

Torneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera																							
Scheda del personaggio																							
Personaggio:			Glòlin SacreBlood			Giocatore:						Razza:		Nano									
Allineam.:			Caotico Neutrale			Divinità:			Moradin			Sesso:		Maschio									
Età:		115		Altezza:		1,28		Peso:		89		Occhi:		Neri		Capelli:		Neri		Taglia:		Media	
Classi e livello												Punti Ferita											
Progressione delle classi						Punti abilità	Punti ferita	increm. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti									
Barbaro						16	15	-		8	79												
Barbaro						4	9	-															
Guerriero						2	8	-															
Guerriero						2	11	Cos															
Guerriero						2	9	-															
Guerriero						2	9	-															
Guerriero						2	9	-															
Guerriero						2	9	For															
Classe Armatura										Iniziativa			rid danno		-								
18 20		Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp.										
		10		6/2		+2		-		+6	+2	+4	leggero		50								
		CA sorpreso		15		CA contatto		12					medio		50.5/100								
Caratteristiche						Bonus d'attacco								pesan.		100.5/150							
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Ira:	sollev.		150								
FOR	15	+1	16	+3	18	+4	Mischia	+12	+8	+4		+2	terra		300								
DES	14		14	+2			Distanza	+10	+8	+2			trascin.		750								
COS	15	+3	18	+4			Tiri Salvezza						Movimento										
INT	10		10	0				Tot	Base	Carat.	Ira	Altro	Carico	movimento									
SAG	12		12	+1			Tempra	+13	+8	+4	+2	+1	46	9									
CAR	8	-2	6	-2			Riflessi	+5	+2	+2		+1											
Lottare					+12		Volontà	+6	+2	+1	+2	+3											
Armi																							
Armi			B. att.		Danni		Critico		Gittata		Taglia		Peso		Tipo		Speciale						
Ascia Bipenne +1			+14/+9		1d12+9		19/20 X3		3m		G		6		T		Lancio						
Ascia da guerra nanica			+12/+7		1d10+6		X3				M		4		T								
Armature / Altre protezioni																							
Nome			B. CA		Des max		Vel max		Penalità		% fall. arc.		Peso		Tipo		Speciale						
Giacco di maglia +2			+6		+4		6		-1		-		12.5										
Scudo pesante metallo			+2		+2		-		-1		-		7.5										
Abilità																							
Abilità			Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità				Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro							
Artigianato				Int				Saltare				10	For	+4	6								
- fabbricare armi			6		0	6		Scalare				9	For	+4	5								
- fabb. armature			5		0	5		Sopravvivenza				6	Sag	+1	5								
Ascoltare-			6	Sag	+1	5																	

6) Volontà di Ferro				-2 CA				Goblinoidi e orchi;																									
6) Arma Specializzata				(8 round)				+4 CA (schivare) contro Giganti																									
(Ascia bipenne)								+2 Artigianato e Valutare per																									
8) Critico Migliorato				Schivare prodigioso				oggetti in pietra o metallo																									
(ascia bipenne)																																	
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																	
Talenti												COS				CAR																	
Oggetti Magici																																	
Oggetto										Beneficio																							
Guanti potere orchesco										+2 forza																							
Mantello Resistenza +1										+1 tutti i TS																							
Pozione di Cura ferite moderate																																	
Pozione di Pelle coriacea +2																				Lingue													
																				Nanico													
																				Comune													
Equipaggiamento																																	
Oggetto								Costo		Kg		Oggetto								Costo		Kg											
Acciarino e pietra focaia								1		-		Scudo pesante metallo								20		7.5											
Cote per affilare								0.02		0.5																							
Arnesi da artigiano (Armi)								5		2.5																							
Arnesi da artigiano (Armature)								5		2.5																							
Giaco di maglia +2										12.5		Razioni (15)								7.5		7.5											
Ascia bipenne +1 Lancio								-		6		Otre								1		2											
Ascia da guerra nanica								30		4		Zaino								2		1											
Peso trasportato totale (kg)										46																							

"Ahi... me tapino, ci sono cascato un'altra volta..."

Sono solito non cogliere le provocazioni di Glòlin. "Ma è possibile che tu non sappia reggere in mano un'ascia come si deve?".. "Crolleresti a terra per una sedia sulla schiena!" "... "Che razza di nano sei se non reggi almeno otto birre?"

A volte forse esagera, lo ammetto, ma i nostri viaggi e le nostre feste non sarebbero le stesse senza le sue grida e i suoi modi rudi... e festeggiare i primi vent'anni della Compagnia degli Attenti Protettori in maniera pacata e civile sarebbe stato, probabilmente, eccessivamente noioso.

