

Torneo di Dungeons & Dragons Ludicamente 2006															
Scheda del personaggio															
Personaggio:		Koral		Giocatore:				Razza:		Mezz'orco					
Allineam.:		Caotico Buono		Divinità:		Kord		Sesso:		Maschio					
Età:		15		Altezza:		1,95		Peso:		80 Kg		Occhi:		Castani	
Capelli:		Castani		Taglia:		Media									
Classi e livello								Punti Ferita							
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	incrim. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti			
Barbaro				12	14	-	1	6	50						
Guerriero				1	7	-	1								
Guerriero				1	7	-	2								
Barbaro				3	8	For	2		Punti esperienza						
Guerriero				1	7	-	3		PX:	15000					
Guerriero				1	7	-	4								
Classe Armatura								Iniziativa			rid danno		-		
18	Base + taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp. Kg			
	10		+5		+2		+1		+6	+2	+4	leggero	50		
	CA sorpreso		16		CA contatto		13					medio	100		
Caratteristiche						Bonus d'attacco						pesan.		150	
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	sollev.	150	
FOR	17	+3	18	+4			Mischia	+10	+6	+4	-		terra	300	
DES	14	+2	14	+2			Distanza	+8	+6	+2	-		trascin.	750	
COS	14	+2	14	+2			Tiri Salvezza						Movimento		
INT	8	-1	8	-1				Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	movimento	
SAG	10	-	10	-			Tempra	+10	+7	+2	+1		L	9 m	
CAR	10	-	10	-			Riflessi	+4	+1	+2	+1				
Lottare				+10			Volontà	+2	+1	-	+1				
Armi															
Armi		B. att.		Danni		Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale				
Ascia Bipenne +2		+13/+8		1d12+10		x3	-	M	6	Tagl.					
Giavellotto		+8		1d6+4		X2	9 m	M	1	Perf.					
Morningstar perf. argento alchemico		+11/+6		1d8+3		X2	-	M	3	Cont. Perf.	Perfetto Argento alchem.				
Armature / Altre protezioni															
Nome		B. CA		Des max		Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo	Speciale				
Corazza di piastre perfetta		+5		+3		6 m	-3	25%	15	M	Perfetta				
Abilità															
Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro		
Ascoltare		+3	Sag	-	3										
Scalare		+10	For	+4	4	+2*									
Sopravvivenza		+4	Sag	-	4										
Intimidire		+4	Car	-	4										
Cavalcare		+6	Des	+2	4										
* = dovuto ad oggetti (calcolato sul Tot)															

Talenti				Abilità di classe				Abilità di razza				
Attacco Poderoso				Movimento veloce				Scurovisione (18 metri)				
Iniziativa migliorata				Analfabeta				Sangue orchesco				
Arma focaliz. (Ascia Bipenne)				Ira barbarica 1/giorno								
Schivare				Schivare prodigioso								
Incalzare												
Special. Arma (Ascia Bipenne)												
Animale / Compagno								Munizioni				
Cavallo Pesante (Animale grande)												
DV	3d8+6	PF	19	Init	+1	Velocità	15 m (10 q)					
CA	13 (-1Tagl, +1Des, +1Nat)					Att.base	+2	Lottare	+9			
Attacco		Zoccolo -1 (1d6+1)				Spazio/portata		3m/1,5m				
Attacco completo		2 Zoccoli -1 (1d6+1)										
Attacchi speciali		-										
Qualità speciali		Visione crepuscolare, Olfatto acuto										
TS	TEM	+5	RIFL	+4	VOL	+2	FOR	16	INT	2	MR 13	
Abilità		Ascoltare +4, Osservare +4					DES	13	SAG	12	MA 9	
Talenti		Correre, Resistenza fisica					COS	15	CAR	6	MO 6	
Descrizione Oggetti Magici											MP 1	
Oggetto							Beneficio					
Mantello resistenza +1							+1 ai TS (calc.)					
Anello protezione +1							+1 alla CA (calc.)					
Borsa conservante Tipo I							Contentitoreogg.					
Pozione Scudo della Fede +4							+4 alla CA					
Unguento di Keoghtom (5 c.)							Cure varie					
Equipaggiamento												
Oggetto			Costo-Mo		Kg		Oggetto			Costo-Mo		Kg
Abiti da esploratore			10		indossati		Tela (1mq)			0,1		Borsa*
Acciarino e pietra focaia			1		Borsa*		Borsa da cintura			1		0,25
Otre d'acqua			1		Borsa*		Unguento di Keoghtom			MAG		Borsa*
Razioni da viaggio (2gg)			1		Borsa*		Mantello resistenza +1			MAG		0,5
Torcia			0,01		Borsa*		Anello protezione +1			MAG		0
Zaino			2		1		Poz. Scudo della Fede +4			MAG		0,05
Corda di seta (15m)			10		Borsa*		Borsa dell'impedimento			50		2
Attrezzi da scalatore			80		Borsa*							
Borsa conservante Tipo I												
* = 9,25 Kg.			MAG		7,5							
Peso trasportato totale (kg)					36,3		(comprese armi e armature)					
Equipaggiamento Cavallo Pesante												
Oggetto			Costo-Mo		Kg		Oggetto			Costo-Mo		Kg
Morso e briglie			2		0,5		Vanga			2		4
Sella da galoppo			10		12,5		Sacco vuoto (4)			0,4		1
Sacche da sella			4		4		Rete da pesca (2,25 mq)			4		2,5
Giaciglio (2)			0,2		1		Piccone da minatore			3		5
Tenda			10		10		Secchio vuoto			0,5		1
Morso e briglie			2		0,5		Vanga			2		4
Peso trasportato totale (kg)					41,5		(Carico Leggero)					

