

| 3.5 - 02 | | Age | 17 | Hair / Fur | Red / Brown | Weight | 190 lb |
|------------------------|--|----------------------------|-----------|---|--------------------------|--------------------------|--------------------|
| | | Eyes | Yellow | Height | 5'00'' | 8/8, 6/8, 6/8, 8/8, 8/8. | |
| Race | Shifter | Size | Medium | | | | |
| Gender | Male | Action points | | | | | |
| Homeland | Thrane | | | Look: | vestito sempre di scuro. | | |
| Religion | Balinor | | | Languages: | common, sylvan. | | |
| Alignment | CG | | | | | | |
| | | Standard | Temporary | | | | |
| STR | 16 | 3 | | | SPEED | 30 Ft | |
| DEX | 16 | 3 | | | INITIATIVE | (3+2) 5 | |
| CON* | 19 | 4 | 21 | 5 | Check penalty: | -1 | |
| INT | 12 | 1 | | | HP | 8+4d8+20 = 56 (+5) | |
| WIS | 7 | -2 | | | AC | 10+3+4+1 = 18 (+2) | |
| CHA | 5 | -3 | | | DEX + Armor + Shield | | |
| | | Touch | 13 | Flat-footed | 15 | DR | 5 / silver (shift) |
| FORT | 4+4 | | 8 (+1) | | Conditional modifiers: | | |
| REFL | 3+4 | | 7 | | | | |
| WILL | -2+1 | | -1 | | | | |
| | | Carrying capacity: | | | | | |
| BASE ATTACK | 5 | MALEE | +8 | | Light load | 76 lb | |
| | | RANGED | +8 | | Medium load | 77 – 153 lb | |
| GRAPPLE | +8 | | | | Heavy load | 154 – 230 lb | |
| Attacks | Weapon | | | Attack bonus | Damage | Critical | |
| | Longsword +1 | | | 9 | 1d8+4 | 19-20 x2 | |
| | Shortsword MW adamantine | | | 9 | 1d6+3 | 20 x3 | |
| | Mighty (+1) composite longbow MW | | | 8 (110 Ft) | 1d8 | 20 x3 | |
| | Two bladed scimitar +1 / +1 | | | 5 / 5 (-1 AC) | 1d6+4 / 1d6+4 | 18-20 x2 | |
| | War Scythe | | | 7 (-1 AC) | 2d4+4 | 20 x4 | |
| | Longsword +1 (Primary) | | | 7 (-1 AC) | 1d8+4 | 19-20 x2 | |
| | Shortsword adamantine MW (off-hand) | | | 6 (-1 AC) | 1d6+1 | 20 x3 | |
| MAGIC ITEMS WORN | | | | | | | |
| HEAD | Headband, hat, helmet, phylactery | | | Headband +2 CON (10 rounds per day – free action) | | | |
| EYES | Eye lenses, goggles | | | | | | |
| NECK | Amulet, brooch, medallion, periapt, scarab | | | | | | |
| SHOULDERS | Cloak, cape, mantle | | | Darkweave mantle. | | | |
| RING 1 | | | | | | | |
| RING 2 | | | | | | | |
| HANDS | Gloves, gauntlets | | | | | | |
| ARMS / WRISTS | Bracers, bracelets | | | | | | |
| SHIELD | | | | Buckler MW | | | |
| BODY | Robe, suit of armor | | | Chain shirt MW | | | |
| TORSO | Vest, vestment, shirt | | | Adventurer's outfit | | | |
| WAIST | Belt, girdle | | | Pouch belt. | | | |
| FEET | Boots, shoes, slippers | | | | | | |
| RACIAL TRAITS & POWERS | | | | | | | |
| Low-light vision | | +2 balance, climb and jump | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|------------|---|----|--|--------------|-------------------|--|
| Shifting 2 per day (8 rounds) | | | | Shifting trait: beasthide (+2 AC - +2 CON); DR 5/silver | | | |
| FEATS & CLASS FEATURES | | | | | | | |
| 1st favored enemy (+2) “Dragons” | | | | Track (Pag 101) | | Wild empathy (+1) | |
| Shifter instincts (S) | | Combat style: two weapon combat (two weapon fighting) | | | | Endurance | |
| Shifter defence (S) | | Animal companion | | 2 nd favored enemy (+4) “Living constructs” | | | |
| Equipment | | | | Amici: | | | |
| Documenti di identità | | | | <ul style="list-style-type: none"> Sergente Dolom (nano – sergente delle guardie di Sharn) Skakkan (goblin – mercante delle fogne di Sharn) Lady Elaydren D’Vown (casa Kannith). Titolo: <ul style="list-style-type: none"> Amico e protettore del Breland. | | | |
| Chain shirt MW + buckler MW | | | | | | | |
| Longsword +1 + Shortsword adamantine MW | | | | | | | |
| Dagger x2 + Short sword MW + Handaxe MW. | | | | | | | |
| Two bladed scimitar +1 / +1 (Spada intelligente a forma di cavallo e con la personalità di un cavallo. Trasmette una voglia matta di cavalcare) | | | | | | | |
| Mighty (+1) composite longbow MW + 50 arrows | | | | | | | |
| Backpack + tent + bedroll x2 + hunter tools | | | | | | | |
| 5 torches + flint & steel x2 | | | | | | | |
| Potion “Cure light wounds” | | | | | | | |
| 4 sunrod (torce “a pile”) + 30 sunrod nello zaino di Heward. | | | | | | | |
| Healer’s kit (14 charges) + 2 boccette “cura 1 HP” | | | | | | | |
| Canna da pesca e lenze. | | | | | | | |
| Waterskin | | | | | | | |
| 70 Ft rope (+70 Ft rope nello zaino di Heward) | | | | | | | |
| Traveller’s outfit x2 + mantello verde scuro del mercante (5 GP) | | | | | | | |
| Potion “Lesser restoration” | | | | | | | |
| Darkweave mantle (+1 hide in zone a scarsa illuminazione) | | | | | | | |
| Thieves tools. | | | | | | | |
| Oil of magic weapon | | | | | | | |
| War scythe | | | | | | | |
| Potion “Cure moderate wounds” | | | | | | | |
| Potion “Resist energy: fire” | | | | | | | |
| MONEY: 3454,55 GP | | | | | | | |
| Skills | TOT | Ability | | Ranks | Bonus | Source | |
| Balance | 5 | DEX | 3 | 0 | 2 | | |
| Bluff | | CHA | -3 | | | | |
| Climb* | 6 | STR | 3 | 1 | 2 | R | |
| Concentration* | | CON | 4 | | | | |
| Craft trapmaking* | 4 | INT | 1 | 3 | | 3R | |
| Craft bowmaking* | 4 | INT | 1 | 3 | | 3R | |
| Handle animal * | -2 | CHA | -3 | 1 | | R | |
| Heal* | 1 (+2) | WIS | -2 | 3 | (+2) | 3R | |
| Hide* | 6 (+1) | DEX | 3 | 3 | (+1) | 3R | |
| Jump | 5 | STR | 3 | 0 | 2 | | |
| Knowledge arcana* | 2 | INT | 1 | 1 | | R | |
| Kn. dungeoneering* | 2 | INT | 1 | 1 | | R | |
| Knowledge nature* | 2 | INT | 1 | 1 | | R | |
| Knowledge geography* | 9 | INT | 1 | 8 | | 8R | |