Eh già, sono già passati vent'anni da quella fredda mattina d'inverno in cui arrivai alla biblioteca di Calphonse, in cerca di un raro libro di storia antica. Il tomo che cercavo, però, non era più presente nella biblioteca. "Non è ancora stato restituito dal prestito", mi disse l'anziano bibliotecario... Aspettai almeno una decade, alloggiando nella locanda più vicina alla biblioteca e tornando a chiedere almeno tre volte al giorno.

"No, figliolo, non l'hanno ancora restituito".

Realizzai forse troppo tardi che, per paura di perdere il posto o per senilità, il vecchio non avrebbe mai ammesso o accettato che quel tomo gli era stato rubato; fortunatamente, l'assistente dell'anziano uomo mi disse (dopo dieci giorni che mi vedeva chiedere la stessa cosa, accidenti a lui!) che una copia del libro che cercavo si poteva trovare nella biblioteca di Gluthias.

Peccato si trattasse di un viaggio di almeno due settimane, attraverso strade e boscaglie alle quali un "nano di seconda categoria" difficilmente sarebbe sopravvissuto...banditi, belve, orchi... e chissà

cos'altro...; senza perdermi d'animo cercai un passaggio qualunque, si trattasse di una carovana di mercanti o di avventurieri semplicemente diretti verso Gluthias.

Le tre possibili alternative che riuscii a trovare furono:

- Un piccolo drappello di raffinati elfi che difficilmente avrebbero accolto un nano tra di loro, anche se come dice Glòlin sembro *"un elfo basso e con la barba"*

- Un gruppo di cacciatori di taglie, capitanati da un poco rassicurante mezzo orco, che stava per portare alle guardie di Gluthias due uomini che, a prima vista, non avevano affatto l'aria dei pericolosi criminali meritevoli di una simile taglia (Se non ricordo male, circa quattrocento monete l'uno)

- Uno strano gnomo, diretto a Gluthias con il suo carico di stoffe.

La scelta, che mi parve scontata, cadde sullo gnomo, che fu lieto di aver trovato un compagno di viaggio. Trascorsero circa tre giorni per gli ultimi preparativi, che altro non erano che una serie di pratiche e scartoffie da sistemare: gli gnomi che ebbi modo di conoscere prima di Ginthal avrebbero svolto questi noiosi compiti sbuffando ed annoiandosi, ma invece il mio *nuovo* compagno di viaggio li assolse in maniera impeccabile e rapida.

Durante le due serate, io e lo gnomo intavolammo piacevoli conversazioni su diversi argomenti mentre negli altri tavoli il gruppo di cacciatori di taglie mangiava in maniera a dir poco animalesca, sfidandosi prima a chi trangugiava più birra e ad animalesche gare di emissioni di gas poi... quasi mi vergognavo di essere della stessa razza dell'individuo dei loro che si metteva maggiormente *in luce*, facendo persino *meglio* del loro capo. Un incivile ma divertente sfondo per le nostre conversazioni di letteratura...

Il nostro viaggio cominciò insieme ad una lieve nevicata, a bordo di un comodo carro carico di sete astutamente coperte da rozze tele di iuta e da qualche trucchetto magico usato da Ginthal... Cinque giorni di quiete assoluta nei quali ebbi modo di notare la precisione maniacale con la quale lo gnomo teneva (e tiene tutt'ora) in ordine le sue cose, e di come scrivesse una specie di diario di viaggio anche dopo giornate di quiete assoluta, senza incontri, intoppi o avvistamenti interessanti... che prendesse nota delle nostre conversazioni? Ancora oggi ogni tanto me lo domando, inutilmente... è un amico fidato, siamo come una famiglia ma è sempre stato gelosissimo dei suoi documenti personali...

Dopo il pranzo del sesto giorno con un po' di stupore raggiungemmo il gruppetto di elfi, partiti da Calphonse due giorni prima di noi; due dei loro otto cavalli ebbero dei lievi malori e li costrinsero a viaggiare solo per metà giornata per non affaticarli eccessivamente: Ginthal non ci pensò due volte e fermò il nostro carro, per prestare soccorso alle due bestie, rimettendole in sesto in pochi minuti.

Se non ricordo male, cinque dei sette elfi avevano tutta l'aria di essere una famiglia nobile, o in ogni modo particolarmente abbiente, composta dai due genitori (e spero che Ginthal non legga mai queste righe, ma la Signora era incredibilmente affascinante ed aggraziata) e dai loro tre giovani figli, uno più altezzoso dell'altro; gli altri due elfi erano le loro guardie...dei guerrieri *"pronti per andare a prendere il tè del pomeriggio"*, come avrebbe detto qualcuno vedendo le loro fini e leggere armature, i loro lunghi archi e la loro corporatura tutt'altro che massiccia e *nanica*.

