

Complete Grìmnir

Tommaso Bianucci

<http://poisson.phc.unipi.it/~bianucci>

20 marzo 2013

Questo *lavoro*, se così lo vogliamo chiamare, è rilasciato sotto licenza

Creative commons 3.0 Attribution - Share Alike

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



Indice

1	Background	3
2	Build	5
2.1	Classi	5
2.2	Domini	5
2.3	Poteri concessi	5
2.4	Metamagia divina	5
2.5	Tentativi di scacciare	5
2.6	Incantesimi persistenti	5
3	Talenti	6
4	Abilità	6
5	Equipaggiamento	6
6	Caratteristiche	7

7	Tiri salvezza, bonus attacco, CA	7
7.1	Tiri salvezza	7
7.2	Bonus attacco	7
7.3	Classe armatura	7
8	Incantesimi	8
8.1	Lista degli incantesimi	8

1. Background

Vestur Eðlisland

Grimnir proviene da una lontana e fredda terra del nord, dove la brughiera e le nevi si estendono a perdita d'occhio in ogni direzione e la natura domina implacabile sulle creature mortali. L'eco della sua storia si perde nelle antiche cronache e si mescola a strane leggende di spiriti che abitano rocce e cascate.

Dimenticata dagli dei e dagli uomini mortali, lontana da ogni commercio e da ogni mira di dominio dei troppo pavidi regnanti delle terre del sud, Vestur Eðlisland ha da sempre vissuto in un pacifico isolamento.

L'unica divinità buona a ricordarsi di Vestur Eðlisland e dei suoi pochi abitanti è *Ljòs*, che in lingua Comune viene chiamato Pelor, il dio sole. Ljòs, attraverso l'azione dei suoi instancabili chierici e adepti, sostiene la popolazione nella quotidiana lotta contro gli spiriti malvagi, portatori di freddo, buio e tempeste.

I chierici di Ljòs

Coloro, tra i chierici di Ljòs, che si sono distinti per il loro valore nel combattere il male e nel difendere la popolazione entrano a far parte di un ristretto ordine, quello dei *servitori radiosi*. Per ogni nuovo ordinato, nel giorno del solstizio d'estate, i maestri fabbri forgiavano un'armatura con il metallo fuso che sgorga dalle pendici del più grande vulcano di Vestur Eðlisland: una volta raffreddata, questa acquisisce agli occhi di chi la guarda un riflesso sacro che ricorda la possenza di Ljòs, conferendo calma e lucidità a chi la indossa e infondendo vigore e coraggio negli alleati in battaglia.

Il noviziato

Prima di poter a tutti gli effetti entrare a far parte dei servitori radiosi, i valorosi devono trascorrere un periodo di noviziato e addestramento con un maestro: quello di Grimnir era Gamall, il più anziano e uno dei più saggi dell'ordine. Quando il noviziato di Grimnir stava volgendo al termine, in un giorno di tempesta giunsero presso un villaggio nella brughiera, in soccorso ai pastori e ai contadini ridotti allo stremo dalle vessazioni e dalle scorriere degli spiriti erranti. Durante il violento scontro che ne seguì, quando gli spiriti sembravano ormai sopraffatti e prossimi alla sconfitta, questi improvvisamente si rifugiarono in un grande masso solitario e, in preda al loro istinto malvagio, lo smossero violentemente e si abbattono su Gamall il Vecchio, cogliendolo di sorpresa e schiacciandolo.

Grimnir allora lanciò un grande urlo e la terra tremò e le dense nubi si squarciarono e un raggio di luce giunse fino a terra, illuminandolo. Nell'armatura risplendette tutta la bellezza e la potenza di Ljòs, Grimnir divenne imponente e fu pervaso da forza e vigore divini e la sua mazza sembrò accendersi di luce accecante.

L'istante successivo piombò sul nemico e colpì il masso: un grande lampo si sprigionò dall'impatto e la roccia si dissolse nella luce e con lei gli spiriti malvagi.