| | | | | | | |
|----------------|---|-----|----|-------|---|----|
| Listen* | 4 | WIS | -2 | 5 | 1 | 5R |
| Move silently* | 6 | DEX | 3 | 3 | | 3R |
| Profession...* | | WIS | -2 | | | |
| Ride* | 4 | DEX | 3 | 1 | | R |
| Search* | | INT | 1 | | | |
| Sense motive | 0 | WIS | -2 | 1 (2) | 1 | 2R |
| Spot* | 4 | WIS | -2 | 5 | 1 | 5R |
| Survival* | 3 | WIS | -2 | 5 | | 5R |
| Swim* | 4 | STR | 3 | 1 | | R |
| Tumble | 7 | DEX | 3 | 4 (8) | | 8R |
| Use rope* | 4 | DEX | 3 | 1 | | R |

FAMILIAR / MOUNT / ANIMAL COMPANION

| | | | | | |
|----------------------|--|-------------|--|-------------------|--|
| Race | | Size | | Gender | |
| Alignment | | HD | | Initiative | |
| Space / Reach | | HP | | Speed | |
| STR | | AC | | | |
| DEX | | | | | |
| CON | | | | | |
| INT | | FORT | | | |
| WIS | | REFL | | | |
| CHA | | WILL | | | |

| | | | | |
|----------------|--|--|--|--|
| Attacks | | | | |
| | | | | |

FEATS & POWERS

ABILITIES

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |



KALADISH "HUNTFUR"

Il mio nome è Kaladish... non so perché i miei genitori abbiano voluto chiamarmi così... so solo che era il nome di un eroe delle favole che mi raccontavano da bambino... o forse hanno dato all'eroe il mio stesso nome... chi lo sa... quello che sono oggi lo devo anche a quelle favole... e soprattutto lo devo a quei genitori.

