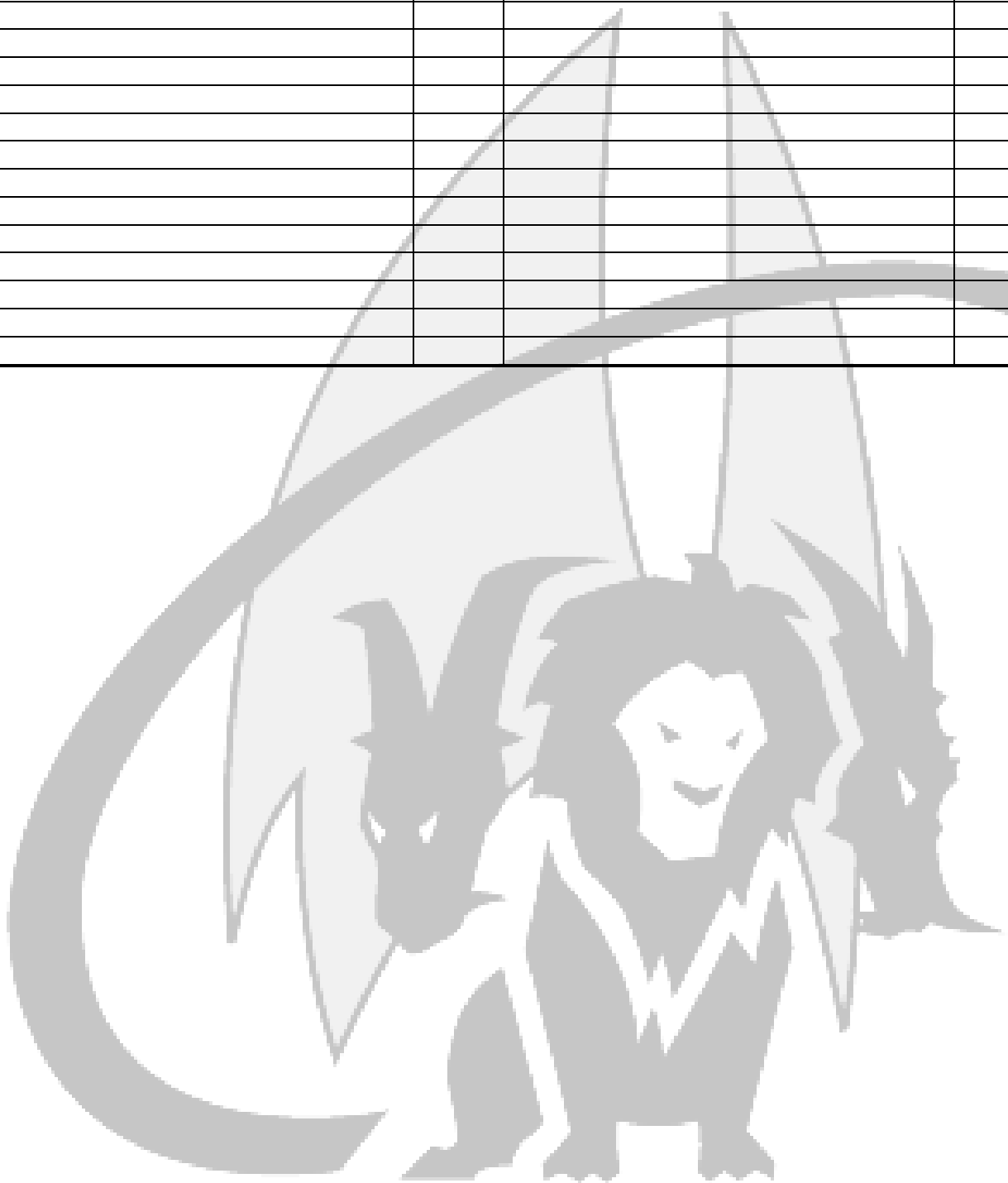


Torneo di Dungeons & Dragons Ludicamente 2006														
Scheda del personaggio														
Personaggio:	Thoolan				Giocatore:					Razza:	Umano			
Allineam.:	Neutrale Buono				Divinità:	Fharlanghn				Sesso:	Maschio			
Età:	31	Altezza:	1,75	Peso:	83 kg	Occhi:	Blu	Capelli:	Biondi	Taglia:	M			
Classi e livello										Punti Ferita				
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	increm. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti		
Chierico				12	10	-	1	5	30					
Chierico				3	5	-	2							
Chierico				3	5	-	3							
Chierico				3	5	Sag	4							
Chierico				3	5	-	5							
										Punti esperienza				
										PX:	10000			
Classe Armatura										Iniziativa			rid danno	
17	Base+ taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp.		
	10		+6		+1				+1	+1		leggero	21,5	
	CA sorpreso		16		CA contatto		11					medio	43	
Caratteristiche							Bonus d'attacco							
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari		
FOR	12	+1	12	+1			Mischia	+4	+3	+1	-		sollev.	65
DES	12	+1	12	+1			Distanza	+4	+3	+1	-		terra	130
COS	14	+2	14	+2			Tiri Salvezza						Movimento	
INT	10	-	10	-				Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	movimento
SAG	15	+2	16	+3			Tempra	+10	+4	+2	+2	+2	L	9 m
CAR	12	+1	12	+1			Riflessi	+4	+1	+1	+2			
Lottare					+4		Volontà	+9	+4	+3	+2			
Armi														
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale					
Lancia corta perfetta (mischia)		+5	1d6+1	x2	-	M	1,5	Perf.	Perfetta					
Lancia corta perfetta (a distanza)		+5	1d6+1	x2	6	M	(1,5)	Perf.	Perfetta					
Armature / Altre protezioni														
Nome		B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo	Speciale					
Armatura di cuoio borchiato perfetta		+3	+5	9 m	0	15%	10	L	Perfetta					
Scudo Pesante +1 Legno scuro		+3	-	-	0	15%	2,5	Sc	Legno scuro					
Abilità														
Abilità	Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità	Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro			
Concentrazione	+9	Cos	+2	6										
Diplomazia	+2	Car	+1	1										
Guarire	+9	Sag	+3	4	+2*									
Conos (Arcane)	+5	Int	-	4										
Conos (Religion)	+8	Int	-	7										
Sapienza Magica	+4	Int	-	2	+2									
						* = dovuto ad oggetti (calcolato sul Tot)								

