

AELTHARA ARGENTARIA

"Lama di Pietra" - Scheda Completa D&D 5e 2024

Scheda Ufficiale D&D Beyond:
<https://www.dndbeyond.com/characters/170375801/Jfk0z5>



1. Informazioni Base

Nome Personaggio	Classe e Livello	Specie	Background
Aelthara Argentaria	Guerriero (Fighter) 1	Elfo - Alto Elfo (High Elf Lineage)	Soldato (Soldier) +1 FOR / +1 DES / +1 COS
Giocatore Shadyfighter07	Allineamento Legale Buono (Lawful Good)	PE / Livello 0 PE - Livello 1	Stile di Vita Modesto - Camerata Presidio (1 mo/giorno)

2. Caratteristiche (Point Buy 27 - FOR 16 DES 14 COS 14)

Caratteristica	Punteggio	Modificatore	Tiro Salvezza	Note
FORZA (STR)	16	+3	+5 COMPETENT E	Atletica, TS, Danni Mischia
DESTREZZA (DEX)	14	+2	+2	Iniziativa, CA, Furtività

COSTITUZIONE (CON)	14	+2	+4 COMPETENTE	PF, Concentrazione
INTELLIGENZA (INT)	10	+0	+0	
SAGGEZZA (WIS)	10	+0	+0	Percezione
CARISMA (CHA)	12	+1	+1	Intimidire

Bonus Razza Elfo: Vantaggio contro Affascinato (Charmed), Immunità Sonno Magico, Scurovisione 18m (60ft), Trance 4 ore.

3. Statistiche di Combattimento

Classe Armatura (CA): 12 senza armatura | 13 con talento Difesa | Con Cotta di Maglia (16) + Difesa (+1) + Scudo (+2) = 19 (Obiettivo)

Punti Ferita Massimi: 12 (1d10 Guerriero +2 COS)

Punti Ferita Attuali: 12 / 12

Punti Ferita Temporanei: 0

Dadi Vita: 1d10 (1 rimanente)

Iniziativa: +2 (DES)

Velocità: 9 metri (30 ft.) - Camminata

Bonus di Competenza: +2

Ispirazione Eroica: Disponibile (1/Long Rest)

Ispirazione: No

4. Competenze

COMPETENZE ARMATURE: Armatura Leggera, Media, Pesante, Scudi

COMPETENZE ARMI: Armi Semplici, Armi da Guerra (Martial Weapons)

COMPETENZE STRUMENTI: Set di Dadi da Gioco (Soldato)

TIRO SALVEZZA COMPETENTE: Forza, Costituzione (Guerriero)

ABILITÀ COMPETENTI: Atletica (Soldato), Intimidire (Guerriero), Intuizione (Elfo - Keen Senses), Sopravvivenza (Guerriero)

LINGUAGGI: Comune, Elfico, Draconico, Goblin (da Background + Specie)

SENSI: Percezione Passiva 10, Intuizione Passiva 12, Indagine Passiva 10, Scurovisione 18m

5. Abilità Dettagliate

Abilità	Bonus Totale	Competente?
Acrobazia (DES)	+2	
Addestrare Animali (SAG)	+0	
Arcano (INT)	+0	
Atletica (FOR)	+5	SÌ - Soldato
Inganno (CAR)	+1	
Storia (INT)	+0	

Intuizione (SAG)	+2	Sì - Elfo
Intimidire (CAR)	+3	Sì - Guerriero
Indagare (INT)	+0	
Medicina (SAG)	+0	
Natura (INT)	+0	
Percezione (SAG)	+0	
Esibizione (CAR)	+1	
Persuasione (CAR)	+1	
Religione (INT)	+0	
Rapidità di Mano (DES)	+2	
Furtività (DES)	+2	
Sopravvivenza (SAG)	+2	Sì - Guerriero

6. Privilegi di Classe - Guerriero (Fighter) PHB 2024 p.91

STILE DI COMBATTIMENTO - Ottieni un talento di Stile di Combattimento. Quando sali di livello da Guerriero puoi sostituirlo.

SECONDO FIATO (Second Wind): Come Azione Bonus, attingi a riserva fisica e mentale e recuperi 1d10+1 PF. Puoi usarlo 2 volte per Riposo Lungo, e recuperi 1 uso speso quando finisci un Riposo Breve. [2 / Riposo Lungo - 1 Azione Bonus]

MAESTRIA DELLE ARMI (Weapon Mastery): Hai padronanza di 3 armi. Quando attacchi puoi usare la proprietà di Maestria.

