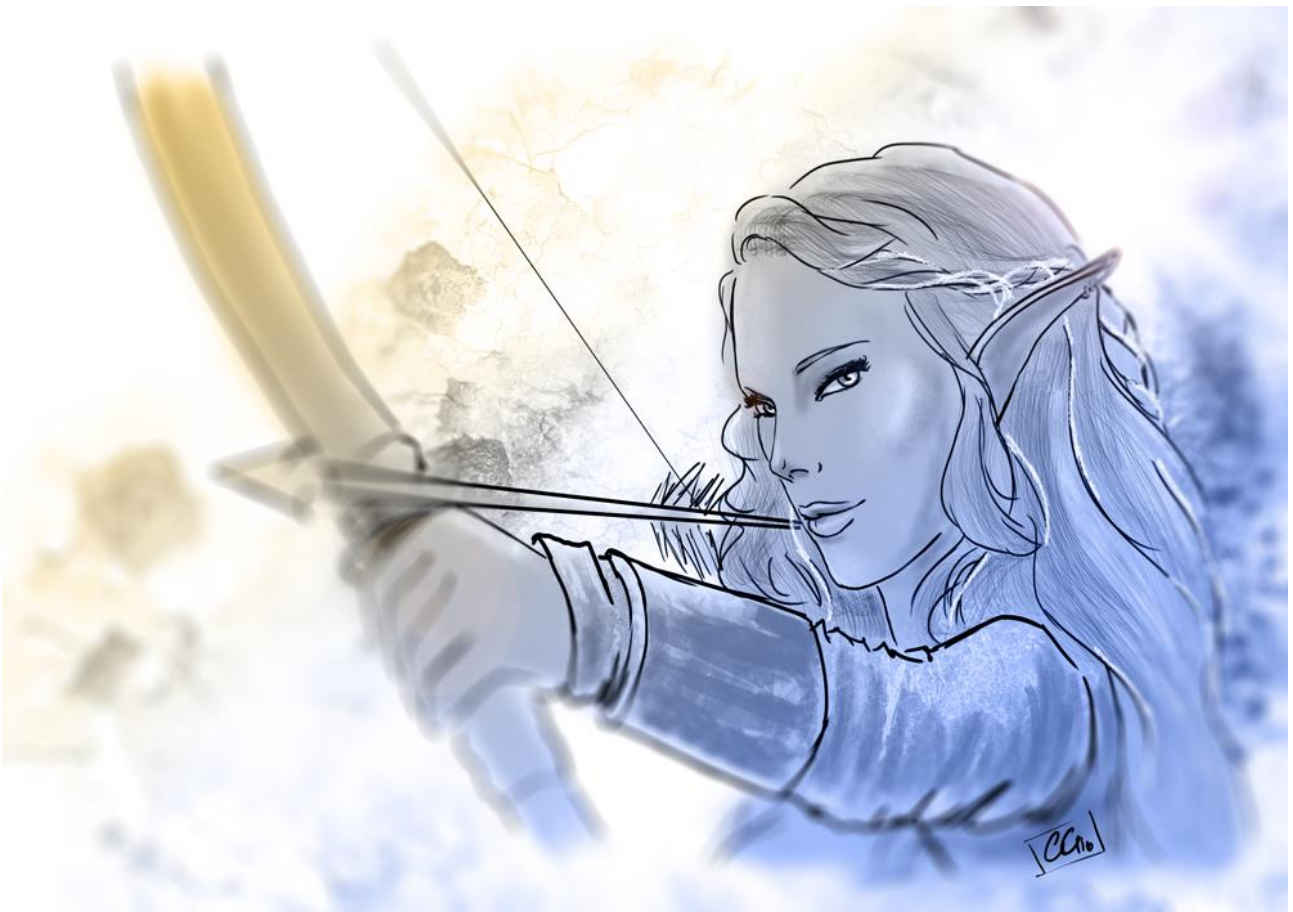


Deedlith la Cacciatrice



Deedlith non ha famiglia. E' orfana, non ha legami, predilige muoversi in solitario, non è molto socievole perché è poco abituata alla compagnia. Il suo desiderio è quello di proteggere la popolazione di Myth Drannor e il nuovo Re da ogni pericolo senza preoccuparsi della propria incolumità. La sua vita è l'unica cosa che può donare al regno.

