

DUNGEONS & DRAGONS

Informazioni generali

Nome: Elanthe! Ventosferzante

Razza: Umano (Variante)

Sesso: Femmina

Background: Intrattenitore

Allineamento: CB

Classe e livello: Ranger 2

Exp: 525 px

Exp prossimo livello: 900

Velocità: 40 ft

Punti Ferita

Dado vita: 1(d10)

Dadi vita totali: 2

PF Max	PF Att
18	18

Competenze

Competenza (+2)	
Armature	medie, scudi
Armi	semplici, marziali
Attrezzi	trucchi per il camuffamento, flauto di pan
Tiri Salvezza	forza, destrezza
Abilità	furtività, intuizione, persuasione, intrattenere, acrobazia

Modificatori aggiuntivi

Classe Armatura: 14 (Armatura di cuoio)

Iniziativa: +3 (Destrezza)

Percezione passiva: 12 (Saggezza)

Indagare passivo: 9 (Intelligenza)

Punteggi Caratteristica

	Dado	Razza	Tot	Mod
FOR	10	0	10	+0
DES	15	1	16	+3
COS	12	0	12	+1
INT	8	0	8	-1
SAG	13	1	14	+2
CAR	14	0	14	+2

Abilità Razziali

Mobile (Talent)

You are exceptionally speedy and agile. You gain the following benefits:

- * Your speed increases by 10 feet.
- * When you use the Dash action, difficult terrain doesn't cost you extra movement on that turn.
- * When you make a melee attack against a creature, you don't provoke opportunity attacks from that creature for the rest of the turn, whether you hit or not.

Abilità di classe

Deft Explorer

You are an unsurpassed explorer and survivor, both in the wilderness and in dealing with others on your travels. You gain the Canny benefit below, and you gain an additional benefit below when you reach 6th level and 10th level in this class.

Canny (1ST LEVEL): Choose one of your skill proficiencies. Your proficiency bonus is doubled for any ability check you make that uses the chosen skill. You can also speak, read, and write two additional languages of your choice. **[Persuasione]**

Roving (6TH LEVEL): Your walking speed increases by 5, and you gain a climbing speed and a swimming speed equal to your walking speed.

Tireless (10TH LEVEL): As an action, you can give yourself a number of temporary hit points equal to $1d8 + \text{your Wisdom modifier}$ (minimum of 1 temporary hit point). You can use this action a number of times equal to your proficiency bonus, and you regain all expended uses when you finish a long rest. In addition, whenever you finish a short rest, your exhaustion level, if any, is decreased by 1.

Favored Foe

When you hit a creature with an attack roll, you can call on your mystical bond with nature to mark the target as your favored enemy for 1 minute or until you lose your concentration (as if you were concentrating on a spell).

The first time on each of your turns that you hit the favored enemy and deal damage to it, including when you mark it, you can increase that damage by $1d4$.

You can use this feature to mark a favored enemy a number of times equal to your proficiency bonus, and you regain all expended uses when you finish a long rest.

This feature's extra damage increases when you reach certain levels in this class: to $1d6$ at 6th level and to $1d8$ at 14th level.

Incantesimi

Posso lanciare incantesimi scegliendo tra quelli della [lista degli Incantesimi conosciuti](#).

Lanciare un incantesimo di un certo livello consuma uno **Slot** di quel livello, una volta esauriti gli **Slot** non posso più lanciare incantesimi.

Two-Weapon Fighting

When you engage in two-weapon fighting, you can add your ability modifier to the damage of the second attack.

Slot

1	2	3	4	5
2	-	-	-	-

Incantesimi conosciuti (0)

Livello 1

1. Zephyr Strike
2. Goodberry

TS incantesimi: $8 + \text{Pro} + \text{WIS} = 12$

Mod attacchi magici: $\text{Pro} + \text{WIS} = +4$

Fey Wanderer

Abilità

Forza

- Tiro Salvezza +2
- Atletica +0

Destrezza

- Tiro Salvezza +5
- Acrobazia +5
- Furtività +5
- Rapidità di mano +3

Costituzione

- Tiro Salvezza +1

Intelligenza

- Tiro Salvezza -1
- Arcano -1
- Indagare -1
- Natura -1
- Religione -1
- Storia -1

Saggezza

- Tiro Salvezza +2
- Addestrare animali +2
- Intuizione +4
- Medicina +2
- Sopravvivenza +2
- Percepire +2

Carisma

- Tiro Salvezza +2
- Intimidire +2
- Inganno +2
- Intrattenere +4
- Persuasione +6¹

- Verde: competenza

- Rosso: penalità (svantaggio)

