

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:		Neri	
Capelli:		Biondi		Taglia:		M									
Classi e livello								Punti Ferita							
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	incrim. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti			
Ladro				40	8	-	1	5	28						
Bardo				8	5	-	1								
Bardo				8	5	-	2								
Bardo				8	5	CAR	3								
Bardo				8	5	-	4								
									Punti esperienza						
									PX:	10.000					
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			Distanza	+5	+3	+2			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	+8	+6	+2					
Lottare				+2			Volontà	+4	+4						
Armi															
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo		Speciale					
Balestra leggera		+5	1d8	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)		+5	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		+11	Sag	0	8	+3		
Cercare		+16	Int	+2	8	+6	Raggiare		+10	Car	+3	7			
Conoscenze (storia)		+6	Int	+2	4		Raccogliere informazioni		+9	Car	+3	4	+2		
Disattivare congegni		+10	Des	+2	8										
Intrattenere		+11	Car	+3	8										
Muoversi silenziosamente		+10	Des	+2	8										
Nascondersi		+10	Des	+2	8										
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							
			Musica bardica					Visione crepuscolare							
			Conoscenza bardiche					Sangue elfico							
			Controcanto												
			Affascinare												
			Ispirare coraggio +1												
			Ispirare competenza												

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 Xayener 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 trascinatore 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.

Tanto meno Ios, il migliore amico di Coriano. I due si compensano abbastanza: Coriano riesce a coinvolgere in tutto Ios, non lo lascia mai solo e lo fa stare sempre al centro dell'attenzione; dal canto suo, Ios, smussa un po' quei tratti davvero troppo bigotti e credenti di Coriano, rendendolo a sua volta più simpatico. Non riesci a capire perché Ios sia così irritabile: basta poco a farlo infuriare e quando accade ti tieni in disparte per evitare di essere messo in mezzo; la tua tranquillità viene prima di tutto. Magari dovrebbe riflettere un po' di più prima di parlare e giudicare, ma non sarai certo tu a spiegarglielo.

La calma e la pacatezza di Agenore lo rendono ai tuoi occhi molto più piacevole di Ios. Esprime opinioni decise solo quando ne è certo e perciò capita poco di frequente che le sue proposte siano fuori luogo. Di fatto, però, molte volte le sue opinioni sono poco ascoltate perché Coriano non ha la pazienza di fargli terminare una frase. Solo Lodelio gli dà un po' di credito e questo ti spinge a riconsiderare sempre quello che dice. Talvolta hai la sensazione che Agenore nasconda qualcosa e non riesci a capirne il motivo: la sua vita è pulita e candida, vissuta nell'ordine e nella disciplina della Chiesa di Pelor...

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