



Player's name:		Ricky	
Campaign / Adventure		Forgotten Forge (and so on)	
Character's name:		Forge	
Class and levels		Wizard 5° / Fighter 1° / Eldritch knight 4°	
Transmuter; forbidden schools <u>necromancy and illusion.</u>		Hit Dices: 4/4, 4/4, 4/4, 10/10, 4/4, 3/4, 2/6, 5/6, 6/6, _/6	
3.5 - 04	Age	6 years	
	Eyes	Purple	
Height	6'06"	Weight	390 lb
Race	Warforged		
Size	Medium	Gender	Male
Face / Reach	5 Ft / 5 FT.		
Homeland	Dargoon		
Religion	« Fire in the Forge »		
Alignement	NN		
Action points			
	Standard	Temporary	
STR	15	2	
DEX	16	3	
CON	16	3	
INT**	(20) 22	(5) 6	
WIS	12	1	
CHA	8	-1	
	SPEED	30 Ft	
	INITIATIVE	+3	
	Arc spell failure	5%	
	HP	4+4d4+1d10+4d6+30 =	
	AC	10+3+2+1 = 16 + expertise DEX + armor + ring	
	Touch	14	Flat-footed 13
FORT	3+1+2+4	10	
REFL	3+1+0+1	5	
WILL	1+4+0+1	6	
		Conditional modifiers:	
		Carrying capacity:	
BASE ATTACK	(2+1+4) 7/2	MELEE	9/4
GRAPPLE	+8	RANGED	10/5
		Light load	66 lb
		Medium load	67 – 133 lb.
		Heavy load	134 – 200 lb.
Attacks	Slam attack	9/4	1d4 +2 20 x2
	Falchion MW	10/5	2d4 +3 18-20 x2
	Adamantine warhammer +1	10/5	1d8+3 (1d8+4 – two-handed) 20 x3
	Repeating crossbow MW	11/6 (80 Ft)	1d8 19-20 x2
	Ray	10	Spell 20 x2
	Touch	9/4	Spell 20 x2
MAGIC ITEMS WORN			
HEAD	Headband, hat, helmet, phylactery, circlet		Headband of intellect +2
RING 1			Ring of protection +1
RING 2			Ring of feather falling
RACIAL TRAITS & POWERS			
Living construct	Composite plating (+2 armor)	Natural attack (slam 1d4)	
Immunities: poison, sleep, paralysis, disease, nausea, fatigue, exhaustion, sickened condition, energy drain.			
Light fortification (25%)			
FEATS & CLASS FEATURES			
Enhanced attributes (+2 ad una caratteristica per 5 minuti; free action – Unearthed Arcana 64).			



BW) Scribe scroll		BW) Extend spell (+1)		BF) Combat expertise			
1) Exotic weapon proficiency “repeating crossbow”				9) Empower spell (+2)			
3) Overload metabolism (heal 5 + HD hit poits once per day - -2 STR and DEX for 10 minutes)							
6) Shocking fist (take damage up to BAB / slam attack 1d4 electricity for each point of damage taken)							
BE) Improved disarm							
Equipment							
Falchion MW		Repeating crossbow MW warforged style					
50 bolts		Backpack		Flint and steel			
Headband of intellect +2		Torch x10.		Pouch belt			
Explorer’s outfit (x2)		Wand “Magic missile III” (11 charges)					
Ring of protection +1		Ring of feather falling		Potion “Repair light damage” x8			
Potion “Repair moderate damage” x2		Potion “Cure light wounds” x5		Katana +1 (di Arturo)			
Adamantine warhammer +1		Scimitar MW (di Luca)		Antitoxin x3			
50 Ft silk rope and grappling hook				Healer’s kit (x8)			
MONEY: 38 GP							
Arcane scrolls:		Lightning bolt (x2) – Fireball (X) – Protection form evil () – Phantom steed () (x2) – Scrying ()					
Skills		TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source
Climb	F	4	STR	2	2		2F
Concentration	WE	15	CON	3	12		7W5E
Craft alchemy	X	8	INT	6	2		1W1E
Heal		3 (+2)	WIS	1	2 (4)	(+2)	4W
Intimidate	F	1	CHA	-1	2		2F
Jump	F	4	STR	2	0	+2 (sin)	
Knowledge arcana	WE	10	INT	6	4		2W2E
Kn. dungeoneering	W	8	INT	6	2		2W
Knowledge nature	W	8	INT	6	2		2W
Knowledge religion	W	9	INT	6	3		3W
Knowledge the planes	W	8	INT	6	2		2W
Knowledge history	W	9	INT	6	3 (4)		2W2E
Knowledge geography	W	7	INT	6	1		1W
Kn. nobility & royalty	WE	7	INT	6	1		1E
Listen		3	WIS	1	2 (4)		4E
Sense motive		3	WIS	1	2 (4)		4W
Spellcraft	WE	16	INT	6	10		7W3E
Spot		3	WIS	1	2 (4)		4E
Tumble		8	DEX	3	5 (10)		2F4W4E
Use magic device		2 (+2)	CHA	-1	3 (6)	+2 scrolls	6W
SPELLCASTING				Base Save DC:		16	
Level	Per day	Bonus	DC	Level	Per day	Bonus	DC
0	4+1		16	5			
1	4+1	1	17	6			
2	3+1	1	18	7			

