

<b>Player's name:</b>		<b>Ricky</b>				<b>Fire resistance = 10</b>			
<b>Campaign / Adventure</b>		<b>Maranga's "GLI INGUARDABILI"</b>							
<b>Character's name:</b>		<b>Galworth Fireforge</b>							
<b>Class and levels</b>		<b>Cleric (neo) 5° / Runecaster 5° / Harper priest 4° / Hierophannt 1°</b>							
<b>3.5 - 04</b>		<b>Age</b>	75		<b>Hit Dices: 8/8, 7/8, 3/8, 6/8, 7/8, 7/8, 7/8, 3/8, 5/8, 4/8, 7/8, 8/8, 8/8, 8/8, 4/8.</b>				
<b>Hair</b>	None (red beard)	<b>Eyes</b>	Ash (gray)						
<b>Height</b>	5'1''	<b>Weight</b>	178 lb.						
<b>Race</b>	Dwarf								
<b>Size</b>	Medium	<b>Gender</b>	Male						
<b>Face / Reach</b>		5 Ft / 5 Ft							
<b>Homeland</b>		The North							
<b>Religion</b>		Dumathoin							
<b>Alignment</b>		<b>NG (→ LG)</b>							
		<b>Standard</b>		<b>Temporary</b>					
<b>STR</b>	14	2			<b>SPEED</b>	30 Ft.			
<b>DEX</b>	16	3			<b>INITIATIVE</b>	+3			
<b>CON</b>	10	0							
<b>INT</b>	13	1			<b>HP</b>	<b>8+14d8 = 92</b>			
<b>WIS***</b>	(21) 23	(5) 6	<b>25</b>	<b>7</b>	<b>AC</b>	10+3+8+2+2 = 25			
<b>CHA</b>	6	-2			DEX + armor + shield + ring				
		<b>Touch</b>	<b>15</b>	<b>Flat-footed</b>	<b>22</b>	<b>Armor check:</b>	<b>-4</b>		
<b>FORT</b>	0+4+4+4+2+2+2			<b>18</b>	<b>Conditional modifiers:</b> +2 ST vs poison / +2 ST vs spells and spell-like effects / +2 holy vs compulsion and fear.				
<b>REFL</b>	3+1+1+1+0+0+2			<b>8</b>					
<b>WILL</b>	7+4+4+4+2+2+2			<b>25</b>					
		<b>Carrying capacity:</b>							
<b>BASE ATTACK</b>	(3+3+3+0) 9/4		<b>MELEE</b>	11/6		<b>Light load</b>	58 lb		
<b>GRAPPLE</b>	<b>+11</b>		<b>RANGED</b>	12/7		<b>Medium load</b>	59 – 116 lb		
						<b>Heavy load</b>	117 – 175 lb		
<b>Attacks</b>	Warhammer MW		13/8	1d8+2		20 x3			
	Adamantine morningstar		12/7	1d8+2		20 x2			
	Warhammer +2 cold iron		14/9	1d8+4		20 x3			
	Light crossbow MW		13 (80 Ft)	1d8		19-20 x2			
	Ray		12	Spell		20 x2			
	Touch		11/6	Spell		20 x2			
	Spiritual weapon		16/11	1d8+5		20 x3			
<b>MAGIC ITEMS WORN</b>									
<b>HEAD</b>	Headband, hat, helmet, phylactery, circlet								
<b>EYES</b>	Eye lenses, goggles								
<b>NECK</b>	Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab				Amulet WIS +2				
<b>SHOULDERS</b>	Cloak, cape, mantle				Cloak of resistance +2				
<b>RING 1</b>	Ring of protection +2								
<b>RING 2</b>									
<b>HANDS</b>	Gloves, gauntlets								
<b>ARMS / WRISTS</b>	Bracers, bracelets								
<b>SHIELD</b>	Heavy steel shield MW								
<b>BODY</b>	Robe, suit of armor				Breastplate +3 fire resistance 10				
<b>TORSO</b>	Vest, vestment, shirt								
<b>WAIST</b>	Belt, girdle								
<b>FEET</b>	Boots, shoes, slippers								

