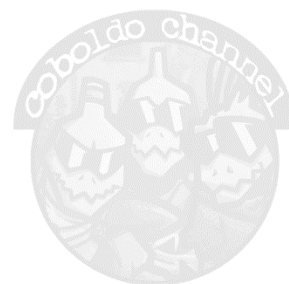
**CA alla sprovvista:** 16

**Iniziativa:** +0 **Velocità:** 12 m/30 m volando (media)

**Spazio/Portata:** 75 cm/ 0 m (1,5 m con il morso)

**Bonus di Attacco Base:** +5 **Lotta:** -2

#### Note



#### Attacchi

Arma	Tiro per Colpire	Danni	Critico	Tipo
Morso	+7	1d4+1	20/*2	Tagliente
2 artigli	+5	1d3+1	20/*2	Tagliente

#### Tratti Razziali

Percezione Cieca 18 m  
 Scurovisione 36 m  
 Immunità all'Acido  
 Immunità alla Paralisi  
 Immunità al Sonno  
 Visione Crepuscolare  
 Movimenti del Ragno

#### Linguaggi

Comune  
 Draconico  
 Gnomesco

#### Abilità

Ascoltare +6  
 Cercare +6  
 Conoscenze Geografia +5  
 Diplomazia +9  
 Intimidire +11  
 Nascondersi +8  
 Osservare +6  
 Percepire Intenzioni +5  
 Raggiare +7  
 Saltare +8

#### Talenti

Capacità Migliorata (Arma a Soffio)  
 Multiattacco  
 Virare

#### Proprietà

*Amuleto della Salute* +2

#### Arma a Soffio

**Linea di 9 m:** 3d4 danni da acido

Riflessi CD 16 dimezza

**Cono di 4,5 m:** lentezza 1d6+1 round  
 Tempra CD 16 nega



Tekrohr		Stregone 4		
<b>Nome del Personaggio</b>		<b>Classe e Livello</b>		
Coboldo	Neutrale Buono	Bahamut	Piccola	18
<b>Razza</b>	<b>Allineamento</b>	<b>Divinità</b>	<b>Taglia</b>	<b>Età</b>
M	70 cm	20 kg	Rossi	Rossiccia
<b>Sesso</b>	<b>Altezza</b>	<b>Peso</b>	<b>Occhi</b>	<b>Pelle</b>



Il sangue draconico scorre potente in Tekrohr il quale ha sviluppato potenti capacità magiche innate e tende a ridere in maniera incontrollata mentre lancia i suoi incantesimi in battaglia. È molto legato a Rahlsalfarasi e spesso usa le sue arti arcane per unirsi agli scherzi del drago alle spese di Glim Quarzo.

#### Caratteristiche

**FOR:** 8 -1  
**DES:** 14 +2  
**COS:** 12 +1  
**INT:** 10 0  
**SAG:** 12 +1  
**CAR:** 16 +3

#### Tiri Salvezza

**Tempra:** +3  
**Riflessi:** +4  
**Volontà:** +6

**PF:** 4d4 + 4 = 19

**CA:** 14 (10 + 2 DES + 1 taglia + 1 naturale)

**CA a contatto:** 13

**CA alla sprovvista:** 12

**Iniziativa:** +2

**Velocità:** 9 metri

**Spazio/Portata:** 1,5 m/ 1,5 m

**Bonus di Attacco Base:** +2

**Lotta:** -3

#### Note



#### Attacchi

Arma	Tiro per Colpire	Danni	Critico	Tipo	Incremento di Gittata
Lancia	+2	1d6 - 1	20/*3	Perforante	6 m
Balestra Leggera	+5	1d6	19-20/*2	Perforante	24 m
Pugnale	+2	1d3 - 1	19-20/*2	Perf. o Tagl.	3 m

#### Tratti Razziali

Armatura Naturale +1  
 Scurovisione 18 m  
 Sensibilità alla Luce  
 Cercare +2

#### Privilegi di Classe

Evocare Famiglio: Rospo (+3 PF)  
**Koraroc:** PF 8, CA 17/15/16  
 Vel 1,5 m, INT 7, Nascondersi +21  
 Allerta, Condividere Incantesimi,  
 Eludere Migliorato, Legame Empatico,  
 Trasmettere Incantesimi a Contatto

#### Incantesimi

(6/7/4; CD base 13 + livello dell'incantesimo)  
 0°: Individuazione del Magico, Individuazione del Veleno  
 Suono Fantasma, Luci Danzanti, Messaggio, Prestidigitazione  
 1°: Dardo Incantato, Raggio di Indebolimento, Unto  
 2°: Raggio Rovente

#### Abilità

Concentrazione +8  
 Conoscenze Arcane +3  
 Sapienza Magica +4

#### Talenti

Arma Focalizzata Raggio  
 Incantesimi Inarrestabili

#### Linguaggi

Comune  
 Draconico

#### Proprietà

Lancia (piccola)  
 Balestra Leggera (piccolo)  
 Bacchetta di Cura Ferite Leggere (10)  
 Mantello della Resistenza +1  
 Piuma di Quaal (uccello)  
 Zainetto Pratico di Heward  
 4 pergamene  
 Forza del Toro  
 Individuazione dei Pensieri  
 Invisibilità  
 Silenzio  
 Zaino con Otre  
 Acciarino e Pietra Focaia  
 Giaciglio  
 2 razioni da Viaggio  
 Abiti da Viaggiatore  
 160 Monete d'Oro