Il Nòttsstangir

Gamall era ferito mortalmente e, nonostante i disperati tentativi di Grìmnir di salvarlo, morì in quella landa selvaggia affidando al suo discepolo la sua anima e il compito di proseguire la sua missione.

Nell'istante in cui spirò, il suo corpo si dissolse nell'aria e calò la notte, nera come la pece. Tra le sue vesti ormai vuote si illuminò debolmente il suo bastone e quando Grìmnir lo raccolse sentì che era caldo. Poi, improvvisamente, si raffreddò e si spense e l'oscurità lasciò il posto ad una notte stellata e le aurore danzarono sopra gli occhi di Grìmnir.

Da allora il bastone che fu di Gamall ha preso il nome di *Nòttsstangir*, verga della notte, e Grìmnir lo porta sempre alla cintura lasciandosi infondere la forza e la serenità del maestro.

Verso la penisola

Per alcuni anni Grìmnir ha servito Ljòs in lungo e in largo per il Vestur Eðlisland, ma il suo animo mai si è quietato del tutto dopo la tragica notte che ha concluso il suo noviziato. Poi, allo scadere dell'ultimo autunno, Ljòs gli ha parlato e gli ha chiesto di recarsi a sud, verso la *penisola del Canto*, dove nuove battaglie per il bene lo attendono.

Chiesto ed ottenuto il permesso dei saggi dell'ordine, Grìmnir si è quindi messo in viaggio, attraversando acque e contrade perigliose alla volta del suo destino.

2. Build

Grimnir è un personaggio inizialmente di livello 8, di razza umana, con in dotazione 25 kMo.

Classi

Chierico (6), Servitore radioso di Pelor (2)

Domini

Forza (PH p. 189), Sole (PH p. 191)

Poteri concessi

Una volta al giorno sommare il livello da chierico a FOR, una volta al giorno un tentativo di scacciare può essere usato come superiore.

Metamagia divina

Questo talento permette di consumare tentativi di scacciare al posto di slot di livello superiore per lanciare incantesimi metamagizzati. Nel nostro caso si applica ad incantesimi persistenti. Nello specifico dovremmo utilizzare uno slot di 6 livelli superiore, quindi consumiamo 7 tentativi di scacciare per ogni incantesimo persistito.

Tentativi di scacciare

Il chierico ha di base 3 + ModCAR tentativi di scacciare non morti al giorno. Visto che il nostro ModCAR è 3 abbiamo una base di 6 tentativi.

Come CdP Servitore radioso di Pelor otteniamo 3 + ModCAR tentativi di scacciare superiore al giorno, che contano ai fini di Metamagia divina.

Inoltre abbiamo i seguenti bonus:

[T]¹ Scacciare extra (+4)

[O] Reliquary Holy Symbol (+2)

[O] Verga della Notte (+4)

Quindi otteniamo un totale di 22 tentativi giornalieri di scacciare.

Incantesimi persistenti

Incantesimi persistenti permette di estendere la durata di un incantesimo a 24h. Si applica ad un qualsiasi incantesimo non istantaneo e con raggio d'azione fisso o personale. Non è necessario mantenere la concentrazione dopo che il cast è avvenuto.

Gli incantesimi che molto bene si prestano ad essere persistiti sono principalmente: *potere divino, giusto potere, divine retaliation, vigore inferiore di massa e blessing of the righteous.*

¹Abbreviazioni: T = talento, O = oggetto

3. Talenti

Talento	Libro	Pagina	Note
Metamagia divina	Complete divine	p. 82	
Incantesimi estesi	Complete divine		
Incantesimi persistenti	Perfetto arcanista	p. 78	
Scacciare extra	Player's handbook		
Divine defiance	Fiendish codex II	p. 83	(al prossimo lvl.)