7. Tratti di Specie - Elfo PHB 2024 p.190

Tipo di Creatura: Umanoide

Taglia: Media (182cm, 78kg)

Velocità: 9m (30ft)

Scurovisione: 18m (60ft) - Vedi in penombra come luce fioca, oscurità come penombra.

Lignaggio Elfico - Alto Elfo: Scegli un lignaggio, ottieni beneficio livello 1. Tu ottieni trucchetto Dardo di Fuoco.

Retaggio Fatato (Fey Ancestry): Vantaggio ai TS per evitare o terminare condizione Affascinato (Charmed).

Sensi Acuti (Keen Senses): Competenza in Intuizione, Percezione o Sopravvivenza (scelta Intuizione).

Trance: Non hai bisogno di dormire, magia non può addormentarti. Concludi Riposo Lungo in 4 ore in meditazione, mantenendo coscienza.

Lingue: Comune + 2 dalla tabella Lingue Standard (Draconico, Goblin).

8. Talenti (Feats)

DIFESA (Defense) - PHB 2024 p.209 - Talento Stile di Combattimento:

Ottieni +1 alla Classe Armatura quando indossi armatura leggera, media o pesante.

MAESTRIA DELLE ARMI - Giavellotto (Slow / Rallentamento): Se colpisci creatura con Giavellotto e infliggi danni, puoi ridurre sua Velocità di 3m fino inizio tuo prossimo turno. Se colpisci più volte, riduzione non supera 3m.

Spada Lunga (Sap / Spossamento): Se colpisci creatura con Spada Lunga, creatura ha Svantaggio al prossimo tiro per colpire prima inizio tuo prossimo turno.

Martello da Guerra (Push / Spinta): Se colpisci creatura con Martello, puoi spingere creatura fino a 3m lontano da te se è Grande o più piccola.

INCREMENTO CARATTERISTICA SOLDATO - PHB 2024 p.185: Aumenta tre punteggi di +1 / +1 / +1 (Applicato: FOR, DES, COS)

ATTACCANTE SELVAGGIO (Savage Attacker) - PHB 2024 p.201: Una volta per turno quando colpisci bersaglio con arma, puoi tirare due volte i dadi di danno dell'arma e usare uno dei due risultati contro il bersaglio.

9. Azioni

AZIONI STANDARD: Attacco, Magia (Cast a Spell), Scatto (Dash), Disimpegno (Disengage), Schivata (Dodge), Aiuto (Help), Nascondersi (Hide), Preparare (Ready), Cercare (Search), Utilizzare (Utilize), Attacco di Opportunità, Lottare (Grapple), Spingere (Shove), Improvvisare, Combattere con Due Armi, Interagire con Oggetto, Studiare (Study), Influenzare (Influence)

AZIONI BONUS: Secondo Fiato (2 / Riposo Lungo)

REAZIONI: Attacco di Opportunità

10. Tabella Attacchi

Nome	Bonus Colpire	Danni / Tipo	Gittata / Proprietà	Maestria
Spada Lunga (1 mano)	+5	1d8+3 Tagliente	Mischia, Versatile (1d10)	Spossamento - Svantaggio prox attacco nemico
Spada Lunga (2 mani)	+5	1d10+3 Tagliente	Mischia, Due mani	Spossamento
Martello da Guerra	+5	1d8+3 Contundente	Mischia, Versatile (1d10)	Spinta 3m

Giavellotto	+5 / +4	1d6+3 Perforante	Lancio 9m/36m	Rallentamento -3m velocità
Dardo di Fuoco (Trucchetto)	+3	1d10 Fuoco	36m, V,S, Istantaneo	Alto Elfo - PHB 2024 p.274
Colpo Senz'Armi	+5	1d6+3 / 4 Contundente	Mischia	

11. Equipaggiamento

PESO TRASPORTATO: 0 libbre (da aggiornare) / INGOMBRO: 108 kg (240 lb) /
SPINTA/SOLLEVAMENTO: 217 kg (480 lb)

EQUIPAGGIAMENTO SUGGERITO DA BACKGROUND SOLDATO (PHB 2024 p.185) +
GUERRIERO:

