**BACKGROUND DEL PLAYER**

Benvenuto nella storia del tuo personaggio! Questo foglio ti aiuterà a delineare le motivazioni, gli attaccamenti e la storia del tuo personaggio. Questi elementi del passato di un personaggio sono importanti sia per un giocatore che per il DM, poiché aiutano a creare coerenza nel gioco e motivare il tuo personaggio. Aiuterà anche il DM a creare storie avvincenti e basate sui personaggi!

**POSSO UTILIZZARE HOMEBREW ?**

La risposta è si e no dipende, tutto quello che trovi su 5etools è accettato in automatico perchè vi è un controllo della qualità ababstanza marcato, per altro se ne deve discutere.

**DOMANDE DEL MASTER**

Nome del personaggio aggiungi se presenti pseudonimi o nomi falsi e la razza (per la razza accetto qualuque homebrew di 5etools divertitevi) \*

(1 motivo massimo)

|  |
| --- |
| Fastus WindStorm chiamato “Fas” , il nome è auto indotto poichè essendo coe backstory orfano non ha un nome ereditato . “WindStorm” è il cognome dato a tutti gli orfani del regno. |

Perché il tuo personaggio è avventuroso?\*

(1 motivo massimo)

|  |
| --- |
| Ama il brivido dell’avventura e del bottino alla fine di essa. |

Cosa motiva il tuo personaggio?\*

(evidenziare 3 max)

* Aiutare le persone
* Serve una causa
* I soldi
* Energia
* Conoscenza
* Altro

Se hai scelto "Altro", ti preghiamo di delineare le tue motivazioni:\*

* Aiutare se stesso
* Ama le donne ricche e stupide

Descrivi il passato (le origini) e il presente del tuo personaggio per aiutare il master a inserire il personaggio nell’avventura

(Origini dle personaggio e attuale situazione)

|  |
| --- |
| Orfano cresciuto per strada e nella povertà è riuscito in qualche modo a cavarsela grazie alla sua parantina e alle sue fughe romcabolseche. Il tutto la portato a pessime compagnie e a diventare un ladro poco gentiluomo...ma a sempre cercato di evitare la violenza durante i furti....  Negli ultimi anni a progettato ed eseguito la scorsa notte con successo il furto del secolo a rubato i gioeillli della corona del regno...  Al momento è inseguito dalle guardie reali che bramano la sua testa....  Nel momento in cui ha rubato i gioeilli è perseguitato per qualche strano motivo da un pixie chiamato “Silver” che parla solo la lingua delle fate e cerca disperatamente di dirgli qualcosa riguardo il passato dei gioielli. |

Dove è cresciuto il tuo personaggio?

(Descrivi eventuali luoghi, persone o eventi che hanno avuto un effetto sul tuo personaggio. I punti elenco brevi sono più facili da incorporare nella storia)

|  |
| --- |
| Nel fu un tempo il magico regno delle fate nascosto di Ebergor, adesso diventato un regno degli uomini famoso per la selvaggina e il legname di alta qualità, nello specifico nelle strade della capitale Fixiona capitale del regno. Il nome antico di Fixiona era “Pixiona” la città dei Pixie. |

Perché il tuo personaggio è la sua classe attuale?

(Questo si lega alla ragione per cui stanno avventurando? Avevano un mentore?)

|  |
| --- |
| Il mio personaggio è un bardo perchè è una classe sempice e con cui è facile distrarre la gente. |

Il tuo personaggio condivide un attaccamento speciale con persone, luoghi o cose?

(L'allegato speciale non deve essere buono)

|  |
| --- |
| Con il denaro a un’attaccamento speciale, ma non disdeglia i gioielli.  A un paio di amici un fratello e una sorella nei bassifondi della capitale con il quale si scambia le informazioni i nomi e di tali personaggi sono “Scheggia” e “Fico”.  Fico odia il personaggio.  Scheggia ne prova simpatia oppure è amore?  E’ perseguitato per qualche strano motivo da un pixie chiamato “Silver” |

Il tuo personaggio ha un segreto?

(1 max)

|  |
| --- |
| Si è innamorato quando era bambino della principessa del regno la principessa Dolcinea Strawberry e da allora la sogna almeno una volta alla settimana che gli cucina il tacchino |

Quando il tuo personaggio ha fallito?