Già... quello che sono oggi... ma cosa sono?

La risposta più semplice sarebbe dire "un cacciatore". È quello che ho fatto da quando sono abbastanza grande da tenere in mano un arco e una spada, e da quando sono abbastanza maturo da capire cosa voglia dire uccidere una creatura... una qualsiasi creatura.

La risposta più complicata... sono uno shifter... un erede di quelle mitiche creature metà uomo e metà animale... erede della loro forza... erede dei loro poteri... erede anche dell'odio che instillavano negli altri.

Ma poi oltre a quello? Chi o cosa sono? Facciamo un passo indietro... torniamo alle mie origini.

Sono nato nel Thrane... un luogo inospitale... in un piccolo villaggio (120 anime) di cacciatori e conciatori di pelli... Fortunatamente sono nato in una famiglia di cacciatori... ho visto alcuni amici morire, avvelenati dalle schifezze che usavano per lavorare le pelli... meglio il bosco, l'aria aperta ed una preda da cacciare.

Mio padre sostiene che è il mio stesso sangue ad avermi reso cacciatore... e non ha tutti i torti. Lui fiutava l'aria per cercare le prede... non so come facesse... Io ancora non lo so fare.

La prima volta che sono "cambiato" mi ero addentrato nel bosco con mio fratello (ah già non ve l'ho detto... ho un fratello maggiore ed una sorellina minore... lui è un guerriero.. un combattente che difende il villaggio.. lei beh... lei è

una strega... si arrabbia se la chiamo così... ma quello che fa è stregoneria! Almeno a quanto ho potuto vedere e capire...).

Mi ero addentrato nel bosco con mio fratello... ad un tratto due lupi (deboli, ridotti alla fame... ma proprio per questo pericolosi, molto pericolosi) sbucano dal nulla e ci attaccano lui reagisce zanne contro zanne... io vengo sbattuto a terra la mandibola del lupo stretta attorno alla gola... ma .. i denti del lupo non mordono... sento dolore certo... ed un rivolo di sangue comincia a scorrere... la mia pelle all'improvviso diventa rigida... dura... resistente...

Il lupo cambia bersaglio: lascia la gola e prova con un braccio... niente! La mia nuova pelle mi protegge. Almeno abbastanza da dare il tempo a mio fratello di sbarazzarsi del primo lupo e di sfoderare la spada contro il secondo per farlo fuggire.

Così è cominciato tutto.

Poi un bel giorno... no aspetta così iniziano le fiabe...

Poi un giorno... sotto una pioggia battente al villaggio arrivano due viaggiatori... da nord... una donna ed un uomo (ma sarà poi un uomo? Mio padre non ne è convinto)... insomma i due stranieri cercano una guida per raggiungere Sharn... La mitica città delle torri...

Eccomi... mi faccio avanti... voglio girare il mondo... voglio vedere quei draghi di cui mi hanno tanto parlato (fin da bambino) e che mi hanno insegnato a combattere... ti servirà vedrai... dicevano...

Lo so che il mio destino, come quello di tutti i membri maschi della mia famiglia è quello di andare ad attendere la morte nella terra dei draghi... ma sono scettico lo stesso...

I miei genitori mi danno la loro benedizione; se questo è ciò che voglio, a loro sta bene. Mio fratello non è d'accordo, non completamente.. ma da bravo fratello maggiore si limita a mettermi in guardia ed a lasciarmi andare.

La parte più difficile è salutare la mia sorellina. È triste al vedermi partire così all'improvviso... poi mi congeda con un laconico "...*Tanto lo sapevo... l'ho visto nei miei sogni che oggi saresti partito...*" ... rimango perplesso, tentato per un attimo di cambiare idea. Poi lei mi dice "*Va! E compi il tuo destino.*"... così sarà... decido di partire alla fine.

"*Tornerò!*" mormoro andandomene.

Così, in tre ci rimettiamo in viaggio... verso Sharn... verso l'avventura!

Ecco cosa sono: **UN AVVENTURIERO!**

LICENZE DI USO:

D&D, Dungeons & Dragons, Eberron 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.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/it/)"

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