3	2+1	1	19	8			
4	1+1	1	20	9			
SPELLS KNOWN & PREPARED							
LEVEL 0		DC		LEVEL 1		DC	
Detect magic		*		Enlarge person (8 min)		*	
Mending		*		Magic weapon		*	
Read magic		*		Expeditious retreat		*	
Electric jolt (1d3)		*		Feather fall		*	
Flare		16		Shocking grasp (5d6)		*	
Message		*		Shield		*	
Caltrops		*		Mage armor (8 hours)		*	
Repair minor damage		*		Grease		17	
Amanuensis		*		Obscuring mist (8 minutes)		*	
				Cutting hand (1d6+2 / +2 hit / 8 rounds)		*	
				Fist of stone (+6 STR / 1d6+7 slam)		*	
				Blades of fire (1 round / 1d8 flaming)		*	swift
				True strike		*	
				Repair light damage (1d8+5)		*	
				Burning hands (5d4)		17	
				Protection from good		*	
				Mount		*	
LEVEL 2		DC		LEVEL 3		DC	
Bull's strength		*		Rust ray (2d6+4 / 1d4 AC points)		19	
Bear's endurance		*		Acid breath (15 Ft cone - 8d6)		19	
Melf's acid arrow (2d4 / 3 rounds)		*		Repair light damage empowered (1d8+5 x 1.5)		*	
See invisibility (80 min)		*		Burning hands empowered (5d4 x 1.5)		17	
Battering ram (1d6 / bull rush +10)		*		Shocking grasp empowered (5d6 x 1.5)		*	
Electric loop (4d6 - 4 targets)		18		Lightning bolt (8d6)		19	
Repair moderate damage (2d8+8)		*		Repair serious damage (3d8+8)		*	
Cat's grace		*		Stinking cloud		19	
Knock		*		Fly (8 minutes)		*	
Locate object		18		Fireball (8d6)		19	
Whirlwind blade		*					
Frost breath (4d4)		18					
Levitate		*					
Scorching ray (4d6 - 2 rays)		*					
Mage armor extended (16 hours)		*					

Enlarge person extended (16 min)	*				
LEVEL 4	DC		LEVEL 5	DC	
Sharptooth	*				
Dragon breath (4d8 – 8 rounds)	20				
Repair moderate wounds empowered (2d8+8 x 1.5)	*				
Scorching ray empowered (2 rays – 4d6 x 1.5 each)	*				
Minor cration (8 Ft cubes / 8 hours)	*				
Polymorph (8 min / 8 HD)	*				
Dimension door	*				
Bite of the werewolf (8 rounds)	*				
Note: vuole tornare a Zilargo nella speranza di trovare qualcuno che lo possa riparare per bene. Ha in mente di fondare una nuova colonia su Xen'Drik per ricominciare a costruire warforged.					

“FORGE” – THE STORY SO FAR!

Chi sono?

Spesso me lo domando anche io ...

La risposta più ovvia è: “un warforged”! Ma ovviamente c'è qualcosa di più. Da una parte c'è chi non mi considera nemmeno vivo. Dall'altra chi ha paura di me in quanto “macchina di morte”. La verità è ben lontana.

