

Torneo di Dungeons & Dragons Ludicamente 2006															
Scheda del personaggio															
Personaggio:		Sethorius Naragy		Giocatore:				Razza:		Mezz'elfo					
Allineam.:		Legale Neutrale		Divinità:		Boccob		Sesso:		Maschio					
Età:		54		Altezza:		1,70		Peso:		60 Kg		Occhi:		Blu	
Capelli:		Neri		Taglia:		Media									
Classi e livello								Punti Ferita							
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	increm. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti			
Mago				16	5	-	1	5	20						
Mago				4	3	-	2								
Mago				4	3	-	3								
Mago				4	3	Int	4								
Mago				5	3	-	5								
								PX:	10000						
Classe Armatura								Iniziativa			rid danno				
16	Base + taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp. Kg			
	10		+3		+2		+1		+2	+2		leggero	16,5		
	CA sorpreso		14		CA contatto		13					medio	33		
Caratteristiche						Bonus d'attacco									
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	pesan.	50	
FOR	10	-	10	-			Mischia	+2	+2	-	-		sollev.	50	
DES	14	+2	14	+2			Distanza	+4	+2	+2	-		terra	100	
COS	12	+1	12	+1			Tiri Salvezza						Movimento		
INT	15	+2	16	+3				Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	movimento	
SAG	14	+2	14	+2			Tempra	+4	+1	+1		+2	L	9 m	
CAR	10	-	10	-			Riflessi	+3	+1	+2					
Lottare					+2		Volontà	+6	+4	+2					
Armi															
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale						
Pugnale perfetto		+3 (+5)	1d4	19-20/x2	3 m	M	0,5	Perf. Tagl.	Perfetto						
Pugnale (5)		+2 (+4)	1d4	19-20/x2	3 m	M	0,5	Perf. Tagl.							
Pugnale in argento alchemico		+2 (+4)	1d4-1	19-20/x2	3 m	M	0,5	Perf. Tagl.	Argento alchem.						
Armature / Altre protezioni															
Nome		B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo	Speciale						
Bracciali dell'Armatura +3		+3	-	-	-	-	0,5	-							
Abilità															
Abilità	Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità	Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro				
Sapienza Magica	+16	Int	+3	8	+5										
Conos. (arcane)	+11	Int	+3	8											
Conos. (storia)	+8	Int	+3	5											
Concentrazione	+9	Cos	+1	8											
Decif. scritture	+7	Int	+3	4											
Diplomazia	+2	Car	-	0	+2										
Raccog. Inform.	+2	Car	-	0	+2										
Ascoltare	+5	Sag	+2	0	+3										
Osservare	+5	Sag	+2	0	+3										
Cercare	+4	Int	+3	0	+1										

Talenti						Abilità di classe						Abilità di razza					
Scrivere Pergamene						Evocare Famiglio						Immunità a <i>Sonno</i>					
Robustezza												+2 TS contro Incant.					
Abilità focaliz.(Sapient. Magica)												Visione crepuscolare					
Incantesimi Prolungati												Sangue Elfico					
Allerta (famiglio)																	

Incantesimi							
Incantesimi al giorno						Per battere RI	Commenti
livello	num	rimasti	CD x TS	Libro	inc. bonus	+5	Scuola di specializzazione:
0	4+1		13	Tutti	-		Invocazione
1	3+1		14	8	1		
2	2+1		15	4	1		Modificat. CD
3	1+1		16	2	1	+3	Scuole proibite:
4							Evocazione
5							Necromanzia
6							
7						% fallimento	
8						-	
9							
Incantesimi memorizzati/libro/conosciuti							
Memorizzati				Livello	Libro		Livello
					Tutti		0
					Scudo		1
					Charme su persone		1
					Ingrandire persone		1
					Dardo incantato (Invocazione)		1
					Ritirata rapida		1
					Stretta folgorante (Invocazione)		1
					Comprensione dei linguaggi		1
					Ritirata rapida		1
					Raggio rovente (Invocazione)		2
					Immagine speculare		2
					Sfocatura		2
					Trama ipnotica		2
					Palla di fuoco (Invocazione)		3
					Velocità		3