Talenti						Abilità di classe						Abilità di razza													
Incantesimi in combattimento						Scacciare Non-Morti																			
Tempra possente						Incantesimi Divini																			
Animale / Compagno												Munizioni													
DV				PF				Init				Velocità													
CA								Att.base				Lottare													
Attacco												Spazio/portata													
Attacco completo																									
Attacchi speciali																									
Qualità speciali																									
												Denaro													
TS		TEM				RIFL				VOL				FOR				INT				MR		13	
Abilità								DES				SAG				MA		9							
Talenti								COS				CAR				MO		6							
Oggetti Magici																									
Oggetto										Beneficio															
Pergamena Divina:																									
- Rimuovi Paralisi										Incantesimo															
- Silenzio										Incantesimo															
- Blocca persone										Incantesimo															
Mantello resistenza +2										+2 ai TS (calc.)															
Equipaggiamento																									
Oggetto				Costo-Mo		Kg		Oggetto				Costo-Mo		Kg											
Simbolo sacro di legno				1		0		Fuoco dell'alchimista				20		0,5											
Abito da viaggiatore				1		0		Acciarino e pietra focaia				1		0											
Borsa per componenti di incantesimi				5		1		Polvere d'oro (comp. Inc. trappola fuoco)				25		0,25											
Borsa da cintura				1		0,25		Borsa del guaritore				50		0,5											
Razioni da viaggio (2 gg)				1		1		Pergamena Divina				MAG		0											
Torcia				0,01		0,5		Mantello resistenza +2				MAG		0,5											
Zaino				2		1																			
Peso trasportato totale (kg)						19,5		(comprese armi e armature)																	
Incantesimi																									
Incantesimi al giorno								Per battere RI		Commenti															
livello	num	rimasti	CD x TS	conosciuti	inc. bonus	+5		Domini: Viaggio e Fortuna																	
0	5		13																						
1	3+1		14		Viaggio: Libertà di Movimento																				
2	2+1		15		1	Modificat. CD		6 round al giorno																	
3	1+1		16		1	+3																			
4					Fortuna: 1 Ritiro di dado																				
5					al giorno																				
6						% fallimento																			
7						-																			
8																									
9																									

[illegible]