L'ottavo componente del gruppo, invece, aveva i lineamenti tipici degli elfi, non fosse per un accenno di barba lievemente incolta che copriva il suo viso; non indossava tuniche ricamate in oro o scintillanti armature di raffinati materiali, ma abiti semplici e scuri. E soprattutto, al contrario degli altri elfi che rimasero sempre sulle loro, si presentò immediatamente ed aiutò Ginthal a curare i cavalli.

Una volta rimessi in sesto i cavalli ripartimmo insieme, anche se i cinque nobili mantennero sempre un po' di distacco da noi, senza rivolgerci mai la parola. Lidian, il giovane mezz'uomo, passò invece buona parte del tempo cavalcando a fianco del nostro carro. Parlando per i successivi due giorni ci raccontò che gli capitava spesso di fare da guida a delle famiglie nobili o ricche di elfi che desideravano avventurarsi in luoghi sconosciuti, o che dovevano spostarsi per affari...Raccontò di essere stato in un'infinità di posti esotici, ed addirittura non capitava raramente che qualche suo cliente *"fisso"* gli chiedesse di accompagnarlo in altri piani materiali!

Il viaggio iniziò a farsi poco piacevole quando, a metà mattina dell'ottavo giorno, incontrammo sul ciglio della strada un cavallo morto, e poco distante due cadaveri umani. Ginthal e Lidian scesero ad esaminare i corpi nonostante il disappunto degli elfi: il cavallo presentava delle fratture alle zampe procurate, secondo il nostro mezz'uomo, da una specie di tagliola o un'altra trappola simile, mentre i due uomini presentavano diverse ferite da grosse armi da taglio...Gli elfi, tramite le loro guardie, si opposero categoricamente quando Ginthal suggerì di fermarsi per dare degna sepoltura ai defunti, e dovemmo accontentarci di una rapida preghiera silenziosa...

Una scena simile si presentò poche ore dopo: ancora un cavallo, ancora due uomini brutalmente uccisi... le guardie elfiche suggerirono di non fermarsi, e di mantenere gli occhi bene aperti, temendo di essere entrati nel territorio di qualche gruppo di banditi...Ad intervalli quasi regolari di cinque o sei ore di viaggio incontrammo la stessa scena altre quattro volte: cambiava la trappola, ma sempre una bestia morta (tre cavalli ed un massiccio pony) e uno o due umani uccisi ogni volta... Per la tensione io e Ginthal non avevamo quasi più voglia di chiacchierare come al solito, Lidian ci precedeva di poche decine di metri per scoprire prima eventuali agguati, e le due guardie viaggiarono con gli archi pronti a scoccare...

Riuscimmo a capire cosa era successo poche ore dopo gli ultimi morti, quando al tramonto del decimo giorno, incontrammo l'accampamento della banda di cacciatori di taglie partiti tre giorni prima di noi. Erano senza cavalcature.

Il loro capo mezzorco ci invitò rumorosamente a far loro compagnia per la notte: gli elfi ovviamente rabbrivirono al solo pensiero, ma non potevamo certo proseguire oltre di notte...

Durante l'ottima cena a base di selvaggina fresca, ci raccontarono quello che qualcuno di noi sospettava: furono assaliti a più riprese da dei briganti, probabilmente complici dei loro due prigionieri...Ma nonostante gli assalti subiti, i sei combattenti non avevano perso la voglia di bere e festeggiare attorno al fuoco: festeggiammo il nostro incontro finendo le loro scorte di birra e mangiando fino a scoppiare. Già in quell'occasione, il robusto nano dei loro (esatto.. quello che riusciva a mettere *in ombra* il mezzorco alla taverna) mi rinfacciò più volte che secondo lui bevevo poco, mangiavo troppo educatamente, non emettevo gas a sufficienza.... Gli elfi, mi sembrava inutile dirlo, si limitarono a cenare poco distanti da noi, totalmente disgustati...

Il mattino seguente, intorpiditi dalla digestione e dalla troppa birra, ripartimmo adagiando i due prigionieri sul carro di Ginthal... Nonostante fossi consapevole della possibilità di altri attacchi mi sentivo al sicuro, ora che potevamo contare sulla protezione di quattro energumeni (dall'aspetto uno meno rassicurante dell'altro, ma che durante la sera precedente si erano rivelati essere tutto sommato simpatici), un massiccio nano ed un imponente mezzorco. Non me ne vogliono i due arcieri elfici....