Chiamatemi Forge!

Sono vivo (se così si può dire) da soli sei anni ... anche se sarebbe più corretto dire “*sono sveglio da soli sei anni*”. Fui ritrovato sul finire della guerra da un vecchio umano, il suo nome era Kyle si definiva archeologo (come ho avuto modo di scoprire in seguito); ero ancora dormiente. Kyle mi risvegliò con la speranza di trovare un “servo” che lo aiutasse nelle faccende di casa; ben presto, tuttavia, si rese conto che ero qualcosa di più ... imparavo giorno dopo giorno cose sempre nuove e sempre più complesse, il tutto ad una velocità sorprendente per un umano.

Kyle era “fuggito di casa”... non me ne ha mai parlato molto. Si era nascosto in un piccolo villaggio del Dargoon dove aveva comprato una modesta casa. In breve la casa era diventata un piccolo laboratorio ... o una infermeria ... o una biblioteca ... insomma un luogo dove le molteplici attività di Kyle trovavano modo di esprimersi. La gente era buona con lui (e di conseguenza sopportava anche la mia presenza senza troppe lamentele), e lui in cambio soccorreva i feriti ed i malati, aggiustava piccole cose e forniva la sua arte in aiuto alle difese della città.

Da parte mia, senza il bisogno di dormire degli umani, avevo molto tempo per leggere ed accrescere le mie conoscenze. In breve i trattati di storia, geografia ed araldica a mia disposizione (la maggior parte della biblioteca di Kyle) li avevo letti

e riletti ... Così passai a letture più complesse: alchimia, meccanica, magia ... e religione.

Quando Kyle scoprì le mie letture non si infuriò e con mio stupore cominciò ad addestrarmi nelle arti arcane insegnandomi per bene i principi della magia e come piegarli alle mie capacità. Vista la mia difficoltà nel concepire le semplici forze illusorie e le intricate forze che governano la vita e la morte mi costrinse a tralasciarle per dedicarmi a tutto ciò che la magia può trasformare, modificare e migliorare.

Passarono quattro anni dal mio risveglio alla mia prima vera esperienza nel mondo. La guerra era appena finita e Kyle decise di riprendere le sue ricerche archeologiche. Partimmo alla ricerca di un antico tempio: fu un viaggio emozionante e pericoloso.

Una banda di briganti goblin ci sbarrò la strada, il mio mentore provò a convincerli che un po' di oro sarebbe valso il passaggio per entrambi ma i goblin rifiutarono volevano qualcos'altro (solo in seguito seppi che volevano ME) ... lo scontro fu inevitabile ... fu sanguinoso ... fu lungo ... le mie arti magiche si esaurirono in fretta e non mi rimase altro che raccogliere una grossa spada e difendermi al meglio cercando nel frattempo di tenere un po' di avversari lontani da Kyle. La situazione si risolse in modo inaspettato due cavalieri (brelandiani a giudicare dalle insegne) risalendo lungo la strada videro la scena e si gettarono in nostro soccorso disperdendo i banditi ancora in vita. Alla fine circa dieci goblin giacevano a terra privi di vita (due li avevo abbattuti con le mie mani); io e Kyle eravamo vivi e danneggiati ... e feriti; i due cavalieri ci aiutarono, e ci prestarono le prime cure.

Forse fu solo per farmi coraggio o semplicemente per non tacere di fronte ad una "cosa" che solo di recente era diventata un "chi"... furono comunque le poche parole dette da uno dei due cavalieri a indicarmi una nuova via: "*Te la cavi bene con le armi, ragazzo! Fossi in te penserei seriamente a trovarmi un posto in qualche milizia.*" mi disse. Kyle fu tutt'altro che felice di udire quelle parole, ma vedendo che io non gli davo molto peso non disse nulla.

Il viaggio proseguì ... trovammo le rovine ... Un luogo di culto dei nani: ne rimaneva ben poco. Solo alcune strane scritte scolpite su una parete ed alcune statue coperte di muschi e di crepe. Ci accampammo nelle rovine e vi restammo per oltre un mese. Kyle copiava e studiava le scritte. Io continuavo a studiare la magia e ad allenarmi, ripensando alle parole del cavaliere.

