

Torneo di Dungeons & Dragons Ludicamente 2006														
Scheda del personaggio														
Personaggio:	Lorelai			Giocatore:				Razza:	Umano					
Allineam.:	Neutrale Buono			Divinità:	Nessuna			Sesso:	Donna					
Età:	26	Altezza:	1,70	Peso:	56 Kg	Occhi:	Blu	Capelli:	Neri	Taglia:	Media			
Classi e livello								Punti Ferita						
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	incrim. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti		
Ladro				40	8	-	1	6	35					
Ranger				8	6	-	1							
Ranger				8	6	-	2							
Ladro				10	5	Des	2		Punti esperienza					
Ladro				10	5	-	3		PX:	10000				
Ladro				10	5		4							
Classe Armatura								Iniziativa			rid danno		-	
18	Base + taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp. Kg		
	10		+4		+4				+8	+4	+4	leggero	29	
	CA sorpreso		14		CA contatto		14					medio	58	
Caratteristiche						Bonus d'attacco						pesan.		87,5
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	sollev.	87,5
FOR	14	+2	14	+2			Mischia	+7	+5	+2	-		terra	175
DES	15	+2	16	+3	18	+4	Distanza	+9	+5	+4	-		trascin.	437,5
COS	14	+2	14	+2			Tiri Salvezza						Movimento	
INT	12	+1	12	+1				Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	movimento
SAG	10	-	10	-			Tempra	+7	+4	+2	+1			
CAR	10	-	10	-			Riflessi	+12	+7	+4	+1			
Lottare					+7		Volontà	+2	+1	-	+1			
Armi														
Armi			B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo		Speciale			
(2) Spada corta+1			+11	1d6+3	19-20/x2	-	M		Tagl.					
Spada corta+1 (prim.)			+9	1d6+3	19-20/x2	-	M		Tagl.					
Spada corta+1 (secon.)			+9	1d6+2	19-20/x2	-	M		Tagl.					
Armature / Altre protezioni														
Nome			B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo		Speciale			
Giaco di maglia in mithral			+4	+6	9 m	0	10%	6,25	L					
Abilità														
Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	
Acrobazia		+12	Des	+3	9		Camuffare		+6	Car	0	4	+2*	
Muoversi Silenz.		+11	Des	+3	8									
Nascondersi		+11	Des	+3	8									
Cercare		+10	Int	+1	9									
Disatt. Congegni		+10	Int	+1	5	+2/+4*								
Raggirare		+9	Car	-	9									
Equilibrio		+9	Des	+3	4	+2								
Rapidità mano		+8	Des	+3	3	+2								
Artista fuga		+7	Des	+3	4									
Ascoltare		+8	Sag	-	8									
Sopravvivenza		+5	Sag	-	5									
Scalare		+7	For	+2	3	+2*								
Aprire serrature		+12	Int	+1	7	+2/+4*	*= dovuto ad oggetti (calcolato sul Tot)							

Talenti				Abilità di classe				Abilità di razza			
Iniziativa migliorata				Attacco Furtivo +2d6							
Arma preferita				Trovare trappole							
Seguire tracce				Nemico prescelto: Aberrazioni							
Dita Sottili				Empatia selvatica							
Comb. Con 2 armi				Evasione							
Arma Focaliz. (Spada Corta)				Senso delle trappole +1							
				Schivare Prodigioso							
Animale / Compagno								Munizioni			
DV		PF		Init		Velocità					
CA						Att.base		Lottare			
Attacco								Spazio/portata			
Attacco completo											
Attacchi speciali											
Qualità speciali											
TS	TEM		RIFL		VOL		FOR		INT		Denaro
Abilità							DES		SAG		MR 13
Talenti							COS		CAR		MA 9
											MO 6
Oggetti Magici											
Oggetto						Beneficio		Onice (50 MO)			
Mantello resistenza +1						Tutti TS +1 (calc.)					
Pozione oscurità						incantesimo					
Guanti della Destrezza +2						+2 alla DES (calc.)					
Equipaggiamento											
Oggetto			Costo-Mo	Kg	Oggetto			Costo-Mo	Kg		
Abiti da esploratore			10	indossati	Gessetto			0,01	0		
Acciarino e pietra focaia			1	0	Giaciglio			0,1	2,5		
Borsa da cintura			1	0,25	Arnesi da scasso perfetti			100	1		
Otre d'acqua			1	2	Attrezzi da scalatore			80	2,5		
Razioni da viaggio (2 gg.)			1	0,25	Sacco vuoto (2)			0,2	0,5		
Torcia			0,01	0,5	Trucchi per il camuffamento			50	1		
Zaino			2	0,25	Mantello resistenza +1			Magico	0,5		
Fischietto			0,8	0	Pozione oscurità			Magico	0,05		
Serratura Buona			80	0,5	Guanti delle destrezza +2			Magico	0		
Manette perfette			50	1							
Peso trasportato totale (Kg):			21,8		(comprese armi e armature)						

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 constatinò 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 Lorelai

Una ladra senza memoria, questo è l'unico modo in cui riesci a definire te stessa.

