

Torneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera																
Scheda del personaggio																
Personaggio: Viterio			Giocatore:			Razza: Mezzelfo										
Allineam.: Neutrale			Divinità: Ateo			Sesso: Maschile										
Età: 36		Altezza: 174 cm		Peso: 60 kg		Occhi: Castani		Capelli: Biondi		Taglia: M						
Classi e livello								Punti Ferita								
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	incred. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti				
Ladro				40	8	-	1	6	33							
Bardo				8	5	-	1									
Bardo				8	5	-	2									
Bardo				8	5	CAR	3		Punti esperienza							
Bardo				8	5	-	4		PX:	15.000						
Bardo				8	5	-	5									
Classe Armatura								Iniziativa			rid danno					
13	Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp.				
	10				+3				+7	+3	+4	leggero	13 kg			
	CA sorpreso		10		CA contatto		13					medio	26,5 kg			
Caratteristiche							Bonus d'attacco							pesan.		40 kg
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	sollev.		40 kg	
FOR	8		8	-1			Mischia	+2	+3	-1			terra		80 kg	
DES	14		14	+2	16	+3	Distanza	+6	+3	+3			trascin.		200 kg	
COS	14		14	+2			Tiri Salvezza						Movimento			
INT	14		14	+2				Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	movimento		
SAG	10		10				Tempra	+3	+1	+2			L	9 m		
CAR	15	+1	16	+3			Riflessi	+9	+6	+3						
Lottare				+2			Volontà	+4	+4							
Armi																
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo		Speciale						
Balestra leggera +1		+7	1d8+1	19/X2	24 m	M	2 kg	Perf.								
Pugnale (in mischia)		+2	1d4-1	19/X2	3 m	L	0,5 kg	Perf./Tagl.								
Pugnale (da lancio)		+6	1d4-1	19/X2	3 m	L	0,5 kg	Perf./Tagl.								
Armature / Altre protezioni																
Nome		B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo		Speciale						
Abilità																
Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro			
Ascoltare		+7	Sag	0	4	+3	Osservare		+17	Sag	0	9	+8			
Cercare		+17	Int	+2	9	+6	Raggiare		+12	Car	+3	9				
Conoscenze (storia)		+6	Int	+2	4		Raccogliere informazioni		+9	Car	+3	4	+2			
Disattivare congegni		+12	Des	+3	9											
Intrattenere		+12	Car	+3	9											
Muoversi silenziosamente		+19	Des	+3	9	+7										
Nascondersi		+14	Des	+3	9	+2										
Talenti			Abilità di classe					Abilità di razza								
Sensi acuti			Attacco furtivo +1d6					Immunità a incantesimi e effetti magici di sonno								
Iniziativa migliorata			Scoprire trappole					+2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di ammalimento								
Furtivo			Musica bardica					Visione crepuscolare								
			Conoscenza bardiche					Sangue elfico								
			Controcanto													
			Affascinare													
			Ispirare coraggio +1													
			Ispirare competenza													

Animale / Compagno										Munizioni	
										Quadrelli (20)	
DV		PF		Init		Velocità					
CA						Att.base		Lottare			
Attacco					Spazio/portata						
Attacco completo											
Attacchi speciali											
Qualità speciali											
TS	TEM		RIFL		VOL		FOR		INT	5 mo	
Abilità						DES		SAG		6 ma	
Talenti						COS		CAR		8 mr	
Oggetti Magici											
Oggetto						Beneficio					
Guanti della Destrezza +2						+2 Des					
Lente dell'individuazione						+5 Cercare					
Lenti dell'aquila						+5 Osservare					
Sivali Elfici						+5 Muoversi silenziosamente					
Pergamena arcana (Silenzio x2, Vento sussurrante)						Incantesimi					
Pergamena arcana (Alterare sè stesso, Cura ferite moderate x2)						Incantesimi					
Pozione Armatura Magica x2						Vedi incantesimo					
Pozione Ingrandire Persone						Vedi incantesimo					
Pozione Ridurre Persone						Vedi incantesimo					
Pozione Scurovisione						Vedi incantesimo					
Pozione Cura Ferire Moderate						Vedi incantesimo					
Pozione Levitazione						Vedi incantesimo					
Pozione Movimenti del Ragno						Vedi incantesimo					
Lingue											
						Comune					
						Elfico					
						Nanico					
						Sottocomune					
Equipaggiamento											
Oggetto			Costo	Kg	Oggetto			Costo	Kg		
Guanti delle Destrezza +2			*	-	Borsa per componenti di incantesimi			5 mo	1 kg		
Lente dell'individuazione			*	0,5 kg	Zaino			2 mo	1 kg		
Pergamene (vedi sopra)			*	-	Custodia per pergamene			1 mo	0,25 kg		
Pozioni (vedi sopra)			*	0,4 kg	Abito da viaggiatore			1 mo	-		
Lenti dell'aquila			*	-	Quadrelli (20)			2 mo	1 kg		
Stivali elfici			*	0,5 kg	Pugnale			2 mo	0,5 kg		
Balestra leggera +1			*	2 kg							
Arnesi da scasso perfetti			100 mo	1 kg							
Peso trasportato totale (kg)				8,15							
Incantesimi											
Incantesimi al giorno						Per battere RI		Commenti			
livello	num	rimasti	CD x TS	conosciuti	inc. bonus						
0	3		13	6		+5					
1	3		14	4	1						
2	1		15	3	1	Modificat. CD					
3											
4						+3					
5											
6						% fallimento					
7											
8						-					
9											
Incantesimi conosciuti											
Conosciuti				Livello	Conosciuti				Livello		
Luci danzanti				0	Charme su persone				1		
Individuazione del magico				0	Confusione inferiore				1		
Conoscere direzione				0	Cura ferite leggere				1		
Aprire/Chiudere				0	Invisibilità				2		
Prestidigitazione				0	Eroismo				2		
Evoca strumento				0	Cecità/Sordità				2		
Individuazione delle porte segrete				1							