RACIAL TRAITS & POWERS							
Darkvision 60 Ft.	Stone cunning (+4)	Stability (+4 vs bull rush or trip)					
Weapon familiarity “dwarven waraxe” and “dwarven urgrosh”		+2 ST vs poison					
+2 ST vs spells and spell-like effects	+1 attack vs orcs and goblinoids	+4 dodge AC bonus vs giants					
+2 appraise (stone or metal)	+2 craft (stone or metal)						
FEATS & CLASS FEATURES							
<b>Flaw: -4 listen and spot</b>	<b>BF) Spell girding (+2 difficulty of a spell being dispelled)</b>						
<b>1) Spell thematics “sprouts of magma”</b>				<b>3) Inscribe rune (item creation)</b>			
Spontaneous casting “cure spells”	Turn undead (once per day)	<b>Rune craft +2</b>					
<b>6) Iron Will</b>	<b>Rune power +2</b>	<b>Improved runecasting</b>					
<b>9) Alertness</b>	Harper knowledge (+5)	<b>12) Extend spell (+1)</b>					
<b>Hierophant Divine Reach (30 Ft)</b>	<b>15) Empower spell (+2)</b>						
Blessing “Mielikki’s step” (+10 Ft movement in light or medium armor).							
Blessing “Milil’s voice” (+1 holy bonus to all CHA-based skill checks).							
Blessing “Lliira’s heart” (+2 holy bonus on ST vs compulsion and fear effects)							
Blessing “Tymora’s smile” (+2 luck bonus on a single saving throw once per day – can be added after result is known)							
<b>INSCRIBE RUNE = 10 minutes + spell’s casting time / craft check DC 20+spell level / cost to create: spell level * caster level * 50 GP *1/2 / XP cost:1/25 of GP cost.</b>							
<b>Rune conditions:</b> one or charges – works when touched or works when read or passed							
RUNES							
Warhammer		Shield					
Armor 1		Armor 2					
Bracers MW							
Equipment							
Breastplate MW	Warhammer MW	Light crossbow MW + 30 bolts					
Bracers MW	Heavy steel shield MW	Healer’s kit 10 charges					
Artisan’s outfit (x2)	Cleric’s vestemnts	Explorer’s outfit					
Silver holy symbol	Tent, backpack and bedroll	50 Ft silk rope and grappling hook					
Bell and hammer	Flint & steel	Miner’s pick					
Iron pot	Whetstone	Waterskin x2					
Metalworking tools MW	Platinum ring (shield other) *2	Lingotto di ferro *2					
Adamantine Morningstar (MW)	Studded leather armor	Libro con copertina in mithril					
Statuetta di giada a forma di drago	Amulet of natural WIS +2	Ring of protection +1					
Pietra del golem (+4 STR / +4 CON enhancement / fire resistance 15 / 15 minutes / once per day)							
Artiglio di Zargas (“Mirror image” CL 9 / once per day)					Zaino pieno di alabastro		
Brestplate +2	Ring of protection +2	Cloak of resustence +2					
Warhammer +2 cold iron	Amulet of natural AC +2	Ioun stone WIS +2 (competence)					
<b>MONEY: 825 gp</b>							
Skills		TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source
Appraise			INT	1			
Balance			DEX	3			
Bluff			CHA	-2		+1 holy	
Climb			STR	2			
Concentration	X	12	CON	0	10	+2 <i>master</i>	2C6Hp1Hi1R

Craft metalworking	X	<b>17 (+2 runes)</b>	INT	1	12	2 + 2 (race)	8C3H1R
Craft...	X		INT	1			
Craft...	X		INT	1			
Decipher script			INT	1			
Diplomacy	X	<b>5</b>	CHA	-2	6	+1 holy	5R1H
Disable device			INT	1			
Disguise			CHA	-2		+1 holy	
Escape artist			DEX	3			
Forgery			INT	1			
Gather information			CHA	-2		+1 holy	
Handle animal	Hp		CHA	-2		+1 holy	
Heal	CRHi	<b>11</b>	WIS	7	4		2C1Hp1Hi
Hide			DEX	3			
Intimidate			CHA	-2		+1 holy	
Jump			STR	2			
Knowledge arcana	X	<b>5</b>	INT	1	4		4R
Kn. dungeoneering	CHp		INT	1			
Knowledge nature	CHp		INT	1			
Knowledge religion	X	<b>19</b>	INT	1	15	+3 <i>master</i>	4C4R7H
Knowledge the planes	CHp	<b>3</b>	INT	1	2		2H
Knowledge...	CHp		INT	1			
Knowledge...	CHp		INT	1			
Knowledge...	CHp		INT	1			
Knowledge...	CHp		INT	1			
Listen	Hp	<b>5</b>	WIS	7		+2 -4 (flaw)	
Move silently			DEX	3			
Open lock			DEX	3			
Perform	Hp		CHA	-2		+1 holy	
Profession...	X		WIS	7			
Profession...	X		WIS	7			
Ride			DEX	3			
Search			INT	1			
Sense motive	H		WIS	7			
Sleight of hand			DEX	3			
Spellcraft	X	<b>10</b>	INT	1	9		8C1Hi
Spot	Hp	<b>5</b>	WIS	7		+2 -4 (flaw)	
Survival	Hp		WIS	7			
Swim	Hp		STR	2			
Tumble			DEX	3			
Use magic device			CHA	-2		+1 holy	
Use rope			DEX	3			
SPELLCASTING				Base Save DC:			
Level	Per day	Bonus	DC	Level	Per day	Bonus	DC
0	6		<b>17</b>	5	4	1	<b>22</b>
1	6	<b>2</b>	<b>18</b>	6	4	1	<b>23</b>
2	6	<b>2</b>	<b>19</b>	7	3	1	<b>24</b>

