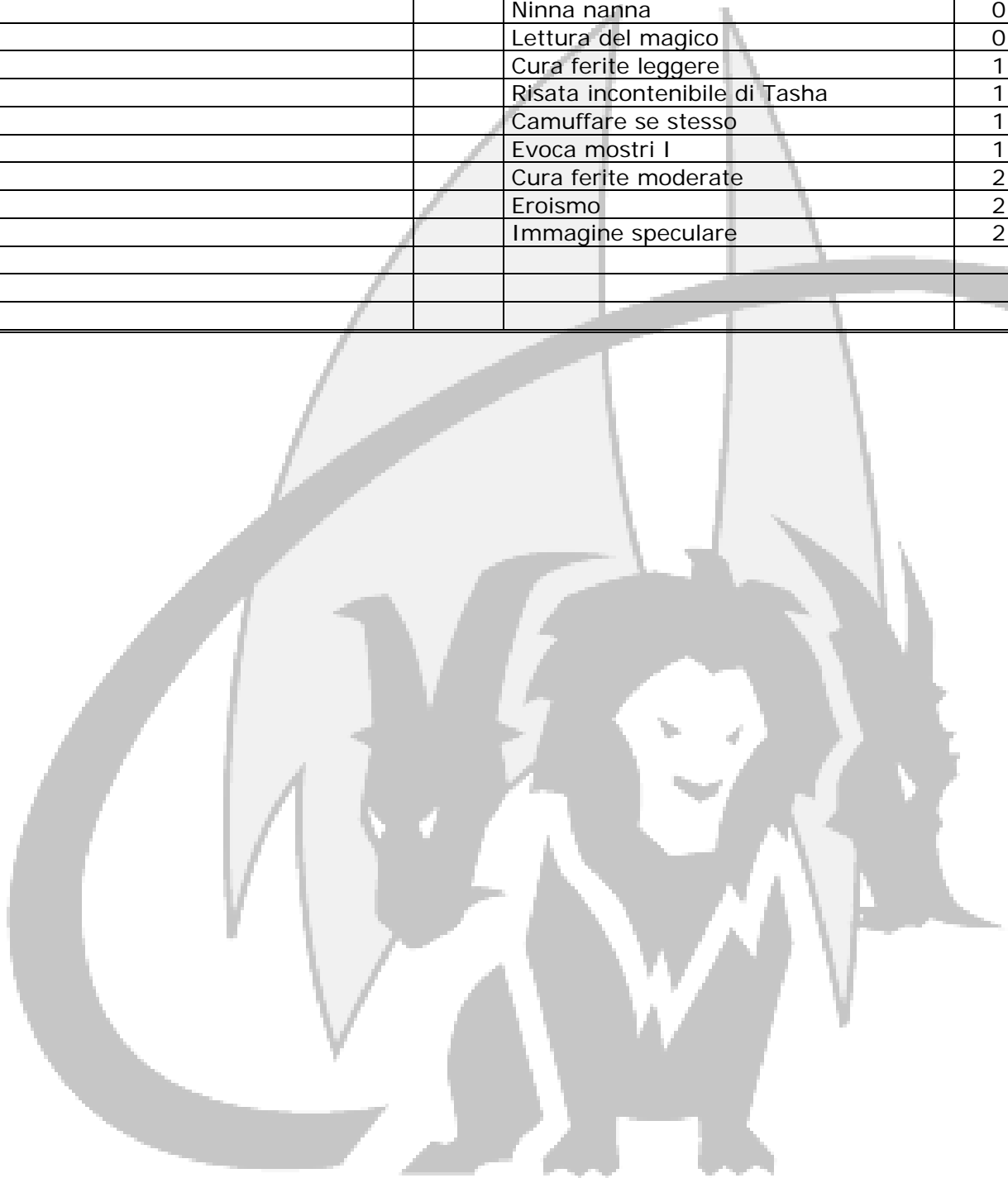


Torneo di Dungeons & Dragons Ludicamente 2006															
Scheda del personaggio															
Personaggio:		Celiath		Giocatore:				Razza:		Mezz'elfo					
Allineam.:		Caotico Buono		Divinità:		Nessuna		Sesso:		Maschio					
Età:		38		Altezza:		1,80		Peso:		75 Kg		Occhi:		Verdi	
Capelli:		Biondi		Taglia:		Media									
Classi e livello								Punti Ferita							
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	increm. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti			
Bardo				32	7	-	1	5	23						
Bardo				8	4	-	2								
Bardo				8	4	-	3								
Bardo				8	4	Car	4								
Bardo				8	4	-	5								
								Punti esperienza							
								PX:	10000						
Classe Armatura								Iniziativa			rid danno				
15	Base + taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp. Kg			
	10		+4		+1				+1	+1		leggero	21,5		
	CA sorpreso				CA contatto							medio	43		
Caratteristiche						Bonus d'attacco									
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	pesan.	65	
FOR	12	+1	12	+1			Mischia	+4	+3	+1			sollev.	65	
DES	12	+1	12	+1			Distanza	+4	+3	+1			terra	130	
COS	12	+1	12	+1			Tiri Salvezza						Movimento		
INT	14	+2	14	+2				Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	movimento	
SAG	10	-	10	-			Tempra	+2	+1	+1			L	9 m	
CAR	15	+2	16	+3	18	+4	Riflessi	+5	+4	+1					
Lottare					+4		Volontà	+4	+4	-					
Armi															
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale						
Balestra leggera perf.		+5	1d8	19-20/x2	24 m	M	2	Perf.	Perfetta						
Stocco perfetto		+5	1d6+1	18-20/x2	-	M	1	Perf.	Perfetta						
Armature / Altre protezioni															
Nome		B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo	Speciale						
Giacco di maglia in mithral		+4	+6	9 m	0	10%	6,25	L							
Abilità															
Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro		
Diplomazia		+25	Car	+4	8	+13	Conos. (Locali)		+7	Int	+2	5			
Intrattenere (Suonare Lira)		+12	Car	+4	8		Saltare		+3	For	+1	0	+2		
Raggiare		+12	Car	+4	8		Equilibrio		+3	Des	+1	0	+2		
Raccog. Inform.		+16	Car	+4	8	+4	Intimidire		+6	Car	+4	0	+2		
Acrobazia		+6	Des	+1	4		Conos. (Storia)		+7	Int	+2	5			
Percepire Inten.		+10	Sag	-	8	+2									
Camuffare		+11	Car	+4	5	+2*									
Conos. (Nobiltà & Regalità)		+7	Int	+2	5										
Ascoltare		+6	Sag	-	0	+1									
Osservare		+1	Sag	-	0	+1									
Cercare		+1	Sag	-	0	+1	* = dovuto ad oggetti (calcolato sul Tot)								

Talenti						Abilità di classe						Abilità di razza									
Abilità focaliz. (Diplomazia)						Musica bardica 5/giorno						Immunità a <i>Sonno</i>									
