

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 | 6 |
| 2.1 | Classi | 6 |
| 2.2 | Domini | 6 |
| 2.3 | Poteri concessi | 6 |
| 2.4 | Metamagia divina | 6 |

| | | |
|----------|---|-----------|
| 2.5 | Tentativi di scacciare | 6 |
| 2.6 | Incantesimi persistenti | 7 |
| 3 | Talenti | 7 |
| 4 | Abilità | 8 |
| 5 | Equipaggiamento | 9 |
| 6 | Caratteristiche | 10 |
| 7 | Tiri salvezza, bonus attacco, CA | 10 |
| 7.1 | Tiri salvezza | 10 |
| 7.2 | Bonus attacco | 10 |
| 7.3 | Classe armatura | 11 |
| 8 | Incantesimi | 12 |
| 8.1 | Lista degli incantesimi | 12 |

1. Background

Vestur Eðlisland

Grímnir 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 radiosì*. Per ogni nuovo ordinato, nel giorno del solstizio d'estate, i maestri fabbri forgiano 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 Grìmnir era Gamall, il più anziano e uno dei più saggi dell'ordine. Quando il noviziato di Grìmnir 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 scorrerie 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.

Grìmnir 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, Grìmnir 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 $3 + \text{ModCAR}$ 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 $3 + \text{ModCAR}$ 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 persistenti sono principalmente: *potere divino*, *giusto potere*, *divine retaliation*, *vigore inferiore di massa* e *blessing of the righteous*.

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.) |

¹Abbreviazioni: T = **talento**, O = **oggetto**

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 | | |
| Rimanenti | | 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:

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

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

| 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 |

8. Incantesimi

La classe difficoltà degli incantesimi lanciati è $10 + \text{LVL} + \text{SAG}^{\text{M}} + \text{LVL_INC}$

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 | | | | |
| 0 | Luce | | PH | | | | |
| 0 | Purif. c/b | | PH | | | | |
| 1 | Compr. linguaggi | 10 min/lvl | PH | p. 215 | | | |
| 1 | Contrast. elem. | | PH | | D | | |
| 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 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. |
|-----|----------------------------|--|--------------------|--------|-------------------|-------|-------|
| 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 | | |
| 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 | | | | |
| 3 | Creare cibo/acqua | | PH | | | | |
| 3 | Darkfire | 4d6 danni 36m | SpC | p. 59 | P | | |
| 3 | Dissolvi magie | | PH | | | | |
| 3 | Divine Retaliation | +lvl+SAG ^M +3/2 SAG ^M dmg | TpC, PH2 | p. 110 | PSw | | |
| 3 | Epurare invis. | | PH | | | | |
| 3 | Fiamma della fede | | C.divine | p. 162 | C | | |
| 3 | Fondersi nella pie- rra | ... | 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 | | |

| Lvl | Incantesimo | Effetto ² | Libro ³ | Pagina | Note ⁴ | Prep. | Lanc. |
|-----|---------------------------|---|--------------------|--------|-------------------|-------|-------|
| 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 | | |

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 = persistibile, Sw = swift action, Sp = lancio spontaneo, ' = personale

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