Background di Gruppo

Poche cose sono più dolorose della luce del giorno che investe le pupille dilatate di una persona che da lungo tempo è abituata alle tenebre. Il dolore è tangibile e trafugge l'iride come una lama incandescente. Nonostante questo non avete mai provato una gioia maggiore nel sentire quel dolore così caldo e accecante. Dopo giorni e giorni passati a cercare una via per la superficie infine ce l'avete fatta. Non è stato semplice e siete quasi sicuri che altri gruppi di fuggiaschi come voi hanno trovato altre strade e altri destini: le loro urla disperate ancora oggi non vi lasciano prender sonno serenamente. Sembra una cosa molto brutta, ma non riuscite a non esser un poco contenti che non sia toccato a voi perdervi in quelle grotte fino alla morte, la loro morte ha portato voi alla salvezza. Una volta usciti dal sottile muro di roccia che Koral ha sfondato, potete finalmente respirare l'aria fresca, profumi e odori che vi riportano alla mente immagini che da lungo sognate: fiori, campi di erba, alberi e colori sgargianti. Però il senso di pericolo è ancora alle spalle e vi adagate poco su quella paradisiaca e ritrovata sensazione di benessere, cercando invece in fretta un luogo ove nascondervi. Ora è il momento di fare il punto della situazione. Siete rimasti in pochi, per la precisione in cinque. Koral, il forte e taciturno mezzorco che ha condotto la fuga. Anche se non sembra avere le caratteristiche del leader è lui che ha organizzato il gruppo e ha spronato tutti ad andar avanti quando ogni cosa sembrava perduta. Deciso a salvare tutti, non si arrende mai, raro è sentir la sua voce ma i suoi occhi malinconici sono in grado di dire molte cose. Lorelai, o almeno questo è il nome che ha deciso di darsi, la agile e scaltra ladra umana che si muove come un furetto. Non ricorda nulla del suo passato ma è ancora in grado di rubare tutti gli averi del primo sprovveduto che rimanga colpito dal suo fascino. Inoltre è sempre lei la più esperta negli ambienti boschivi, anche se non saprebbe dire come mai lo sappia fare. Thoolan, il chierico errante che ancora non ha perso la Fede nonostante quello che ha passato. Ama la compagnia degli altri reduci dalla fuga e forse è quello che più di tutti ci tiene a tener unito il gruppo ancora oggi. Sethorius, il mezzelfo mago si guarda intorno sempre con grande circospezione. Purtroppo dalla fuga in poi sembra non aver la stessa fiducia nelle sue arti magiche, nonostante tutti invece ne constatinò facilmente i benefici. Infine Celliath, il triste mezzelfo bardo, che sembra aver fatto dei canti di morte un'arte. Tanto bravo nel suonare e nel cantare quanto triste per la malinconia che trasmette. Anche su di lui sono evidenti i segni della lunga reclusione. Se già vi eravate incrociati e, chi più chi meno, conosciuti durante la prigionia, certamente dal giorno della fuga in poi avete stretto un legame molto stretto. C'è chi è più loquace e chi invece preferisce il silenzio, c'è chi adora un Dio con tutto se stesso e chi non crede più in nulla, chi non ricorda nemmeno il proprio nome e chi invece ricorda tutte le atrocità subite anche fin troppo bene. Il vostro legame supera tutte queste diversità. Avete visto la morte, e una morte orribile, come l'unico epilogo della vostra vita; anzi spesso la morte non era nemmeno la fine, si poteva ancora tornare a vivere nell'ombra di se stessi. Poi la possibilità inattesa di una nuova vita. Ognuno di voi ha contribuito a realizzare la fuga, ognuno di voi ha sostenuto gli altri e non ha permesso loro di cedere. In qualche modo ognuno di voi deve ringraziare gli altri per esser ancora vivo e per poter ricominciare. E poi, solo negli altri fuggitivi potete trovare una persona in grado di capire davvero cosa avete passato, pochi altri sono in grado di capire, bisogna provarlo sulla propria pelle ... e non lo augurate di certo a nessuno. Adesso, dopo qualche settimana di libertà, state finalmente riassaporando il gusto di una vita normale. Non tutto va ancora bene e ognuno lo nota nei problemi e nei complessi che accusano gli altri compagni di viaggio. Avete bisogno di un posto tranquillo dove passare un po' di tempo e ritrovare voi stessi. Thoolan, passando in uno dei vari villaggi dove era solito prima trattenersi qualche giorno, ha trovato una lettera di un suo vecchio amico, Eogan, per lui. E' di qualche settimana prima e lo invita a raggiungerlo a Montigliano sul Sulmacco, un posto a quanto pare ideale per riposarsi e decidere cosa fare del proprio futuro. E' parsa a tutti un'ottima scelta, anche perché per molti tornare a casa vorrebbe dire affrontare questioni ancora troppo dolorose. Così avete preso una nave fino a Vlekstaadt, uno dei più importanti porti del mare ghiacciato, situato nella baia della zanna bianca, e vi siete diretti a sud costeggiando la foresta di Forlorn per poi piegare verso est per raggiungere le rive dello Zumkend e, finalmente, la tranquilla città di Montigliano sul Summaco.