Background di Gruppo

Poche cose son più dolorose della luce del giorno che investe le pupille dilatate di una persona che da lungo tempo è abituata alle tenebre. Il dolore è tangibile e trafugge l'iride come una lama incandescente. Nonostante questo non avete mai provato una gioia maggiore nel sentire quel dolore così caldo e accecante. Dopo giorni e giorni passati a cercare una via per la superficie infine ce l'avete fatta. Non è stato semplice e siete quasi sicuri che altri gruppi di fuggiaschi come voi han trovato altre strade e altri destini: le loro urla disperate ancora oggi non vi lasciano prender sonno serenamente. Sembra una cosa molto brutta, ma non riuscite a non esser un poco contenti che non sia toccato a voi perdervi in quelle grotte fino alla morte, la loro morte ha portato voi alla salvezza. Una volta usciti dal sottile muro di roccia che Koral ha sfondato, potete finalmente respirare l'aria fresca, profumi e odori che vi riportano alla mente immagini che da lungo sognate: fiori, campi di erba, alberi e colori sgargianti. Però il senso di pericolo è ancora alle spalle e vi adagate poco su quella paradisiaca e ritrovata sensazione di benessere, cercando invece in fretta un luogo ove nascondervi. Ora è il momento di fare il punto della situazione. Siete rimasti in pochi, per la precisione in cinque. Koral, il forte e taciturno mezzorco che ha condotto la fuga. Anche se non sembra avere le caratteristiche del leader è lui che ha organizzato il gruppo e ha spronato tutti ad andar avanti quando ogni cosa sembrava perduta. Deciso a salvare tutti, non si arrende mai, raro è sentir la sua voce ma i suoi occhi malinconici sono in grado di dire molte cose. Lorelai, o almeno questo è il nome che ha deciso di darsi, la agile e scaltra ladra umana che si muove come un furetto. Non ricorda nulla del suo passato ma è ancora in grado di rubare tutti gli averi del primo sprovveduto che rimanga colpito dal suo fascino. Inoltre è sempre lei la più esperta negli ambienti boschivi, anche se non saprebbe dire come mai lo sappia fare. Thoolan, il chierico errante che ancora non ha perso la Fede nonostante quello che ha passato. Ama la compagnia degli altri reduci dalla fuga e forse è quello che più di tutti ci tiene a tener unito il gruppo ancora oggi. Sethorius, il mezzelfo mago si guarda intorno sempre con grande circospezione. Purtroppo dalla fuga in poi sembra non aver la stessa fiducia nelle sue arti magiche, nonostante tutti invece ne constatino facilmente i benefici. Infine Celliath, il triste mezzelfo bardo, che sembra aver fatto dei canti di morte un'arte. Tanto bravo nel suonare e nel cantare quanto triste per la malinconia che trasmette. Anche su di lui sono evidenti i segni della lunga reclusione. Se già vi eravate incrociati e, chi più chi meno, conosciuti durante la prigionia, certamente dal giorno della fuga in poi avete stretto un legame molto stretto. C'è chi è più loquace e chi invece preferisce il silenzio, c'è chi adora un Dio con tutto se stesso e chi non crede più in nulla, chi non ricorda nemmeno il proprio nome e chi invece ricorda tutte le atrocità subite anche fin troppo bene. Il vostro legame supera tutte queste diversità. Avete visto la morte, e una morte orribile, come l'unico epilogo della vostra vita; anzi spesso la morte non era nemmeno la fine, si poteva ancora tornare a vivere nell'ombra di se stessi. Poi la possibilità inattesa di una nuova vita. Ognuno di voi ha contribuito a realizzare la fuga, ognuno di voi ha sostenuto gli altri e non ha permesso loro di cedere. In qualche modo ognuno di voi deve ringraziare gli altri per esser ancora vivo e per poter ricominciare. E poi, solo negli altri fuggitivi potete trovare una persona in grado di capire davvero cosa avete passato, pochi altri sono in grado di capire, bisogna provarlo sulla propria pelle ... e non lo augurate di certo a nessuno. Adesso, dopo qualche settimana di libertà, state finalmente riassaporando il gusto di una vita normale. Non tutto va ancora bene e ognuno lo nota nei problemi e nei complessi che accusano gli altri compagni di viaggio. Avete bisogno di un posto tranquillo dove passare un po' di tempo e ritrovare voi stessi. Thoolan, passando in uno dei vari villaggi dove era solito prima trattenersi qualche giorno, ha trovato una lettera di un suo vecchio amico, Eogan, per lui. E' di qualche settimana prima e lo invita a raggiungerlo a Montigliano sul Sulmacco, un posto a quanto pare ideale per riposarsi e decidere cosa fare del proprio futuro. E' parsa a tutti un'ottima scelta, anche perché per molti tornare a casa vorrebbe dire affrontare questioni ancora troppo dolorose. Così avete preso una nave fino a Vlekstaadt, uno dei più importanti porti del mare ghiacciato, situato nella baia della zanna bianca, e vi siete diretti a sud costeggiando la foresta di Forlorn per poi piegare verso est per raggiungere le rive dello Zumkend e, finalmente, la tranquilla città di Montigliano sul Summaco.