Una ladra senza ombra di dubbio: puoi aprire una serratura tra le più complesse in meno di dieci secondi e non esiste trappola di cui non ti accorgi a metri di distanza. Sì, probabilmente anche una buona ladra che si è già fatta un nome all'interno della sua gilda ... ma quale nome e quale gilda? Questo è il tuo problema.

La prigionia presso gli illithid ti ha cambiato in modo radicale: non ricordi più nulla del tuo passato, dal tuo nome a chi siano stati i tuoi genitori e addirittura se tu li hai mai conosciuti, dala tua città di origine a se hai un marito o dei figli. Il vuoto più assoluto è l'unica cosa che vedi con chiarezza dei giorni prima di diventare il prigioniero numero 389. Inoltre il tuo istinto ti dice che per la tua particolare "professione" non ricordare con chi hai agito sotto mentite spoglie o a chi hai sottratto oggetti di valore può esser un grande problema, un problema di vita o di morte.

La cosa che invece è incredibile è come tu abbia rimosso solo i ricordi legati alla tua vita e alle persone che conoscevi, non hai dimenticato nulla di quello che hai imparato nei tuoi anni di esperienza ... ma forse proprio questo era l'intento dei tuoi aguzzini. Tra le cose che ti rendi conto di saper fare ce ne sono alcune che sei abbastanza sicura non sono legate alla tua esperienza come ladra. Hai una spiccata affinità per l'ambiente boschivo e sai trovare le tracce di un animale anche parecchie ore dopo che è passato. Caratteristiche più vicine ad un ranger, forse lo sei stata in un qualche periodo della tua vita? Forse: la solita risposta che sai dare e darti a queste domande.

Da quando sei riuscita a fuggire dalla prigione stai cercando in ogni modo di ritrovare il tuo passato, ma per ora l'unica cosa che hai trovato sono delle terribili emicranie, spesso accompagnate da flash di situazioni che ti sembrano familiari ma che non sai definire a chi si riferiscano. Purtroppo troppo spesso insieme ai ricordi di momenti passati si miscelano quelli più recenti delle sofferenze sofferte, sforzarsi di ricordare è rischioso, non sei sicura che il tuo fragile equilibrio mentale possa reggere ad un ricordo pieno delle sevizie subite. Una delle poche cose di cui sei certa è che odi quegli abomini tentacolati per quello che ti ha fatto; ti hanno rubato i ricordi e il tuo nome sottoponendoti a indicibili torture. Speri solo che la loro morte sia stata altrettanto dolorosa.

Oggi ti chiamano Lorelai. Sei una donna giovane e di bell'aspetto, questo lo hai anche dedotto dai numerosi tatuaggi di nomi maschili, non solo umani, che hai sulle braccia; alcuni son poi coperti da delle grosse X nere che credi indichino un epilogo infelice. Sei agile, scattante ma anche intelligente, caratteristiche che ti hanno aiutato, e non poco, nella incredibile e inaspettata fuga dalla prigione in fiamme.

Però oggi non respireresti l'aria fresca senza le catene alle mani e al collo se non fosse stato per Koral. Lui ha divelto le sbarre della tua cella, lui ha aperto la strada a tutti voi, lui ha portato sulle spalle chi cadeva e non ce la faceva a camminare e solo lui poteva sfondare la porta che conduceva all'uscita da quella devastante prigione. Per tuo conto sei contenta di aver trovato tu la stanza dove erano riposti tutti quegli oggetti di valore e non che vi hanno permesso di non dover affrontare i primi pericoli a mani nude. Sempre lì hai trovato le due spade corte gemelle fatte una di un metallo bianco e l'altra di un metallo nero che ti son sembrate adattissime per il tuo stile di combattimento. Infatti le maneggi con estrema grazia e il loro perfetto bilanciamento ti permette di colpire con estrema precisione il nemico nei suoi punti scoperti.

Da quando ti ricordi di aver conosciuto Koral, già durante la prigionia, ricordi di esser stata affascinata da lui. Mezzo orco e mezzo uomo, sempre con un velo di tristezza negli occhi, orco di poche parole ma uomo sempre pronto ad aiutare chi ne ha bisogno. Forse ti sei innamorata di lui, forse invece è solo un'infatuazione dovuta al senso di riconoscenza per quello che ha fatto per te e per tutti gli altri; comunque sia è certamente la persona a cui tieni di più in tutto il gruppo. Dire cosa ne pensi lui di te è difficile, saresti pronta a scommettere che non abbia mai capito o pensato nulla in proposito, però poi alcuni suoi sguardi malinconici gettati quando tu non avresti dovuto vedere, forse. Ancora quella parola che segna la tua nuova vita.

Ad oggi cerchi te stessa, non sapendo se veramente tu voglia arrivar fino in fondo. Convivi col dolore delle emicranie e dei flash del passato e cerchi un pò di conforto in questa strana famiglia di amici sopravvissuti che il Destino ha voluto assegnarti.