¹. Competenza x2

Armi e armature

Shortsword (destra) TxC +5, 1d6+3 (piercing)

Shortsword (sinistra) TxC +5, 1d6+3 (piercing)

Longbow TxC +5, 1d8+3 (piercing), 150/600

Equipaggiamento

- Leather Armor [10 lb]

- Shortsword x2 [4 lb]

- Longbow [2 lb]

- Arrow x27 [5 lb]

- Disguise Kit [3 lb]

- Pan Flute [2 lb]

- Common Clothes [3 lb]

- Dungeoneer's Pack [61.5 lb]

- Strana Statuetta

- Monete: 18 R

- **Ration x10** [20 lb]

Informazioni Aggiuntive

Altezza: 172 cm

Peso: 60 kg

Età: 24 anni

Lingue conosciute: comune, elfico, silvano

Capelli: Lunghi rossi

Occhi: Verdi, sguardo attento

Carnagione: Bianca

Modi di fare e aspetto:

Tratti caratteriali: I know a story relevant to almost every situation.

Ideali: Creativity. The world is in need of new ideas and bold action.

Legami: I idolize a hero of the old tales and measure my deeds against that person's.

Difetti: A scandal prevents me from ever going home again. That kind of trouble seems to follow me around.

Compagni e alleati: vedi [qui](#).

Nemici:

Background e note: vedi [qui](#).

Abilità Background

By Popular Demand: You can always find a place to perform, usually in an inn or tavern but possibly with a circus, at a theater, or even in a noble's court. At such a place, you receive free lodging and food of a modest or comfortable standard (depending on the quality of the establishment), as long as you perform each night. In addition, your performance makes you something of a local figure. When strangers recognize you in a town where you have performed, they typically take a liking to you.

Aspetto



Background

Elanthe ha girato i Reami in lungo e largo, esibendosi con una compagnia di artisti come *Danzatrice delle Spade*. La sua arte ha origini antiche ed in pochi sono in grado di padroneggiarla, imparare gli eleganti e pericolosi movimenti richiede lunghi anni di allenamento ed un talento innato. Elanthe non ha mai conosciuto sua madre: suo padre non ha mai voluto parlargliene e lei non ha mai osato insistere.

Durante uno dei suoi ultimi viaggi, un principe ha perso la testa per lei. Elanthe non ricambiava il suo amore e, vedendo la propria libertà minacciata dalla proposta del nobile, è fuggire; lasciando alle sue spalle il suo passato ed i suoi affetti.

Elanthe è una donna solare e curiosa. Stringe facilmente legami superficiali con le persone ma è sorprendentemente selettiva nello scegliere di chi

fidarsi. Adora raccontare e ascoltare storie di eroi ed imprese disperate.

Png Importanti Background

??? → padre di Elanthel

??? → madre di Elanthel

Dervis → principe, ha chiesto la mano di Elanthel

Quelinne Alderleaf → halfling acrobata

ha cercato di forzarti quando gli hai detto di lasciarti in pace, ma continuava a chiederti quando è stata l'ultima volta che sei stata a Phandalin (non ci sei mai stata).

Alla fine ha concluso con uno sprezzante: "Cosa potevo aspettarmi dalla figlia di una Zentharrim?".

Riassunti

Alleati

Iliukan

Elanthel è convinta che Iliukan, sia il protagonista di una delle profezie di un popolo che vive in un angolo remoto dei Reami. Elanthel è curiosa di sapere come andrà a finire, ed ha preso in simpatia Iliukan.

Elanthel si guadagna da vivere viaggiando di città in città, esibendosi nella Danza delle Spade.

Talvolta, dopo la performance, propone ai presenti di duellare con lei, facendo leva sull'ego e la scarsa competenza di sciocchi paesani e guardie incompetenti per racimolare qualche moneta d'oro. L'unico ad aver sconfitto Elanthel è stato Iliukan, lei non l'ha presa male: ha pagato la posta ed ha stretto amicizia con Iliukan.

Dopo essersi conosciuti, Elanthel è venuta a conoscenza della storia di Iliukan. Non può fare a meno di pensare quanto il guerriero somigli al Colosso: il protagonista di una profezia tramandata in un monastero isolato del <Posto remoto dei Forgotten Realms>; un combattente diviso tra due culture destinato a regnare su entrambe per mille anni.

Elanthel viaggia con Iliukan perché vuole vedere come si svilupperà la storia e dimostrarsi addirittura superiore a lui nel combattimento.

Note

Una settimana dopo essere fuggita dal principe sei stata raggiunta da un uomo che si è presentato come Ispettore Blodhund il quale insisteva per farti alcune domande. Non ti ha minacciata e non