Un giorno trovammo una cripta ancora integra, un grosso umanoide dall'aspetto rettiloide aveva tentato di saccheggiarla ma era caduto vittima di una trappola (un veleno secondo Kyle). In fondo trovammo l'unica sepoltura inviolata: sotto un arco su cui era scolpita la frase "**che le storie dei molti siano portate alla luce**" giaceva in un sepolcro di pietra uno scriba. Era circondato di tesori, armi ed armature di ottima fattura; un'aura di magia e solennità permeava quel luogo e quegli oggetti; stretto tra le braccia aveva un pesante tomo: il manoscritto fu tutto quello che portammo fuori da quella cripta prima di sigillarne di nuovo l'ingresso. In realtà portammo fuori anche il cadavere dell'uomo-lucertola Kyle voleva studiarlo un po' meglio ed io ero curioso. Fu così che entrai in possesso della mia

prima vera spada: l'enorme spada ricurva che il rettile aveva con se divenne mia inseparabile compagna!

Al ritorno al villaggio il mio rapporto con Kyle era cambiato: io volevo imparare cose nuove e lui non aveva altro da insegnarmi ... o forse semplicemente non voleva ... Kyle doveva studiare ciò che aveva scoperto al tempio ... aveva bisogno di tempo.

Così cercai al villaggio qualcuno che potesse insegnarmi ad usare per bene le armi ... fu Gunther, il capo della milizia locale, un reduce della guerra vecchio, brutto e senza un braccio ad accettare di insegnarmi. Spesi tutti i pochi soldi fin lì messi da parte e dimenticai la magia per un bel pezzo ma alla fine, dopo sei mesi, il mio addestramento marziale era completato: la spada era diventata parte di me.

La mia vita cambiò all'improvviso. Una sera, tornato da un giro di ronda con le guardie cominciai alla mattina di buon'ora, rientrando a casa la trovai vuota: il camino era spento, Kyle doveva essersene andato poco dopo di me.

Sul tavolo restavano poche cose: un sacchetto con pochi spiccioli, due libri, una nota scritta in fretta su un foglio di pergamena ed una nuova enorme spada ricurva ... un regalo d'addio!

La nota era breve ...

*Non cercarmi!
Devo andar via per non mettere in pericolo questa brava gente
e per non mettere in pericolo te!
Riprendi i tuoi studi!
La magia è la tua vera via!*

Non cercarmi!

Non dimenticare!

Era un addio.

Passai la notte intera a riflettere. Alla fine con l'alba arrivò la mia decisione dovevo prendere la mia strada. E forse era indicata tra i libri che ancora non avevo letto.

Trovai la mia risposta nei due libri sul tavolo. Il primo parlava dei warforged ... di chi li aveva creati e di come erano stati creati. C'erano molte parti lasciate inconcludenti ... soprattutto quando si faceva riferimento al perchè erano stati creati. Tuttavia una fu la cosa che mi lasciò perplesso. Nessuno sapeva chi fu il primo ad aver costruito un warforged: c'erano molte ipotesi ma nessuna certezza. L'unica certezza erano le forge. Luoghi maledetti secondo alcuni ... Luoghi che cominciarono a suscitare il mio interesse.

Il secondo era la traduzione del manoscritto del nano ... una traduzione incerta e provvisoria, ma indubbiamente interessante. Dal testo si deduceva la profonda spiritualità dei nani, legata ad un innato senso dell'onore. Un libro interessante

senza dubbio. Anche qui un mistero ... un riferimento ad un “signore della forgia” chiamato Reorx ... un “dio” capace di dare vita a ciò che forgiava.

E se fosse la verità?

Così cominciò la mia ricerca... un pellegrinaggio alla ricerca delle antiche forge (chiuso dopo la guerra), per trovare LA risposta.

Ho vagato per mesi alla ricerca dell'indizio giusto. Ed ora finalmente ne ho trovato uno: un bardo chiamato “eroe del Breland” si esibisce a Sharn in parecchie locande; canta di un manipolo di eroi che avrebbe visitato ben due delle forge perdute. Bene! In marcia! Sharn e le sue torri mi aspettano!

Ah già ... voi direte ... *“Cerchi LA risposta. Ma qual'è la domanda?”*

La domanda è semplice, ed è sempre la stessa:

Io chi sono?

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-sa/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