(Almeno 1)

|  |
| --- |
| Quando ha tentato di rubare i gioielli della famiglia reale, cioè è riuscito a rubarli e in questo momento è in fuga. |

Com'è il tuo personaggio?\*

(Descrivi la loro personalità, i difetti, gli ideali, il gusto preferito del gelato, ecc.)

|  |
| --- |
| Il personaggio è chaotico buono, tende a mettere se stesso prima di tutto nella maggior parte delle situazioni, ma tende anche a non voler fare male alle altre persone. |

Qual è l'aspetto del tuo personaggio?

(Descrivi cosa vedrebbe qualcuno quando incontrerebbe per la prima volta il tuo personaggio. Ciò potrebbe includere il colore dei capelli / occhi, l'altezza, la statura, l'abito, qualsiasi caratteristica memorabile.)

|  |
| --- |
| E’ un ‘umano, ha un’aspetto ne troppo brutto ne troppo bello, ma è quel genere di bellezza con le quali riesce a “raggirare” le persone. Lascio l’imagine descrivere l’aspetto fisico. |

Il tuo personaggio ha qualche oggetto personalizzato, affettivo per il combattimento, ecc. oppure qualchè abilità che desideri nel gioco?

(Descrivi alcuni oggetti speciali o abilità del tuo giocatore)

|  |
| --- |
| La sua chitarra trovata nella foresta attorno alla capitale sembra avere strane incisioni sembrano elfiche, ma porebbero essere anche fatate. |

Da 1 a 10 quanto ti infastidirebbe la morte del personaggio e la conseguente creazione di uno nuovo?\*

(Scrivi un numero da 1 a 10)

|  |
| --- |
| 3 |

Per aumentare di livello preferisci il meccanismo a punti esperienza (XP) o ad eventi dell’avventura?

(Scrivi quello che più ti aggrada, ma evidenzia quale delle due opzioni preferisci)

|  |
| --- |
| A eventi |

Roll delle statisiche

(Dopo aver rollato con il masters si setta come promemoria tale campo)

|  |
| --- |
| 5 + 4 + 4 + 3 (drop 3) = 13, point stat cost = 3 (Wis)  5 + 6 + 6 + 4 (drop 4) = 17, point stat cost = 7 (Cha)  3 + 6 + 5 + 5 (drop 3) = 16, point stat cost = 6 (Con)  4 + 3 + 6 + 3 (drop 3) = 13, point stat cost = 3 (Int)  4 + 3 + 5 + 5 (drop 3) = 14, point stat cost = 4 (Dex)  3 + 3 + 4 + 4 (drop 3) = 11, point stat cost = 1 (Str)  Point Stat Total = 24 |

Immagini del tuo personaggio (e dei famigli o delle evocazioni, ecc.)

(Inserisici immagini del tuo personaggio se non verrà fornito un token te ne verrà creato uno)



SILVER (link della razza se ti serve [https://docviewer.yandex.com/view/404971298/?page=1&\*=2LrBaXTjbxNfrLpv2VftiVvXM1h7InVybCI6InlhLWRpc2s6Ly8vZGlzay9EJkQ1L01BTlVBTEkvRCZEXzVlX1VBX0hvbWVicmV3L0hCX1JBQ0UvODUzNjc4LWZhZXJpZXNfdjAtMi5wZGYiLCJ0aXRsZSI6Ijg1MzY3OC1mYWVyaWVzX3YwLTIucGRmIiwibm9pZnJhbWUiOmZhbHNlLCJ1aWQiOiI0MDQ5NzEyOTgiLCJ0cyI6MTU5NDMyNzAyNjI2NywieXUiOiIyODYyMjk4NTkxNTk0MzI2NDkxIn0%3D](https://docviewer.yandex.com/view/404971298/?page=1&*=2LrBaXTjbxNfrLpv2VftiVvXM1h7InVybCI6InlhLWRpc2s6Ly8vZGlzay9EJkQ1L01BTlVBTEkvRCZEXzVlX1VBX0hvbWVicmV3L0hCX1JBQ0UvODUzNjc4LWZhZXJpZXNfdjAtMi5wZGYiLCJ0aXRsZSI6Ijg1MzY3OC1mYWVyaWVzX3YwLTIucGRmIiwibm9pZnJhbWUiOmZhbHNlLCJ1aWQiOiI0MDQ5NzEyOTgiLCJ0cyI6MTU5NDMyNzAyNjI2NywieXUiOiIyODYyMjk4NTkxNTk0MzI2NDkxIn0%3D) )



Scheggia



Fico

# BACKGROUND FINALE

Fastus WindStorm chiamato “Fast” , è un’orfano e non avendo un nome da ereditare gli viene dato il nome della persona che l’ho a portato al’orfanotrofio e come cognome il tempo che vi era al momento dell’arrivo all’ofanotrofio essendoci una tempesta di vento è diventato “WindStorm” .