Background di Sethorius

Cresciuto in una stazione di posta, hai passato la tua infanzia ascoltando storie di luoghi lontani da persone pronte a riprendere la loro strada. Ti è stato naturale quindi lasciare quella

casa per realizzare i tuoi sogni: diventare un mago e vedere il mondo. E così hai fatto: hai studiato con profitto e hai visitato mille luoghi diversi. Ed è stata la tua insaziabile curiosità a spingerti ad organizzare una spedizione nell'Underdark, alla ricerca di una mitica città sotterranea. Quale incredibile disgrazia invece ti sei attirato addosso: tu e i tuoi compagni siete stati catturati facilmente, fin troppo facilmente, da due mind flyer, e dai loro servitori. Vi hanno legato e condotto in una prigione sotterranea, e qui è cominciato l'incubo: chiuso in una cella con molti altri schiavi, incatenato alla parete con un collare, con poco cibo, poca acqua, poco spazio per respirare, costretto a lavorare duramente per le due bestie tentacolate, che si divertono a succhiare i cervelli dei meno laboriosi, e a praticare le loro perversioni. E come ulteriore beffa, i tuoi incantesimi non funzionano: qualche potente forza oscura li blocca... Sempre più stanco e rassegnato, non credi di poter mai tornare a vedere il sole. E quando scoppia un temibile incendio, le tue speranze di sopravvivere svaniscono sempre di più. Ma tenti un ultimo disperato incantesimo, e in effetti l'impedimento non esiste più, tutot scorre alla perfezione. Ti liberi dai tuoi legami, e cerchi una via d'uscita. Tra il fumo e il fuoco scorgi un gruppo più compatto di altri, e decidi di seguirli: l'unione fa la forza, e per uscire svrete bisogno di tutta la forza disponibile. Mentre cercate una via di fuga, Lorelai, una povera fanciulla più volte duramente sevizata dai vostri aguzzini, trova una stanza colma di oggetti sottratti ai prigionieri. Tra cose utili e meno, trovi anche il tuo libro degli incantesimi, e con gratitudine lo abbracci stretto al cuore. E ora, beh, ora siete fuori. Fuori dalle mani degli aboleth e fuori dalle oscure tenebre del Profondo. Fuori. Ma non si può dire che tutto sia finito. Certo, i vostri aguzzini sono morti, ma voi fuggitivi superstiti non riuscite ancora a separarvi gli uni dagli altri. Sembra che tutti e sei abbiate bisogno di qualcuno che vi capisca quando la notte vi svegliate urlando, o quando un normale rumore vi fa sussultare. Lorelai, poverina, è la più malridotta: ha perso completamente la memoria. E probabilmente è meglio così. Gli altri, gli altri si mostrano coraggiosi, ma ciascuno ha qualche pezzo che ancora stona. e tu. Beh, tu non riesci a fidarti: chi sa cosa si può nascondere dietro le parole amichevoli di uno sconosciuto? E come si può affrontare il mondo senza una via di fuga, un piano di riserva, un'ancora di salvezza? Qualcosa che impedisca di tornare nell'incubo...