3	5	2	10	8		25	
4	5	1	21	9		26	
<b>DOMAIN POWERS</b>							
<b>METAL</b> = free <b>martial weapon proficiency</b> “warhammer” feat; and free <b>weapon focus</b> “warhammer” feat.			<b>CAVERN</b> = you gain stonecunning as a dwarf; if you already have stonecunning its bonus increases to +4.				
<b>CRAFT</b> = cast <b>conjuration “creation” spells</b> at +1 caster level.			<b>DWARF</b> = free “ <b>great fortitude</b> ” feat.				
<b>EARTH</b> = turn/destroy air creatures as undead; and rebuke, command or bolster earth creatures as undead (once per day)			<b>KNOWLEDGE</b> = all knowledge skills are treated as class skills; you cast all <b>divination spells</b> at +1 caster level.				
<b>PROTECTION</b> = protective ward (supernatural ability): you grant to touched creature a resistance bonus equal to your class level (+5) to her next ST.							
<b>SPELLS KNOWN &amp; PREPARED</b>							
<b>LEVEL 0</b>		<b>DC</b>		<b>LEVEL 1</b>		<b>DC</b>	
Create water (30 gallons)		*		Detect secret doors		*	
Cure minor wounds		*		Animate rope		*	
Detect magic		*		Magic weapon (14 min)		*	
Detect poison		*		Magic stone		*	
Guidance		*		Detect secret doors		*	
Inflict minor wounds		*		Magic weapon		*	
Light (T)		*		Sanctuary		18	
Mending		*		Cure light wounds (1d8+5)		*	
Purify food and drink		*		Divine favour (+4 hit, dmg / 1 min)		*	
Read magic		*		Bless (T) (15 min)		*	
Resistance		*		Remove fear		*	
Virtue		*					
Amanuensis		*					
<b>LEVEL 2</b>		<b>DC</b>		<b>LEVEL 3</b>		<b>DC</b>	
Darkness		*		Stone shape (24 cu.Ft.)		*	
Wood shape		*		Clairaudiance / Clairvoyance		*	
Bear’s endurance (14 min)		*		Protection from energy (120 points)		*	
Soften earth and stone		*		Meld into stone		*	
Detect thoughts		19		Create food and water		*	
Heat metal		19		Glyph of warding		20	
Shield other		*		Keen edge		*	
Cure moderate wounds (2d8+10)		*		Cure serious wound (3d8+14)		*	
Spiritual weapon (T) (1d8+5 / 15 rounds)		*		Energy vortex (T) (1d8+15 / 2d8+30 – 20 Ft rad)		20	
Deific vengeance (5d6 damage / 10d6 vs undead)		19		Shield of warding (+3 sacred AC and REFL – 14 min)		*	