Negoziatore						Conoscenze bardiche (+9)						+2 TS contro Incant.									
						Controcanto						Visione crepuscolare									
						<i>Affascinare</i>						Sangue Elfico									
						Ispirare coraggio +1															
						Ispirare competenza															
Animale / Compagno												Munizioni									
												Quadrelli (10)									
DV			PF			Init		Velocità				Quadrelli di Argento Alch. (10)									
CA							Att.base			Lottare		Quadrelli di ferro freddo (10)									
Attacco												Spazio/portata		Pesto TOT: 1,5 Kg							
Attacco completo																					
Attacchi speciali																					
Qualità speciali																					
												Denaro									
TS	TEM			RIFL			VOL			FOR			INT		MR	13					
Abilità										DES			SAG		MA	10					
Talenti										COS			CAR		MO	9					
Oggetti Magici												MP 1									
Oggetto								Beneficio													
Mantello del Carisma +2								+2 Carisma								Ambra (100 MO)					
Pergamena Arcana:																Giada (100MO)					
- Invisibilità								Incantesimo													
- Immagine minore								Incantesimo								Lingue					
- Immagine speculare								Incantesimo													
																Comune					
																Elfico					
																Gigante					
																Nanico					
Equipaggiamento																					
Oggetto				Costo-Mo		Kg		Oggetto				Costo-Mo		Kg							
Abiti da esploratore				10		0		Lira perfetta				100		1,5							
Acciarino e pietra focaia				1		0		Mantello del Carisma +2				MAG		1							
Borsa da cintura				1		0,25		Pergamena Arcana				MAG		0							
Otre d'acqua				1		2		Torcia				0,01		0,5							
Borsa per componenti di incantesimi				5		1		Trucchi per il camuffamento				50		1							
Razioni da viaggio (2 gg)				1		1															
Peso trasportato totale (kg)						19						(comprese armi e armature)									
Incantesimi																					
Incantesimi al giorno										Per battere RI		Commenti									
livello	num	rimasti	CD x TS	conosciuti	inc. bonus				+5												
0	3		13	6	-																
1	3		14	4	1																
2	1		15	3	1	Modificat. CD															
3						+3															
4																					
5																					
6						% fallimento															
7						-															
8																					
9																					
Incantesimi memorizzati/libro/conosciuti																					

Memorizzati	Livello	Conosciuti	Livello
		Evoca strumento	0
		Lampo	0
		Luci danzanti	0
		Suono fantasma	0
		Ninna nanna	0
		Lettura del magico	0
		Cura ferite leggere	1
		Risata incontenibile di Tasha	1
		Camuffare se stesso	1
		Evoca mostri I	1
		Cura ferite moderate	2
		Eroismo	2
		Immagine speculare	2