Background

"Facciamo la conta per vedere a chi tocca, dai!"

Quante volte avete sentito da bambini questa frase e quante volte avete iniziato un nuovo gioco con le parole scandite della filastrocca elfica che più vi piaceva.

Ricordate i lunghi pomeriggi assolati trascorsi nel cortile dietro alla chiesa di Pelor, dove i vostri genitori vi lasciavano senza timori quando seguivano le loro normali attività giornaliere. Voi bambini avete sempre trovato noiose le prediche di padre Cleminio, quando cercava di insegnarvi la Via dello Splendente nelle aule polverose, quando vi spiegava che cosa era giusto fare nella vita. Bastava poco a distrarvi, ancora meno a far scoppiare una risata o una litigata.

Da quel periodo è passato molto tempo, siete cresciuti insieme, avete vissuto insieme più di una avventura, per alcuni siete persino famosi.

Non avete mai dimenticato quella meravigliosa filastrocca, né mai lo farete.

*Llaimiri rile sawennen
Alyliami lith ladhenea
Alyrinie colof alidea
Elassath nith re alennen¹*

"Non lasciatemi solo così, non andate tutti a nascondervi!"

Sei alto ed allampanato. Hai capelli chiari e gli occhi scuri, ciò che spicca di più in te sono i tratti elfici.

Sei l'unico mezz'elfo della compagnia. Hai vissuto parecchi anni più degli altri, ma spesso si tende a dimenticarlo, perché sembri ancora molto giovane. Ti sei sempre sentito un po' straniero nel tuo villaggio, sei uno dei pochissimi mezz'elfi. Non è chiaro il motivo per cui tu sia nato così, i tuoi genitori sono entrambi di aspetto umano: ti hanno raccontato che alcuni avi della famiglia di tua madre e di tuo padre erano elfi o mezz'elfi, ma questo non ti sembra spiegare in modo ragionevole perché tu abbia queste caratteristiche fisiche.

In paese hai giocato con almeno due generazioni di bambini, quelli che ora sono i tuoi compagni sono stati gli ultimi. Con loro ti trovi bene, ancora meglio da quando siete in viaggio. Hai scoperto che essere libero dalle abitudini e dalle costrizioni di un paese che non senti tuo ti piace moltissimo. Certe volte ti sorprendi a pensare che sarebbe meglio viaggiare da solo, anziché con tutta la cricca, ma è evidente che da solo non avresti mai raggiunto la fama che hai adesso. Se non fosse stato per la missione che vi ha dato Xavener I avresti lasciato la compagnia. Trovi che sia interessante andare in un paese e cercare di capire su cosa si fonda la sua economia. Forse non sarete in grado di farlo, in fondo siete dei combattenti più che delle spie, ma se il Gran Principe ha deciso così, come fare ad opporsi?

Lo stesso Coriano, il vostro trascinato di folle, non si è opposto a questa richiesta. Il suo punto di vista limitato da difensore del bene avrebbe dovuto fare sì che lui si rifiutasse di intraprendere un simile viaggio. Invece no. Siccome tutto deve essere fatto secondo il suo volere altrimenti lo ritiene un affronto personale, vi siete messi di nuovo in cammino senza esitare. E si che tu avresti voluto fermarti in locanda ancora qualche giorno ad osservare la variegata umanità che la popolava.

Le persone sono così complicate e delicate, specialmente Levilla. Potrebbe diventare una donna meravigliosa se solo riuscisse a liberarsi delle insicurezze che la assediano. Non ha bisogno di Coriano, né di una famiglia, né di una chiesa che la supportino, solo che non se ne rende conto. C'è stato un tempo in cui hai pensato di essere tu la persona giusta per insegnarle quanto era forte e bella, ma ora devi ammettere di esserti sbagliato. Quando la vostra relazione è terminata hai sofferto molto e ti sei chiuso ancora di più in te stesso. D'altra parte con chi avresti potuto parlare?

L'unica scelta possibile era Lodelio: stimi molto la sua arguzia, la sua attenzione ai particolari e credi che di voi sia la persona che ha più le capacità di comprendere il mondo circostante. Infatti non si è fatto catturare dalle lusinghe di certezze che offre la Chiesa di Pelor e ha mantenuto la propria capacità di distinguere il bene dal male. Appunto per questo ha iniziato più volte a domandarsi come risolvere il compito affidatovi dal Gran Principe, peccato che nessuno gli dia retta.

¹ Moltissimi fiori sono sbocciati
I piccoli usignoli cantano
I grassi passeri volano
Adesso la primavera è arrivata