Restoration lesser	*		Ring of blades (15 min – 1d8+10)	*	
Divine favour (+4 hit, dmg / 2 min) extended	*		Spiritual weapon (T) (1d8+5 / 30 rounds) extended	*	
Magic weapon (28 min)	*		Bear's endurance (28 min)	*	
			Cure light wounds empowered (1d8+5 x1.5)		
<b>LEVEL 4</b>	<b>DC</b>		<b>LEVEL 5</b>	<b>DC</b>	
Leomund's secure shelter (30 hours)	*		Wall of stone (15 inch thick – area 65 Ft square)	*	
Minor creation (15 hours – 15 cubic Ft)	*		True seeing (15 min)	*	
Magic weapon greater (14 hours / +3 enchantment)	*		Spell resistance (SR 26 – 14 min)	*	
Rusting grasp	*		Passwall (5x8x14 Ft tunnel – 14 hours)	*	
Spike stones (14 hours)	21		<del>Wall of stone (15 inch thick – area 65 Ft square)</del>	*	
Divination (85%)	*		Fabricate (140 cubic Ft material – 14 cubic Ft mineral)	*	
Spell immunity (140 min – 3 spell)			Wall of iron (2 inch thick – area 50 Ft square – 10d6 REFL negates)	22	
Death ward (14 min)	*		Righteous might (T) (15 round)	*	
Recitation (T) (60 Ft rad - +2 AC, attacks, ST – 16 rounds)	*		Earth reaver (4d6 impact + 3d6 fire – REFL or fall prone)	22	
Cure critical wounds (4d8+14)	*		Vigor greater (24 rounds – fast healing 4)	*	
Divine power (14 rounds – +6 STR – +14 HP – BAB = 14/9/4)	*		Raise dead	*	
Cure moderate wounds empowered (2d8+10 x1.5)	*		Leomund's secure shelter (60 hours) extended	*	
Deific vengeance empowered (5d6 x1.5 damage / 10d6 x1.5 vs undead)	19		Recitation (T) (60 Ft rad - +2 AC, attacks, ST – 32 rounds) extended	*	
			Divine power (28 rounds – +6 STR – +14 HP – BAB = 14/9/4) extended	*	
			Cure serious wound empowered (3d8+14 x1.5)	*	
			Energy vortex (T) (1d8+15 x1.5 / 2d8+30 x1.5 – 20 Ft rad)	20	
<b>LEVEL 6</b>	<b>DC</b>		<b>LEVEL 7</b>	<b>DC</b>	
Blade barrier (T) (300 Ft long or 30 FT rad – 15 min – 15d6)	23		Earthquake	24	
Find the path (150 min)	*		Legend lore	*	
Fantastic machine (15 min)	*		Repulsion	24	
Stone tell (15 min)	*		Maw of stone	24	
Stoneskin (140 min – 140 damage – DR 10/adamantine)	*		Major creation	*	
<del>Find the path (150 min)</del>	<del>*</del>		Dictum	24	
Antimagic field (10 Ft radius – 140 min).	*		Transmute metal to wood	24	
Heal (140 points)	23		Bestow greater curse	24	
Vigorous circle (5 creatures within 30 Ft – 24 rounds – fast healing 3)	*		Brilliant blade (T) (15 min)	*	
Cometfall (14d6 – knock prone – 5ft radius)	23		Mass cure serious wounds (3d8+14)	*	
Visage of the deity (14 rounds)	*		Radiant assault (14d6 – 20 Ft burst)	24	

Righteous might (T) (30 round extended)	*		Vigorous circle (5 creat within 30 Ft – 48 rounds – fast healing 3) ext.	*	
Vigor greater (48 rounds – fast healing 4) extended	*		Visage of the deity (28 rounds) estended	*	
Cure critical wounds empowered (4d8+14 x.15)			Antimagic field (10 Ft radius – 280 min) extended.	*	
			Earth reaver empowered (4d6 imp + 3d6 fire x1.5 – REFL or fall prone)	22	

## BACKGROUND

Sono nato al Nord ... in un piccolo clan di minatori. Pil mio clan produceva il miglior ferro della regione e praticamente tutta la vita del clan ruotava attorno alle miniere ed alle fonderie.

È per questo che fui scelto, settimo di dodici fratelli, per dedicare la mia vita al servizio di una divinità ... onore in guerra, famiglia, figli ... tutto per me doveva passare in secondo piano!

E nel mio clan il dio più pregato ed invocato non è Moradin, il sommo padre, cui comunque si tributa il dovuto rispetto; è Dumathoin, custode delle montagne e dei tesori e dei segreti che esse nascondono.

Dopo anni di duro apprendistato finalmente fui ordinato chierico ... e subito fui sommerso di incarichi (come tutti i nuovi ordinati prima di me) ... non me ne lamentavo, sapevo che era mio compito.

Finalmente dopo sei mesi un incarico serio: dovevo accompagnare dei giovani minatori ad esplorare una serie di nuove gallerie ... tutte zone già esplorate dagli "esperti", ovviamente ... niente di pericoloso ... solo qualcosa per "fare esperienza" ... insomma qualcosa che mi ha messo addosso una gran fifa ed un gran senso di responsabilità per quei giovani minatori.

