

yín'fheyad

Razza: **elfo**
 Classe: **elfo**
 Livello: **6**
 Età: **48 cerchi (156 anni)**

Forza	14	+1
Intelligenza	16	+2
Saggezza	10	
Destrezza	11	
Costituzione	13	+1
Carisma	8	-1

classe armatura
4

punti ferita	
totali	persi
32	

armi (con Bonus già calcolati)	THAC0 Base: 17	
arma	thaco	danno
"Stella Nera" (spada +1 assolutamente nera, priva di riflessi e silenziosa)	15	1d8+2
Pugnale (se usato in mischia)	16	1d4+1
Pugnale (se lanciato)	17	1d4

altro equipaggiamento			
Armatura di maglie +1, nera (si dice che sia stata forgiata in un vulcano)			
Vestiti comuni, provviste per una settimana.			
Fogli di pergamena, inchiostro, penna.			
Lira elfica			
corone (oro)	ducats (argento)	scudi (rame)	monete elfiche
30	20	30	equivalenti a 20 ducats

gli altri personaggi
<input checked="" type="checkbox"/> Ylcë
<input checked="" type="checkbox"/> Naym Ysonlain
<input checked="" type="checkbox"/> Padre McMayhay
<input checked="" type="checkbox"/> Kolynsë




tiri salvezza	
Veleno o raggio della morte	8
bacchette magiche	10
Paralisi o pietrificazione	10
Soffio del drago	11
Incantesimi, verghe o bastoni	11

**L'altra faccia
della medaglia**

salsomaggiore, 25 maggio 1997



Lingue conosciute

-  Elfico
-  Umano
-  Yertè (antica lingua per partiture musicali)

abilità speciali

Saliva acida: dopo aver bloccato una vittima con il *filamento viscoso* (vedi sotto), rimanendo per 12 ore consecutive a leccarne il corpo secernendo una saliva acida lo può sciogliere ed assorbire; l'effetto è di togliere la fame per tre giorni e di riguadagnare 1d6 punti ferita.

poteri demoniaci





Questi poteri sono simulati sfruttando le regole standard degli incantesimi di D&D, con la sola differenza che non viene usato alcun libro.

Poteri "memorizzabili" ogni giorno: **3 del primo livello, 2 del secondo e 2 del terzo (3/2/2).**





primo livello

-  Protezione dal bene
-  Dardo Oscuro
-  Individuazione del magico
-  Buio
-  Blocca Porta

secondo livello

-  Immagini illusorie
-  Filamento viscoso
-  Individuazione dell'invisibile
-  Buio perenne

terzo livello

-  Protezione da proiettili normali
-  Palla di fuoco
-  Infravisione
-  Dissolvi magie

Descrizione dei poteri

primo livello

Protezione dal bene: le dita tracciano nell'aria intorno al corpo un intrico di linee oscure quasi invisibili.

Dardo oscuro: come "dardo incantato", ma delle saette di oscurità partono dagli occhi.

Individuazione del magico: si tratta di un particolare tipo di percezione, senza effetti visibili dall'esterno.

Buio: come luce magica, ma invertito; non si può utilizzare nel modo non invertito. Una nuvola di oscurità esce dalla bocca e dalle narici.

Blocca Porta: mettendo una mano sulla porta da bloccare, una ragnatela di cristalli neri si espande sulla superficie.

secondo livello

Immagini illusorie: si formano in aria diversi specchi (ornati da figure inquietanti) che generano le immagini e poi spariscono.

Individuazione dell'invisibile: è una particolare percezione senza effetti visibili dall'esterno.

Buio perenne: come luce perenne, ma invertito; non si può utilizzare nel modo non invertito. Una nuvola di oscurità esce dalla bocca e dalle narici.

Filamento viscoso: versione modificata della ragnatela; dalla bocca esce un vomito viscoso e appiccicoso. Può colpire una sola vittima (con tiro salvezza).

terzo livello

Palla di fuoco: viene "sputata" dalla bocca con un boato assordante.

Infravisione: è una particolare percezione senza effetti visibili dall'esterno. Ricordate che gli elfi non possiedono l'infravisione in questo mondo!.