Background di Thoolan

"Da molti anni non mi chiedo più quale posto è la mia casa/ e ho scoperto che la mia casa è insieme a me ovunque vada,/ cammino senza legami e ho solo il vento che mi insegue/ e il tempo non mi riguarda perché il tempo mi appartiene."*

Tu sei Thoolan, e le note di questa canzone sono sempre state il tuo credo. Osservavi, nel tuo peregrinare per il mondo, le opulente case costruite dai ricchi signori e non potevi fare a meno di sorridere divertito davanti ad una così grande epifania di stoltezza. Da giovane non avresti mai pensato di diventare un uomo di fede. Indisciplinato e beone, vivevi ogni giorno senza pensare al domani e deridevi chi passava il suo tempo a pregare scioccamente per il futuro. Poi un giorno, nel piccolo borgo in cui vivevi, passò un viandante. Mentre passeggiavi per la strada incrociasti il suo sguardo, mentre, appisolato sotto una quercia, pareva osservare il mondo come si osserva un quadro. Così, per caso, almeno pensavi, iniziasti a parlare con lui. Ti raccontò dei suoi viaggi, delle sue donne e delle sue fughe lontano dai guai. Ti appassionò perché vedesti in lui quello che tu volevi diventare. E così, quando la sera arrivò, e lui si alzò dicendo che era tempo che andasse, tu gli chiedesti se stava tornando a casa. E lui ti rispose con una canzone e, quindi, con un benedizione ad un dio impronunciabile, si accomiatò. Rimasi senza parole. Possibile che quell'uomo credesse in un dio? Non potevi credere fosse vero. Le divinità erano per te solamente statue agghindate d'oro e portate in processione, i cui fedeli spendevano la vita digiunando e privandosi dei piaceri della vita. E allora facesti delle ricerche ed iniziasti a conoscere Farlagahagahn e il suo credo. Viaggiando incontrasti chierici che invocavano il suo nome, ma che mai cercarono di adularti per farti diventare uno di loro e che non ti parlarono di sacrifici, ma di vivere la vita a tutto tondo. E così diventasti uno di loro, in una giornata solare di autunno, con un rito semplice che ti rese fermo nei tuoi propositi: viaggiare e vivere la tua vita. Lo feci per molti anni, vagando per le strade, fermandoti quando eri stanco, e ascoltando i tanti viaggiatori che incontrasti. E il tuo dio, compagno discreto, ti aiutava. Senza tante cerimonie. Ma anche i viaggi più belli hanno degli imprevisti e così, in una giornata di estate, cadesti in una trappola. Condotta in una prigione sotterranea, ti trovasti improvvisamente schiavo, costretto a lavorare incessantemente per uno scopo che nemmeno conoscevi. Viaggiando avevi imparato a badare ad ogni dettaglio, e così comprendesti rapidamente che i tuoi padroni erano due illitihd, morbosamente uniti fra loro. Per i primi tempi non ti perdesti d'animo. Ogni viaggio ha delle soste, e questa sarebbe stata una di queste. Eppure, settimana dopo settimana, ti trovasti a pregare sempre meno sovente e a pensare che il viaggio non sarebbe mai più ripreso. Eppure non ti perdesti d'animo. Se non potevi viaggiare con il corpo avresti viaggiato con l'anima, ascoltando le storie di coloro che condividevano con te la prigionia, ed ascoltando i loro racconti sui luoghi che avevano visitato e dove avevano vissuto. Ma i malvagi padroni se ne accorsero, e decisero di isolarti dal resto dei prigionieri. Veramente solo, per giorni e notti intere, ti trovasti sul baratro che precede la follia. Poi, inaspettatamente, un giorno la porta della tua cella si aprì. Un gruppo di persone ti urlò di correre e fuggire. E alla loro voce si unì quella del tuo dio, nuovamente presente accanto a te. E corsi, corsi rapido insieme a loro sino a quando, ritrovati i tuoi pochi beni in una grotta, corresti infine verso la luce. E il viaggio riprese. Eppure l'esperienza che hai vissuto non sei riuscito a cancellarla dal tuo animo. I tuoi giorni in isolamento hanno lasciato un segno indelebile nel tuo cuore, e mai più vuoi trovarti solo, sperduto, in compagnia solo del tuo respiro affannato. Sei di nuovo in viaggio. Ma d'ora in poi il tuo viaggio non sarà mai più solitario. Mai.

* Modena City Ramblers, "Il mercante di Sogni"