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 trafigge 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 Celiath, 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 Koral

Quando apri gli occhi vedi solo ombre e fantasmi. Poi piano piano le lacrime scendono lungo le spesse rughe della tua dura pelle e inizi a veder i contorni delle cose; ma i fantasmi che hai dentro, quelli non ti lasciano mai.

Sei un Mezzorco molto forte e potente, hai iniziato la tua vita nella tribù di orchi di tuo padre come un barbaro: inseguivi la vita giorno per giorno nelle steppe, assaporando il gusto del sangue dei tuoi nemici. Quella vita ti piaceva e ti saziava, e ben presto sei stato in grado di fare sentire la tua voce anche a chi ti guardava con disprezzo perchè solo per metà orco. A molti di quegli stolti hai fatto ingoiare il sorriso un dente alla volta.

Poi un giorno, durante una scorribanda in una città umana, hai visto una ragazza bellissima e spaventata che cercava riparo dalla vostra furia distruttrice. Qualcosa si è rotto dentro, di colpo tutto quel sangue iniziava a soffocarti in gola e uccidere non sembrava più così naturale. Senza pensare o capire cosa stavi facendo hai tratto in salvo la ragazza dentro una botola e hai aspettato che la scorribanda finisse. Non hai risposto ai versi gutturali che ti cercavano, hai disertato e hai lasciato il branco. Tutto per due incredibili occhi blu incorniciati da una folta chioma bionda. Da lì in poi le cose han preso una piega inaspettata, la parte più umana di te ha trovato il suo spazio e con Joanna hai trovato l'occasione per cambiare vita. Hai trovato un lavoro come guerriero mercenario al soldo di carovane o signori locali, hai imparato ad affinare l'arte della guerra e a non basarti solo sulla furia distruttrice. Intanto parallelamente hai imparato a vivere con gioia i piccoli momenti della vita e sei anche diventato padre di un bellissimo pargolo che hai visto come l'occasione di riscatto per un'infanzia mancata.

Poi, durante una missione in cui Joanna e Knos erano con te, siete caduti vittima di un agguato. Subito non hai capito o immaginato di cosa si trattasse, hai pregato e urlato perchè lasciassero andare loro e tenessero solo te, ma gli esseri informi e tentacolari che vi avevano presi non sembravano sentirti. Poi col tempo hai capito che non erano interessati ad ascoltarti. Tu non eri nulla per loro e la tua voce era solo un fastidio. In ogni modo hai cercato di salvaguardare Joanna e Knos, ma la bellezza di lei che colpì te tanti anni fa solleticò anche le guardie che ben presto la presero di mira. Quando la sentisti gridare seviziata fino a spirare, ti rendesti conto che l'uomo che era in te era morto. Con tutta la forza che possedevi ti buttasti addosso ai carnefici e uno lo ridussi a brandelli. Non tu, ma Knos pagò il tuo gesto, con la vita. A quel punto anche l'orco che era in te morì. Restò solo spazio per la disperazione.

Da quel giorno in poi iniziasti a cercare una ragione per vivere. Nulla aveva più i colori di prima e il sorriso o le parole erano una gioia a te non concessa. Iniziasti ad aiutare gli altri schiavi per non dar piacere agli aguzzini che cercavano di farli cedere. Poi un pò alla volta subentrò l'affetto per quelle persone deboli, anch'esse lì senza colpa. Il giorno in cui scoppiò l'incendio che ti permise di liberarti, subito prendesti la decisione di salvare quante più persone potevi. Era un modo per allevviare il dolore della perdita di Joanna e Knos, un modo per salvare anche te stesso.

Da quando siete riusciti a fuggire, ti sei reso conto che tutti ti guardano come il capo. Tu però non vuoi esserlo, non te lo meriti e non sei la persona giusta per farlo, e puoi solo aiutare le persone che hanno bisogno di te. Tra quelle c'è Lorelai. Una donna affascinante e inquietante per certi versi. Provi compassione per la sua situazione - tu hai visto cosa le hanno fatto - ma preferisci non dirglielo, non credi potrebbe reggere lo shock. Più volte l'hai vista guardarti con sguardi di chiara ammirazione, ma nel tuo cuore c'è un vuoto che non si può colmare, non ancora almeno.