4. Abilità

Abilità	Gradi	Pagina	Note
Concentrazione	8		
Conoscenze religioni	9		
Guarire	5		
Pti. spesi	22		

5. Equipaggiamento

Oggetto	Bonus	Costo	Libro	Pagina
Cintura	COS +2	4k		
Talismano	SAG +2	4k		
Reliquary holy symbol	+2 scacc	1k	Compendium magic items	p.120
Bastone della notte	+4 scacc	7.5k	Liber mortis	p.73
Filatterio della fedeltà		1k	DM	p.257
Mezza armatura	+7 CA	600		
Bonus armatura	(comando) ¹	6k	Difensori della fede	p.24
Buckler	+1CA	15		
Mazza pesante		12		
Giaciglio		0		
Zaino		2		
Acciarino		1		
Ampolla di acqua santa		0		
Coperta inv.		0.5		
Fischietto		1		
Gessetto		0		
Razioni (6)		3		
Budget iniziale		25 kMo		
Totale speso		24.129 kMo		
Rimanti		871 Mo		

¹bonus +4 CAR, +2 TS volontà agli alleati entro 9m e malus -6 nascondersi a chi la indossa

6. Caratteristiche

	Pti. spesi	Bonus equip.	Tot	Mod	PD ¹	GP ¹	PD+GP
FOR	2		10	0	3	4	7
DEX	2		10	0	0	0	0
COS	10	+2	18	4	4	6	6
INT	0		8	-1	-1	-1	-1
SAG	10+2	+2	20	5	5	5	5
CAR	4	+4	16	3	3	3	3
Totale	28						

7. Tiri salvezza, bonus attacco, CA

Tiri salvezza

Lvl ²	Tempra	Riflessi	Volontà
C(6)	+5+4	+2	+5+5
C(6)/SRP(2)	+8+4	+2	+8+5

Bonus attacco

Il bonus attacco base dipende dall'uso o meno di potere divino, come si vede dalla tabella sotto.

Lvl	BAB	BAB PD
8	+6/+1	+8/+3

Per ottenere il bonus attacco da usare in combattimento, ricordarsi di aggiungere il modificatore FOR e quello di taglia secondo la tabella seguente:

Incant.	FOR	Taglia	Totale
PD	+3	0	+3
GP	+4	-1	+3
PD+GP	+7	-1	+6

Classe armatura

	Base	Armatura	Scudo	DEX	Taglia	Naturale	Totale
Base	10	+7	+1	0	0	0	18
GP	10	+7	+1	0	-1	+4	21

¹Modificatori sotto l'effetto di PD = potere divino e GP = giusto potere

²Abbreviazioni: C = chierico, SRP = servitore radioso di Pelor

8. Incantesimi

La classe difficoltà degli incantesimi lanciati è $10 + LVL + SAG^M + LVL_INC$

La tabella che regola il numero di incantesimi giornalieri del chierico è a pagina 31 del PH³. Per quanto riguarda gli incantesimi addizionali che si ottengono in base al punteggio di SAG, vedere la tabella a pagina 8 del PH.

Tenendo conto di entrambe abbiamo la seguente tabella¹:

	0°	1°	2°	3°	4°	5°	6°
8	6	6+1	4+1	4+1	3+1		
9	6	6+1	5+1	4+1	3+1	2+1	
10	6	6+1	5+1	4+1	4+1	3+1	
11	6	7+1	5+1	5+1	4+1	3+1	1+1

Lista degli incantesimi

Lvl	Incantesimo	Effetto ²	Libro ³	Pagina	Note ⁴	Prep.	Lanc.	
0	Creare acqua	7.4 l/lvl	PH					
0	Indiv. magico		PH					6
0	Luce		PH					
0	Purif. c/b		PH					
1	Compr. linguaggi	10 min/lvl	PH	p. 215				
1	Contrast. elem.		PH		D			6+1
1	Ebon eyes	Scurovisione+	SpC	p. 77				
1	Favore divino	+1/3lvl TpC,dmg	PH	p. 234				
1	Impede	semi-bloccato	C.champ	p. 122	M			
1	Ingrandire persone		PH		D			
1	Nightshield	+3 TS	SpC	p. 148	P			
1	Resurgence	TS aggiuntivo	SpC	p. 174				
1	Santuario	(pace)	PH	p. 285				
1	Vigore inferiore	+1 pf/r	C.divine	p. 187	P			
1	Cura ferite ⁵	1d8 + lvl	PH		Sp	-	-	
2	Allineare arma		PH	p. 202	C			
2	Arma spirituale		PH	p. 205	M			4+1
2	Blocca persone	Blocca	PH	p. 208	M			
2	Calmare emoz.		PH	p. 210	M6			
2	Estasiare		PH					
2	Forza del toro		PH		D			
2	Rendere integro		PH					
2	Rimuovi paralisi		PH					
2	Riscaldare metallo		PH		D			
2	Ristorare inf.		PH					
2	Silenzio		PH	p. 293				
2	Turn anathema	Scacc. su male	C.champ	p. 129	P			
2	Zona di verità		PH	p. 309				
2	Cura ferite ⁵	2d8 + lvl	PH		Sp	-	-	
3	Catena d'occhi		C.divine					
3	Cecità/S.		PH					4+1
3	Creare cibo/acqua		PH					
3	Darkfire	4d6 danni 36m	SpC	p. 59	P			