Poi successe qualcosa di impensabile ... un goblin, non so se fosse stato lasciato lì apposta o se fosse sfuggito alla sorveglianza ... un goblin ci sbarra il passo e prova a fare il gradasso con dei "ragazzini ... cuccioli di nano" ... potevamo cavarcela ... magari avremmo pure imparato qualcosa ... comincio a dare gli ordini (lo sentivo come un dovere) su come affrontare la minaccia verde ... poi Gerth, un giovane tranquillo coi capelli rossicci sempre timido ed in disparte esplose in un urlo di rabbia, si rivolge ai suoi compagni "*Lasciatelo a me ... vi farò vedere io se sono il codardo che credete ...*" ... estrae una boccetta dalla cintura e si lancia urlando contro il goblin (che si stava spaventando a vedere la scena)...

Poi capisco ... olio di impatto ...

E realizzo ... uno strano odore nell'aria ... gas di miniera ...

Il mio "*NO! Fermo!*" arriva troppo tardi ...

## KABOOOM!

L'esplosione ci travolge tutti ... Gerth ed il goblin finiscono dilaniati ... la mia barba è in fiamme ma, non so come riesco a trovare la freddezza necessaria per spartire le poche cure che sono in grado di lanciare tra i feriti ...

Il bilancio è comunque grave ... dodici giovani minatori morti ... quattro feriti più o meno gravi ... ed io con una orrenda ustione che mi deturpa corpo e viso ... e barba!

Nessuno mi dà la colpa dell'accaduto ... le testimonianze dei superstiti chiariscono la situazione ... nessuno tranne me stesso!

Così d'accordo col mio mentore e con i famigliari più stretti decido di partire ... un breve viaggio per trovare un famoso eremita e discutere con lui, il nano più saggio del Nord secondo alcuni, di quello che è successo ...

L'eremita, un vecchio nano senza un braccio che porta tatuati sul petto i simboli di tutte le divinità naniche mi accoglie con freddezza ... mi va già bene che mi abbia accolto.

Passo altri due anni con lui raccolto in meditazione ed in preghiera e discutendo della fede e di quanto mi è successo ... la maggior parte del tempo, però, lo passiamo lavorando: il lavoro permette di concentrare meglio i pensieri ... di capire meglio chi siamo ... lui lavora la pietra (è impressionante vedere come fa con una mano sola) ... io mi dedico ai metalli, lavoro di forgia certo, ma mi diletto anche ad impreziosire con le rune che preferisco i miei lavori ...

È così che capisco che quelle rune "decorative" possono essere veicolo di potenti magie ... e mi applico affinché ciò avvenga.

Sto imparando di nuovo, finalmente convinto che Dumathoin mi guarda benevolo.

Sono un nano nuovo quando quattro goblin hanno la sventurata idea di venire a cercare qui oro e cibarie ... l'eremita intavola una trattativa ... i goblin rispondono con le armi ... io reagisco ... e mentre ne abbatto un paio a martellate, invoco Dumathoin che sciolga le armi degli altri due ... funziona! La battaglia è vinta ... la mia prima battaglia è vinta!

L'eremita mi guarda soddisfatto mentre col braccio buono sferra un micidiale pugno ad un goblin morente per finirlo ... "*... è ora che tu torni a casa ...*"!

Certo torno a casa ... ma non mi fermo lì ... non c'è bisogno di me, e Dumathoin mi spinge a viaggiare ... tanti sono i segreti che le montagne devono ancora rivelare ... e ancora di più sono quelli che non dovranno mai essere rivelati.

Parto dopo solo un mese di riposo a casa ... la prima destinazione saranno le valli elfiche ... sono proprio curioso di vedere gli elfi con le loro orecchie a punta da ... da ... da elfi!

---

### **LICENZE DI USO:**

D&D, Dungeons & Dragons e Forgotten Realms sono marchi di proprietà della Wizards of the coast inc.

Con questa pubblicazione non si intende infrangere alcun diritto d'autore. La citazione di nomi, marchi o estratti non intende infrangere nessun diritto dei detentori. Questa è una pubblicazione a carattere amatoriale a scopo puramente di intrattenimento. Ogni riferimento o somiglianza a fatti, cose, organizzazioni, persone, luoghi o eventi realmente esistenti è puramente casuale.

---

Questa opera, scritta da Zuri Marco, viene rilasciata sotto licenza: “[Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5 Italia License](#).”

Ulteriori informazioni e la versione “legale” della licenza sono reperibili sul sito:  
<http://www.creativecommons.it/Licenze>.

Per contattare l'autore dell'opera scrivete a:

[zuri.marco@gmail.com](mailto:zuri.marco@gmail.com)

oppure a:

[buffoni.arroganti@gmail.com](mailto:buffoni.arroganti@gmail.com)

---