- Cotta di Maglia (Chain Mail) - CA 16, Svantaggio Furtività, FOR 13 richiesto
- Scudo - +2 CA
- Spada Lunga (Arma di Famiglia)
- Martello da Guerra
- Giavellotti x5
- Zaino da Esploratore: Zaino, Sacco a pelo, Razioni x10, Corda 15m, Torcia x2
- Set di Dadi + insegna di grado
- Simbolo Sacro di Sehanine / Eldath
- 9 mo (Soldato) + Equip iniziale Guerriero

TESORO: 0

12. Dettagli Personaggio

SESSO: Femmina

ETÀ: 147 anni (aspetto umano 24 anni - Elfa della Luna)

TAGLIA: Media

ALTEZZA: 182 cm

PESO: 78 kg - Fisicata, muscolosa, atletica da veterana

PELLE: Chiarissima, lunare, con lentiggini argentate sul naso

OCCHI: Azzurro-Ghiaccio, quasi luminescenti

CAPELLI: Platino-Argento, treccia da guerra fino a metà schiena con anelli di ardesia +
treccia laterale con cerchietto lunare

ORECCHIE: A punta, eleganti, lunghezza normale elfica, 3 anellini argento orecchio
sinistro (per compagni caduti)

SEGNI PARTICOLARI: Tatuaggio luna crescente +7 stelle su scapola sinistra
(Sehanine), runa elfica protettiva su polso destro (si illumina vicino porta), cicatrice
sottile sopracciglio sinistro, cicatrice artiglio orso gufo su fianco destro

FEDE: Sehanine Moonbow (Dea Elfica della Luna), onorata come Eldath a Riverbend

ALLINEAMENTO: Legale Buono

13. Personalità - Dal Manuale Soldato PHB 2024 p.216

TRATTO CARATTERIALE (Personality Trait):

Affronto i problemi a testa alta. Una soluzione semplice e diretta è la via migliore. Sono attenta alla mia compagnia e ai miei averi, pulisco e lucido sempre armatura e spada.

IDEALE (Ideal):

Responsabilità. Faccio ciò che devo e obbedisco all'autorità legittima. Ho giurato a Evereska e al Presidio di Riverbend. (Legale)

LEGAME (Bond):

Non dimenticherò mai la schiacciante sconfitta del mio contingente elfico nella Gola dei Sospiri 37 anni fa. Ora coloro che combattono al mio fianco a Riverbend meritano di essere protetti, anche a costo della mia vita.

DIFETTO (Flaw):

L'orrore che ho visto in battaglia mi ha lasciato dei traumi. Ho troppa poca stima di chi non ha mai combattuto e ho difficoltà a mostrare rabbia o affetto, sembro di ghiaccio.

14. Backstory Completa (per Scheda PG)

Elfa della Luna di Evereska, 147 anni, Soldato.

37 anni fa faceva parte di un contingente elfico di 8 lame inviate a Riverbend per indagare su un'anomalia magica sotto i bastioni del villaggio, segnalata in sogno da Sehanine Moonbow. Durante la traversata delle montagne il contingente fu annientato da creature della pietra. Aelthara fu l'unica superstite, trovata svenuta al molo del Presidio.

Recuperata dal Presidio locale, decise di rimanere a Riverbend come guardia e consulente militare per continuare la missione, onorare il giuramento fatto a Evereska e ai compagni caduti, e proteggere il villaggio.

Da allora vive in camerata al Presidio (Stile di Vita Modesto). Addestra reclute, pattuglia il territorio, mantiene lucida l'armatura. Considera Riverbend la sua nuova casa e chi combatte al suo fianco la sua nuova compagnia.

Sente che la minaccia per cui era stata mandata non è mai scomparsa: la runa sul polso brucia vicino ai bastioni e qualcosa sotto il villaggio si sta risvegliando.

15. Incantesimi

TRUCCHETTO (Cantrip) - Lignaggio Elfico:

Dardo di Fuoco (Fire Bolt) - A Volontà - Bonus +3 colpire - 1 Azione - 36m (120ft) - Componenti V,S - Istantaneo - PHB 2024 p.274

Lanci un dardo di fuoco, 1d10 danni da Fuoco. A livelli superiori aumenta.



Documento Completo Italiano - Ottimizzato per Google Docs

[Link Scheda D&D Beyond: https://www.dndbeyond.com/characters/170375801/Jfk0z5](https://www.dndbeyond.com/characters/170375801/Jfk0z5)