Background di Gruppo

Poche cose son 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 trafigge 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 han 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 Celiath, 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 Celiath

Tu sei Celiath, e il tuo canto leggiadro ha catturato il silenzio di tanti passanti. Tu sei Celiath, la cui voce è stata ascoltata da principi e duchi. Tu sei Celiath, e il tuo canto ora è un requiem di

morte. La musica è sempre stata con te, sin da quando hai ricordi della tua esistenza. Da piccolo, quando i tuoi amici combattevano battaglie epiche armati di spade di legno, tu rimanevi in disparte, pronto a raccontare loro storie di cavalieri valorosi quando si fossero stancati. E così nessuno si stupì quando decidesti di partire per il mondo, in cerca di avventure da vivere in prima persona per poterle meglio narrare e cantare. In viaggio, da solo o in compagnia, te la sei sempre cavata, grazie alle due doti. Hai affrontato pericoli, talvolta anche la morte, ma hai sempre vinto tu. Poi, un giorno, tutto è cambiato. Vagavi per un bosco quando i tuoi sensi ti avvertirono, troppo tardi, che qualcuno ti stava tendendo una trappola. Colto alla sprovvista a nulla valsero la tua agilità e la tua sprovvisa, e dopo pochi minuti ti trovasti steso a terra, privo di sensi ed in balia di coloro che ti avevano catturato. Il tuo risveglio fu duro come la pietra su cui stavi giacendo. Schiavo. Schiavo far gli schiavi ti ritrovasti in una prigione fatta di terra e pietra, costretto a lavorare incessantemente, picchiato e denutrito. Scopristi con facilità che coloro che ti tenevano prigioniero non erano uomini, ma illitihid, creature tanto malvagie e meschine quanto intelligenti e forti, troppo forti per provare a fuggire. Provasti, le sere delle prime settimane di prigionia, ad allietare i tuoi compagni di sventura e te stesso, con il canto melodioso. Ma se pure a volte i secondini arrivavano a porre fine alle tue esibizioni ciò che più ti addolorava era vedere che a nulla valeva la tua musica. Giorno dopo giorno il fuoco che sempre ti aveva arso dentro si spense. Si spense la musica del tuo animo gentile, si affievolì la tua passione e si intorpidirono i tuoi stessi sensi. Vivo camminavi e lavoravi, ma lentamente moriva il tuo animo. Eppure non potevi abbandonare l'unica cosa che la vita ti aveva donato e che avevi custodito gelosamente per tutta la tua esistenza. Sapevi che dentro di te, se pur non potevi più cantare lieto la gioia della vita in un luogo di morte ed abbandono, potevi trovare una strada per non impazzire e morire senza l'arte e la musica. Ed un giorno, quando l'esplosione vibrò nell'aria e tutto sembrava crollare l'ispirazione ti colse di nuovo. Attorno a te gli eventi si succedevano rapidi, imprevisi. La gente moriva, correva impaurita senza una logica, e tu non potevi fare a meno di rimanere affascinato dalle note tristi che le tue orecchie percepivano nell'aria, dalla note di morte che si succedevano attorno a te. Forse saresti morto tu stesso, e poco ti importava allora, se non fosse venuto intervenuto Koral a salvarti. Ti scosse con forza, ti trascinò fuori dalla prigione, ti riportò alla luce. Insieme a lui e a pochi altri ti salvasti dall'esplosione che distrusse la prigione e i vostri carcerieri. Correste rapidi verso l'alto, insieme ad altri prigionieri tra cui riconoscesti Thoolan, con cui avevi legato durante questi mesi. Faceste solamente una sosta per recuperare alcuni oggetti, tra cui prendesti uno stocco ed una superba lira, accatastata senza rispetto da qualche folle fra scudi arrugginiti e spade spuntate. La luce del sole scaldò nuovamente il tuo volto, ma il tuo cuore, sprofondato nell'abisso delle tenebre, non poteva più godere di quel calore. Le melodie che un tempo cantavi con gioia ed allietavano coloro che le ascoltavano ti sembravano vuote ed insensate, sciocche e prive di senso. Adesso osservi la vita da un'altra prospettiva, e ciò che un tempo non ti apparteneva, ora è il tuo mondo, la cornucopia da cui trai le tue ispirazioni. Morte, dolore, tristezza sono le tue nuove note. Non trai piacere dal dolore altrui, affatto. Ma hai compreso che tutte queste cose fanno parte della vita, e per poterle affrontare vanno conosciute e cantate. Perché sono inevitabili. Perché, a loro modo, sono affascinanti.