

Nome_PNG Volothamp Geddarm (Volo)

Razza umano

Classe Mago Caotico Buono

Descrizione Volothamp Geddarm è noto alla cittadinanza di Waterdeep per essere un fanfarone che tende ad abbellire i fatti a suo piacimento. Nonostante i suoi difetti, Volo è però un individuo dal cuore tenero che tiene molto ai suoi amici e attualmente è preoccupato per la sorte di uno di loro. Inizialmente presenta la sua richiesta con un atteggiamento suadente e misterioso, ma presto le sue parole tradiscono un'accurata preoccupazione.

Cosa fa

Azioni che può fare in ordine Volo

1. Volo consegna a ogni personaggio un borsello con 10 mo per aver accettato la sua missione.
2. Se un personaggio vuole capire le intenzioni di Volo, deve fare una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 10.
 - In caso di successo, il personaggio capisce che Volo è onesto ma sta esagerando riguardo alla ricompensa.
 - Volo è a corto di contanti e sta aspettando le sue percentuali sugli incassi della *Guida di Volo ai Mostri*.
 - Volo sta lavorando a un nuovo libro, *Guida di Volo agli Spiriti e agli Spettri*, ma la sua conoscenza degli spiriti è limitata a quelli alcolici, quindi sta avendo difficoltà nella stesura.
3. Se messo alle strette, Volo insiste affinché i personaggi si fidino di lui e promette 100 mo a personaggio come ricompensa, pronte alla consegna una volta che Floon sarà restituito sano e salvo.
4. **Descrizione di Floon:**
 - Floon è un umano di bell'aspetto, poco più che trentenne, con lunghi capelli biondo-rossastri.
 - L'ultima volta che Volo ha visto Floon, era vestito elegantemente.
 - Prima della scomparsa di Floon, lui e Volo stavano bevendo e facendo baldoria alla taverna **Drago Infilzato**, nel Quartiere del Porto.
5. Volo suggerisce ai personaggi di iniziare le ricerche da quella taverna.
6. Volo è imbarazzato e esita a riferire tutti i dettagli della notte in cui Floon è scomparso.
7. Volo e Floon si sono incontrati al **Drago Infilzato**, dove hanno bevuto e giocato d'azzardo per qualche ora.
8. Volo se n'è andato e quella è stata l'ultima volta che ha visto Floon.

Cosa sa/ Discorsi

1. “Voi siete gli avventurieri mandati dal mio buon amico Thorgrim, dico bene? Avrei bisogno del vostro aiuto. Troviamo un tavolo per parlare, che ne dite?”
2. ”Volothamp Geddarm, cronachista, mago e celebrità, al vostro servizio. Immagino abbiate notato che in queste ultime decadi la città si è fatta violenta. Non vedevo tanti spargimenti di sangue dalla mia ultima visita a Baldur’s Gate! Ma ora temo di avere involontariamente coinvolto un amico in questi odiosi fatti di violenza.” “Il mio amico si chiama Floon Blagmaar. Ha più bellezza che cervello e ho paura che circa 16 giorni fa dopo una notte passata insieme a bere, abbia sbagliato strada mentre tornava a casa e sia stato rapito... o peggio. Come promesso a Thorgrim vi darò dieci dragoni a testa ora, e dieci volte tanto quando troverete Floon. Posso contare su voi nell’ora del bisogno?”

Carattere -

Abilità -