Dissolvi magie: un dito viene puntato verso la magia pronunciando la parola "Svanisci!".

Protezione da proiettili normali: sulla pelle si formano piastre ossee nere, durissime.

Razza: **elfo**
Classe: **guerriero**
Livello: **7**
Età: **64 cerchi (208 anni)**

Forza	15	+1
Intelligenza	10	
Saggezza	10	
Destrezza	13	+1
Costituzione	15	+1
Carisma	10	

classe armatura

2

punti ferita	
totali	persi
43	

armi (con Bonus già calcolati)		THAC0 Base: 15
arma	thaco	danno
Auram (spada a due mani +1 che emana fiamme blu fredde)	13	1d10+2
Spada corta	14	1d6+1

Armatura di piastre che sembra scolpita in un blocco unico senza giunzioni, ma in realtà

Vestiti di buona fattura, provviste per una settimana.

Libro di poesie

Gradi dell'esercito umano (nascosti)

corone (oro)	ducati (argento)	scudi (rame)	monete elfiche
25	20	20	equivalenti a 20 ducati

- ☒ Yin'Fheyad
- ☒ Naym Ysonlain
- ☒ Padre McMayhay
- ☒ Kolynsë

Veleno o raggio della morte	8
bacchette magiche	9
Paralisi o pietrificazione	10
Soffio del drago	11
Incantesimi, verghe o bastoni	12

Schoda creata da Davide Odlandi davod@polito.it

L'altra faccia della medaglia

salsomaggiore, 25 maggio 1997



Lingue conosciute



Umano



Elfico (con forte accento umano)

Abilità speciali

Nessuna.

naym ysonlaín

Razza: **elfa**
 Classe: **ladra**
 Livello: **8**
 Età: **44 cerchi (143 anni)**

Forza	12	
Intelligenza	15	+1
Saggezza	10	
Destrezza	14	+1
Costituzione	10	
Carisma	9	

classe armatura
5

punti ferita	
totali	persi
28	

armi (con Bonus già calcolati)		THAC0 Base: 17	
	arma	thaco	danno
	Spada corta	17	1d6
	Pugnale +1 (se usato in mischia)	16	1d4+1
	" (se lanciato)	15	1d4+1
	Arco corto	16	1d6

altro equipaggiamento			
Armatura di cuoio +1 ricoperta con pelle di camaleonte (+10% a <i>nascondersi nelle ombre</i> quando indossata)			
Vestiti pratici e robusti, provviste per una settimana.			
2 Dosi di droga K'taë (usata un tempo per fare magia)			
Lista di ricercati (vedi pagina a fianco)			
Attrezzi da scasso basilari			
corone (oro)	ducati (argento)	scudi (rame)	monete elfiche
20	20	20	equivalenti a 20 ducati

gli altri personaggi
<input checked="" type="checkbox"/> Yin'Fheyad
<input checked="" type="checkbox"/> Ylcë
<input checked="" type="checkbox"/> Padre McMayhay
<input checked="" type="checkbox"/> Kolynsë

tiri salvezza	
Veleno o raggio della morte	11
bacchette magiche	12
Paralisi o pietrificazione	11
Soffio del drago	14
Incantesimi, verghe o bastoni	13

**L'altra faccia
della medaglia**

salsomaggiore, 25 maggio 1997



Lingue conosciute

- Elfico
- Umano

abilità speciali

Scassinare serrature	50%
Scoprire trappole	45%
Rimuovere trappole	42%
Scalare pareti	94%
Muoversi in silenzio	52%
Nascondersi nelle ombre	38%*
Svuotare tasche	55%
Sentire rumori	62%

elenco delle taglie

Grogus umano maschio, magro, aspetto trasandato. Sedicente gran sacerdote del Dio Luximor. Ricercato dalla Chiesa umana per eresia, taglia 30 corone (vivo o morto). Visto l'ultima volta sull'Isola della Sapienza.

Ferinar Senlay elfo maschio, altezza sopra la media, capelli biondi, occhi verdi. Ricercato dalla corona di Minthar per assassinio, taglia 900 talimar (vivo).