Dopo due giorni di cammino tranquillo, purtroppo, subimmo un pesante attacco da parte dei banditi: non mi piace scendere nei dettagli di certe cose, che ricordo poco piacevolmente...e che credo siano di poco interesse... Il combattimento fu però molto violento, erano circa una ventina di briganti o forse di più, e riuscirono a liberare uno dei loro due compagni... alla fine dello scontro, giacevano a terra senza vita circa metà dei banditi e uno dei prigionieri, e purtroppo anche noi subimmo numerose perdite: tre dei cacciatori di taglie, il mezzorco, l'intera famiglia di elfi e una delle sue guardie...Perdemmo quasi metà giornata per scavare e dare una degna sepoltura ai nostri caduti e per preparare una pira per i banditi; poi, ancora scossi, ripartimmo velocemente verso la città e, temendo di essere inseguiti e raggiunti dai briganti desiderosi vendicarsi di noi e non lasciare testimoni, Ginthal suggerì di abbandonare la via maestra e di passare attraverso la boscaglia: io e l'elfo non eravamo entusiasti dell'idea, convinti che in questo modo avremmo rallentato di molto la nostra marcia rischiando tra l'altro di perderci e di incontrare chissà quale belva feroce, ma Lidian ed i due cacciatori di taglie sopravvissuti ci tranquillizzarono garantendo che si sarebbero occupati rispettivamente del viaggio e delle fiere.

Come temevamo il nostro cammino durò più del dovuto e non mancarono gli incontri spiacevoli, ma giungemmo sani e salvi a Gluthias. Appena varcate le porte della città, la guardia elfica ci abbandonò senza dir nulla, e potete ben immaginare quanto Glòlin inveì contro di lui...La sera stessa Ginthal ci offrì una sostanziosa cena in una grande taverna poco lontano dal porto, per festeggiare il nostro incontro ed il nostro arrivo a Gluthias. Immaginavo che, dopo la cena, ognuno di noi avrebbe ripreso la sua strada, ma a metà della cena il piccolo gnomo ci propose di entrare a far parte di una specie di compagnia con lo scopo di accompagnare carovane di mercanti o carrozze di viaggiatori: confessò di averci studiato bene durante il viaggio, e secondo lui avevamo tutte le carte in regola per poter intraprendere un'attività simile. Ottimi cacciatori, abili combattenti e colti esperti di magia. Secondo Ginthal avevamo tutto quello che serviva, e parlò per circa un ora esponendoci ogni vantaggio, non solo economico, che avremmo sicuramente ottenuto formando la Compagnia... dopo una riflessione non eccessivamente lunga, l'umano cacciatore di taglie declinò l'offerta, ritenendosi non idoneo ad una vita in compagnia di "certa gente", mentre noi altri accettammo tutti di buon grado...Ne seguirono numerosi brindisi, e già allora Glòlin riuscì a farmi bere più del necessario, e a fine serata Ginthal dichiarò, saltando sul nostro tavolo, ufficialmente fondata la nostra Compagnia degli Attenti Protettori.

Ginthal diventò quello che ancora oggi viene considerato da tutti noi il Capo della Compagnia: è lui infatti che si occupa di procurarsi gli ingaggi e a trattare i nostri compensi. Lidian è diventato, ovviamente, la nostra insostituibile guida, mostrando di sapersi muovere e sapersi far muovere in ogni condizione e con ogni carico; Glòlin in qualche modo infondeva sicurezza anche nei nostri clienti, che forse difficilmente si sarebbero affidati solo a *tre mingherlini incapaci di difendersi da un ratto*. Ed io... beh, mi sono sempre considerato un valido consigliere per Ginthal, un divertente passatempo per Glòlin ed un supporto magico laddove le eccezionali doti di Lidian non erano sufficienti. Ed il resto è storia...

In questi 20 anni abbiamo compiuto innumerevoli viaggi (innumerevoli forse per noi, Ginthal sicuramente ha annotato ogni singolo incarico assegnatoci), accompagnato e scortato persone e carichi di ogni tipo, visitato posti lontanissimi arricchendoci anche culturalmente. E suonerà strano, ma persino Glòlin mi pare lievemente *cambiato*, in qualche modo.

Il mal di testa per la bevuta di ieri sera è quasi passato, i tempi per i festeggiamenti sono finiti. Domani ci attende il prossimo viaggio. Per la prima volta (credo) in 20 anni ci muoviamo non su richiesta di qualche mercante o qualche nobile, ma per Lidian... Uno strano elfo lo ha contattato ed incontrato, nei giorni scorsi, e gli ha chiesto di recarsi in una villa a qualche giorno di viaggio da qui...Si tratta di un'eredità lasciatagli da un suo parente...se lo conosco bene, Lidian non è molto interessato a qualcosa di statico ed immobile come una lussuosa casa, e quindi probabilmente faremo un viaggio a vuoto, ma lo accompagneremo ugualmente a dargli un'occhiata..."