¹ Il +1 è l'incantesimo extra tra scegliere esclusivamente tra quelli di dominio (vedi PH p. 188)

Lvl	Incantesimo	Effetto ²	Libro ³	Pagina	Note ⁴	Prep.	Lanc.
3	Dissolvi magie		PH				
3	Divine Retaliation	+lvl+SAG ^M SAG ^M dmg	TpC, +3/2 PH2	p. 110	PSw		
3	Epurare invis.		PH				
3	Fiamma della fede		C.divine	p. 162	C		
3	Fondersi nella pietra	...	PH	p. 263	P		
3	Leg. telep. inf.		C.divine				
3	Luce incand.		PH		D		
3	Preghiera	±1 (a tutto)	PH	p. 272	P		
3	Parlare con morti		PH				
3	Respirare sott'acqua		PH				
3	Reticolo di rovi		C.divine	p. 176	M		
3	Rimuovi cecità/s		PH				
3	Rimuovi malatt.		PH				
3	Rimuovi maled.		PH				
3	Scolp. pietra		PH				
3	Vigore inferiore di massa	+1 pf/r (area)	C.divine	p. 187	P		
3	Veste magica		PH		D		
3	Volto divin. inf.		C.divine				
3	Cura ferite ⁵	3d8 + lvl	PH		Sp	-	-
4	Ancora dimens.		PH				
4	Arma della divin.	+1/.../5 dmg, tpc - infuocata	C.divine	p. 152			
4	Blessing of the righteous	+1d6 dmg all.	PH2	p. 104	P12		
4	Castigare		C.divine				
4	Controllare acqua		PH				
4	Divinazione		PH				
4	Immun. incant.		PH		D		
4	Inviare		PH				
4	Lib. di movim.		PH				
4	Linguaggi		PH				
4	Neutralizza veleno		PH				
4	Planar exchange lesser	(scambio con creatura)	SpC	p. 160	P		
4	Potere divino	BAB guerr., +6 FOR, +1 pf/lvl	PH	p. 272			
4	Ristorare		PH				
4	Rivela bugie		PH				
4	Scudo di fuoco		PH		D		
4	Vortice di energ.	1d8 + lvl danni (fuoco/...)	C.divine	p. 189	6		
4	Cura ferite ⁵	4d8 + lvl	PH		Sp	-	-
5	Colpo infuocato		PH		D		
5	Giusto potere	+8 FOR, +4 COS, -1+4 CA, RD 5-10-15/male, taglia up	PH	p. 239	DP		

3+1

²Abbreviazioni: BAB = bonus attacco base, dmg = danni, xxx^M = modificatore xxx, pf = pti ferita, RD = rid. danno, TpC = tiro per colpire, TS = tiro/i salvezza

³Abbreviazioni: C.* = Complete *, PH* = Player's Handbook *, SpC = Spell Compendium

⁴Abbreviazioni: C = contatto, D = dominio, M = range medio, *n = * con raggio/propagazione n metri, P = persistente, Sw = swift action, Sp = lancio spontaneo, ' = personale

⁵Sotto l'effetto di *guarigione potenziata* ricordarsi di moltiplicare il risultato dei dadi per 1.5