~~**Kerym Hynal** elfo maschio, robusto, capelli biondi, occhi viola, forte personalità. Ricercato dalle autorità umane per complotto contro le forze d'occupazione, taglia 100 corone (vivo). Catturato e giustiziato dalle autorità, taglia annullata.~~

Mhën Ghol elfo maschio (?), capelli biondi tagliati a caschetto, barba di qualche giorno, altezza media. Ricercato dalla corona di Minthar per organizzazione abusiva di tornei illegali, taglia 200 talimar (vivo o morto, preferibilmente morto).

Eggy McCoulomb umano maschio, età avanzata, bassa statura, capelli grigi. Ricercato dalla Chiesa umana per eresia (afferma che il mondo non è piatto), taglia 50 corone (vivo o morto).

Koltar (detto "Blade") umano maschio, robusto, capelli scuri. Ricercato dalla corona di Minthar per pirateria e truffa, dalle autorità umane per contrabbando e furto. Taglie 150 corone e 1100 talimar (vivo).

Luke McKattiny umano alto, capelli (pochi) biondi. Ricercato dalle autorità umane per cospirazione, taglia 20 corone (vivo o morto, preferibilmente morto).

Cedric Drake umano alto, capelli scuri, occhi azzurri, tatuaggio sulla spalla sinistra. Ricercato dalle autorità umane per diserzione, taglia 80 corone (vivo).

Alexius Lodran umano maschio, altezza media, capelli biondi corti, occhi chiari. Ricercato dalle autorità umane per propaganda di teorie politiche sovversive, taglia 25 corone (vivo).

~~**Kaberoth** elfo maschio, occhi marroni, capelli corti. Ricercato dalla Chiesa umana per eresia, taglia 20 corone (vivo o morto). Trovato e ammazzato, taglia ritirata.~~

Marcuus Ghøglerk, detto "il Ritardatario" gnomo maschio, barba rasata, capelli riccioli corti, castani. Ricercato da un'associazione privata di Salysomag per tradimento in tempo di crisi. Taglia 25 corone (vivo).

kolynsë

Razza: **elfo**
 Classe: **guerriero**
 Livello: **7**
 Età: **64 cerchi (208 anni)**

Forza	13	+1
Intelligenza	13	+1
Saggezza	9	
Destrezza	13	+1
Costituzione	10	
Carisma	15	+1

classe armatura
2

punti ferita	
totali	persi
40	

armi (con Bonus già calcolati)		THAC0 Base: 15	
	arma	thaco	danno
	Scimitarra	14	1d8+1
	Kryss +2 con bocca di serpente sul manico (se usato in mischia)	12	1d4+3
	" " " (se lanciato)	12	1d4+2

altro equipaggiamento
Armatura di maglia +2, piuttosto usurata.
Vestiti comuni (anonimi), provviste per una settimana.
Sfera contenente uno spirito del fuoco (da lancio, esplode con 6d6 danni all'impatto);

corone (oro)	ducats (argento)	scudi (rame)	monete elfiche
15	20	20	equivalenti a 20 ducats

gli altri personaggi
<input checked="" type="checkbox"/> Yin'Fheyad
<input checked="" type="checkbox"/> Ylcë
<input checked="" type="checkbox"/> Padre McMayhay
<input checked="" type="checkbox"/> Naym Ysonlain

tiri salvezza	
Veleno o raggio della morte	8
bacchette magiche	9
Paralisi o pietrificazione	10
Soffio del drago	11
Incantesimi, verghe o bastoni	12

**L'altra faccia
della medaglia**

salsomaggiore, 25 maggio 1997



Lingue conosciute



Elfico



Umano

Abilità speciali

Nessuna.

padre mcmayhay

Razza: **umano**
 Classe: **chierico**
 Livello: **8**
 Età: **35 anni (10 cerchi)**