Ha un compagno animale a cui è estremamente legata, una creatura minuta e poco vistosa, perfetta per il suo carattere schivo.

Kafiar, la Talpa



Punti ferita: 30

Iniziativa: 4

Velicità 9 metri, scavare 9 metri

CA: 20 (+1 taglia, +5 destrezza, +4 naturale)

Attacco: artiglio +4 in mischia (1d4)

Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d4) e morso in mischia +0 (1d3)

Spazio/Portata 1,5 metri/1,5 metri

Tiri salvezza: Temp +5, Rif +7, Vol +1

Caratteristiche: For 10, Des 20, Cos 16, Int 2, Sag 12, Car 6

Abilità: Ascoltare +7, Cercare +7

Talenti: Arma Accurata, Seguire Tracce

Abilità Speciali: Percezione Tellurica 30 metri, Legame, Condividere Incantesimi, Eludere

le tre lame elfiche

Brevi cenni storici

Fino a noi sono giunte informazioni frammentarie, per lo più, ad esclusione dei pochi sfortunati che hanno visto il regno elfico del Cormanthor al suo apice e hanno assistito alla sua rovinosa caduta.

Tre lame dal potere magico inusitato furono create per scegliere i più meritevoli di guidare gli Elfi sul Faerun. **La Lama della Corona**, giusta e magnifica, aveva il compito di scegliere il Coronal, il Re; **la Lama della Guerra**, destinata al campione delle forze militare elfiche e, quindi, a colui che avrebbe dato la vita per difendere il Cormanthor; e **la Lama dell'Arte**, invece, tra tutti avrebbe prediletto l'incantatore più saggio e sapiente, il Difensore dell'Arte Magica. Insieme, le tre spade scelsero le nostre guide migliori, le più sagge e forti. Insieme, le tre spade hanno donato ai loro portatori il

potere per mantenere al sicuro il nostro regno. Fino alla grande guerra. Fino a quando frotte di demoni e di disgustosi drow non si riversarono da ogni buco nel suolo, da ogni portale e da ogni anfratto. Fino a quando le nostre guide non furono separate e rese deboli; fino a quando la linea di comando non venne spezzata e, quindi, sconfitta.

Ci sono voluti secoli perché la prima delle Lame facesse la sua ricomparsa nel Faerun, scegliendo un nuovo portatore e donando una nuova speranza a chi, come me, ancora sogna di poter riprendere il controllo della nostra terra. La Lama della Corona ha scelto il nostro nuovo Re,

spingendolo a cercare alleati in ogni luogo per estirpare dal cuore del nostro mondo la minaccia oscura. Ha impiegato anni, la Coronal, per radunare i suoi alleati tutti qui, al limitare della grande foresta, e ora siamo finalmente pronti a combattere e a riguadagnare ogni passo perduto sotto quelle alte fronde.

Ma, da sola, non potrà farcela. Le altre lame devono essere trovate e recuperate. Nuove guide devono sorgere per affiancare il Re e dare nuova forza alla nostra anima.

La Lama della Guerra fu strappata dalle mani del Comandante, Orym Hawksong, e portata nelle profondità del Sottosuolo, scomparendo nel nulla.

La Lama dell'Arte, invece, fu persa dal Primo Incantatore Zaos Durothil dopo essere stato sconfitto, e ucciso, da un antico Drago Rosso, Edallisufanxar, che divorò

spada e portatore e abbandonò il Cormanthor. Per anni, per secoli, elfi coraggiosi si sparpagliarono in ogni angolo del Faerun per cercare di ritrovarle, senza però aver successo. In molti persero la vita, e quelli che riuscirono a tornare a casa vivi, portarono con sé l'odore amaro del fallimento.

Quelle armi sono la nostra ossessione e la nostra speranza. Senza quelle armi, per quanto possiamo tentare con tutte le nostre forze, non riusciremo mai a riprendere il controllo della Corte Elfica e continueremo a vagare per il Faerun come esuli, deboli e smarriti.