Fastus WindStorm è il nome del personaggio.

Orfano cresciuto per strada e nella povertà è riuscito in qualche modo a cavarsela grazie alla sua parlantina e alle sue fughe romcabolseche.

Il tutto l’ho a portato a pessime compagnie e a diventare un ladro poco gentiluomo...ma sempre cercando di evitare la violenza durante i furti....

Insieme a due altri orfani Scheggia (Elaisa LightingStorm) e Fico (Brutus LightinStorm) due gemelli portati all’orfanotrofio da una coppia che li aveva trovati in una cesta portata a riva dalle correnti e probabili sopravvissuti di un naufragio, si divertono a derubare i ricconi e commercianti che si trovano a passare per la città.

Fastus esperto di parlantina e distrazione con la sua chitarra

Scheggia veloce di mano e con la frusta

Fico che si fa capire con il fisico possente e i pugni serrati

La vita va avanti tra pochi alti e molti bassi e Fastus litiga spesso con Fico che vorrebbe andare con la sorella a fare i mercenari per qualche signore della guerra che paga molto bene.

La sera del loro ultimo colpo insieme, derubano un commerciante girovago di oggetti fatati “Antonio Profilius”, il colpo va a segno e con colpo si intende una veloce botta sulla testa del mercante e rubare qualunque cosa capiti a tiro sul suo carro , nel mentre che Fastus rovista tra le cianfrusaglie incappa in un gioiello rosso con rifiniture in oro tenuto dentro a un barattolo di vetro protettivo con simboli magici evidenti .

Rotto il vetro senza particolari problemi Fastus osserva che il gioiello emana calore e si può intravedere una scritta al suo interno incomprensibile... nel momento in cui viene toccato da Fastus il gioiello si illumina e poi si spegne si nota che la scritta all’interno di essa è cambiata..

Fastus mette in tasca il gioiello e non si accorge di un piccolo pixie che lo osserva dai tetti , un bagliore d’argento delle sue ali tradisce la preoccupazione dell’essere fatato...

Nel mentre del colpo le guardie cittadine li sorprendono e scatta un mordi e fuggi Fastus i separa da Scheggia e Fico e per qualche gran parte delle guardie inseguono lui.

Arriva nel quartiere ricco della città e viene messo spalle al muro, disperato Fastus tira fuori la propria chitarra e concentrandosi come non si era concentrato prima canta una canzone... le guardie sono stregate e mettono giù le armi finendo in trance.

Fastus rimane sorpreso più di tutti e ne approfitta per scappare, ma qualcuno dai palazzi nobiliari lo nota e lo blocca, le guardie si riprendono e catturano Fastus ,ma con sua grande sopresa, il misterioso nobiluomo che lo ha bloccato, che si rivela essere un’alto elfo e una persona importante per lo più tanto che propone a Fastus o di lavorare per lui o di passare un bel pò di tempo in prigione. Fastus accetta, ma non ha la possiiblità di contattare Scheggia e Fico.

Diverso tempo è passato da allora e Fastus è stato costretto ad addestrarsi con le sue doti magiche e canore, dal misterioso elfo che si rivela essere “Ghant’Thar”. Dal medesimo riceve in dono al completamento del uo addestramento di base un violino di manifattura elfica con simboli luminosi intagliati lungo tutta la superficie.

Per tutto il tempo Fastus è riuscito a tenere nascosto il gioiello rubato (in posti che nessuno vuole sapere) senza un motivo particolare solo per il brivido di avere qualcosa per se stesso, anche se da quel giorno si sente sempre osservato, ma quando si gira non c’e’ mai nessuno, anche se giurerebbe di aer visto un bagliore argentato ogni tanto nell’aria.

L’elfo “Ghant’Thar” si rivela essere un Reggente di una città rimasta senza re e a introdotto Fastus all’interno della cerchia dei suoi uomini di fiducia, con grande sopresa da parte di Fastus visto che l’elfo lo conosce appena e sembra dargli molta più fiducia di quello che meriterebbe.

Qualcosa di grosso è successo un grosso raduno è previsto, gli è stato detto di rimanere pronto e disponible, ma non sa bene per cosa.... qualcosa si è messo in moto.... arrivano molti stranieri in città...