Forza	10	
Intelligenza	12	
Saggezza	16	+2
Destrezza	10	
Costituzione	12	
Carisma	11	

classe armatura
5

punti ferita	
totali	persi
30	

armi (con Bonus già calcolati)		THAC0 Base: 17	
	arma	thaco	danno
Bastone		17	1d6

altro equipaggiamento
Armatura di maglie (bella pulita e impacchettata, usata raramente)
Simbolo sacro in argento (rappresenta la Colonna di Gàidhlig, sacra per la Chiesa)
Vari sacchetti e vasetti per le erbe
Diario personale
Vestiti sacerdotali, provviste per una settimana

corone (oro)	ducats (argento)	scudi (rame)	monete elfiche
20	20	20	nessuna

gli altri personaggi
<input checked="" type="checkbox"/> Yin'Fheyad
<input checked="" type="checkbox"/> Ylcë
<input checked="" type="checkbox"/> Kolynsë
<input checked="" type="checkbox"/> Naym Ysonlain

tiri salvezza	
Veleno o raggio della morte	9
bacchette magiche	10
Paralisi o pietrificazione	12
Soffio del drago	14
Incantesimi, verghe o bastoni	11

**L'altra faccia
della medaglia**

salsomaggiore, 25 maggio 1997



Lingue conosciute

-  Umano
 Elfico

conoscenze erboristiche

Le conoscenze erboristiche si simulano usando le regole standard per gli incantesimi dei chierici in D&D, compresa la meditazione alla mattina (il sacerdote è convinto che le sue formule non funzionerebbero senza preghiere).

Le formule non possono essere invertite.

Numero di formule utilizzabili ogni giorno:
3 del primo livello, 3 del secondo, 3 del terzo e 1 del quarto (3/3/2/1)

abilità speciali

Esorcizzare (scacciare i non morti):

Entità	Effetto
Scheletro	D
Zombi	D
Ghoul	D
Spettro	D
Presenza	D
Mummia	T
Necrospettro	T
Vampiro	7

primo livello	secondo	terzo livello	quarto livello
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Cura ferite leggere	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Benedizione	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Cura cecità	<input type="checkbox"/> Cura ferite gravi
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Luce magica	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Incantare i serpenti	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Cura malattie	<input type="checkbox"/> Neutralizza veleno
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Protezione dal male	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Resistenza al fuoco	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Incantesimo del colpire	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Purificazione dell'acqua	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Silenzio raggio 5 metri	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Luce persistente	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Resistenza al freddo		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Scaccia maledizioni	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Scacciapaura			

Descrizione delle formule erboristiche o sacre

primo livello

Cura ferite leggere: viene effettuato usando impacchi di particolari erbe medicinali.

Luce Magica: si ottiene dalla resina essicata e tritata della pianta di Selonia, che mescolata con un particolare fungo emette luce.

Protezione dal male: l'odore di alcune piante sacre ha il potere di tenere a bada le creature maligne.

Purificazione dell'acqua: avviene mediante un filtro creato con foglie della *pianta degli stracci*.

Resistenza al freddo: ingerendo un pezzetto di radice si aumenta la resistenza al freddo del corpo.

Scacciapaura: l'essenza che emana dalle foglie essiccate di Poenea permette di rinsavire dagli attacchi di panico.

secondo livello

Benedizione: (non è una formula erboristica ma un rituale sacro).

Incantare i serpenti: si utilizzando gesti rituali ipnotici ed essenze in grado di assopire i rettili.

Resistenza al fuoco: si strofina sulla pelle una foglia di *Talineria Scarlatta*.

Silenzio nel raggio di 5 metri: viene sparsa in aria una polvere che si deposita sulle corde vocali e sugli oggetti, praticamente impedendo la produzione di forti suoni o rumori.

terzo livello

Cura cecità e Cura malattie: utilizzano impacchi e decotti di particolari erbe medicinali.

Incantesimo del colpire: è una resina velenosa che si applica sulle armi.

Luce persistente: vedi *luce magica*; si usa una pianta varietà di Selonia molto rara.

Scaccia maledizioni: è un rituale sacro, spesso coadiuvato con rimedi erboristici per le maledizioni che agiscono sul corpo.

quarto livello

Cura ferite gravi e Neutralizza veleno: utilizzano unguenti e pozioni creati con varie erbe medicinali.