

iTorneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera														
Scheda del personaggio														
Personaggio:		Ginthal Porfin			Giocatore:					Razza:		Gnomo		
Allineam.:		Caotico buono			Divinità:		Garl Glittergold			Sesso:		Maschile		
Età:	97	Altezza:	96	Peso:	21	Occhi:	Verdi		Capelli:	Neri	Taglia:	Piccola		
Classi e livello									Punti Ferita					
Progressione delle classi				Punti abilità	Punti ferita	increm. caratt.	Livello	Livello totale	tot	danni		debilitanti		
Chierico				16	9	-		7	39					
Chierico				4	5	-								
Chierico				4	5	-								
Chierico				4	5	Sag								
Chierico				4	5	-								
Chierico				4	5	-								
Chierico				4	5	-			PX:					
Classe Armatura									Iniziativa			rid danno	-	
18	Base+taglia		Armat/Scudo		Des		Altro		tot	des	vari	Peso trasp.		
	11		4/2		1		-		1	1		leggero	12.4	
	CA sorpreso		17		CA contatto		12					medio	12.75/24.75	
												pesan.	25.2/37.5	
Caratteristiche						Bonus d'attacco								
	Punti orig.	Mod. Orig.	Punti	Mod.	Punti tmp.	Mod. tmp.	Attacco	Tot	Base	Caratt.	Taglia	Vari	sollev.	
FOR	10	-2	8				Mischia	+5	+5	-1	+1		terra	75
DES	12		12				Distanza	+7	+5	+1	+1		trascin.	187.5
COS	10	+2	12				Tiri Salvezza					Movimento		
INT	14		14					Tot	Base	Carat.	Magia	Vari	Carico	
SAG	15	+1	16				Tempra	+6	5	1		+1	10.5	6
CAR	14		14				Riflessi	+3	2	1		+1		
Lottare				+6		Volontà		+8	5	3		+1		
Armi														
Armi		B. att.	Danni	Critico	Portata	Taglia	Peso	Tipo	Speciale					
Mazza leggera		+5	1d4-1	X2	-	P	1	C						
Armature / Altre protezioni														
Nome		B. CA	Des max	Vel max	Penalità	% fall. arc.	Peso	Tipo	Speciale					
Giacco di maglia		+4	+4	6	-2	-	6.25							
Scudo leggero legno +1		+2	-	-	-1	-	1.25							
Abilità														
Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	Abilità		Tot	Carat	Mod.	Gradi	Altro	
Ascoltare		5	Sag	+3		+2	Guarire		8	Sag	+3	5		
Concentrazione		9	Cos	+1	5	+3	Professione							
Conoscenze			Int	+2			Sapienza Magica		6	Int	+2	4		
- Arcane		6			4									
- Piani		6			4		Camuffare		+4	Car	+2		+2	
- Religioni		7			5		Raggiare		9	Car	+2	5	+2	
- Storia		6			4		Intimidire		6	Car	+2		+4	
Diplomazia		8	Car	+2	4	+2	Rapidità di mano		3	Des	+1		+2	
Talenti				Abilità di classe				Abilità di razza						
1) Abilità Focalizzata								+1 tpc e CA; +4 Nascondersi						
(Concentrazione)				Scacciare Non Morti				Visione crepuscolare, +2 ts vs illusioni						
3) Ingannevole				5 Tentativi al giorno				+1 cd x ts incantesimi illusione						
				Prova: 1d20+4				+1 tpc vs coboldi e goblinoidi						
6) Incantesimi Silenziosi				Danni: 2d6+9				+4 CA (schivare) vs Giganti						
								+2 Ascoltare e Artigianato (Alchimia)						
								Capacità Magiche 1v al giorno:						
								Parlare con gli animali, luci danzanti						
								Prestidigitazione, suono fantasma						
Oggetti Magici														
Oggetto					Beneficio									
Incantesimi su pergamene: ristorare									Lingue					
inferiore (2),silenzio,individuazione del male,									Gnomico					

Comprensione linguaggi			Comune			
Mantello Resistenza +1			Elfico			
Pozione di Fuorviare			Nanico			
Equipaggiamento						
Oggetto	Costo	Kg	Oggetto	Costo	Kg	
Giaco di maglia	100	6.25	Lente di ingrandimento	100	-	
Simbolo Sacro in argento	25	0.5	Bilancia da mercante	2	0.5	
Scudo leggero in legno	-	1.25	Mazza leggera	5	1	
Custodia per pergamene	1	0.25	Pennino	0.1		
Inchiostro (2 fiale)	16	-	Pergamene (bianche) x 10	2		
		-	Zaino	2	0.5	
Peso trasportato totale (kg)		10.5				
Incantesimi						
Incantesimi al giorno					Per battere RI	Domini e Poteri
livello	num	Dominio	CD x TS	conosciuti	inc. bonus	Inganno: camuffare, nascondersi e raggirare sono abilità di classe
0	6	-			-	
1	4	1			1	
2	3	1			1	Protezione: 1 volta al giorno può attivare un <i>interdizione protettiva</i> che fornisce un +7 (resistenza) al prossimo TS fatto dalla creatura entro
3	2	1			1	
4	1	1				
5						
Incantesimi memorizzati						
Memorizzati		Livello	Incantesimi di Dominio		Livello	
Luce		0	INGANNO			
Guida		0	Camuffare se stesso		1	
Creare acqua		0	Invisibilità		2	
Creare acqua		0	Anti-Individuazione		3	
Lettura del magico		0	Confusione		4	
Purificare cibo e bevande		0				
Arma Magica		1	PROTEZIONE			
Individuazione del male		1	Santuario		1	
Scudo antropico		1	Scudo su altri		2	
Protezione dal male		1	Protezione dall'energia		3	
Scudo della fede		1	Immunità agli incantesimi		4	
Calmare emozioni		2				
Resistenza dell'orso		2				
Resistere all'energia		2				
Silenzio		2	Incantesimi di Dominio Preparati			
Epurare invisibilità		3	Camuffare se stesso		1	
Luce incandescente		3	Invisibilità		2	
Dissolvi magie		3	Protezione dall'energia		3	
Potere Divino		4	Immunità agli incantesimi		4	

"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 finì 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 energumenti (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 vogliano 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.

Nel corso degli anni, poi, altre persone sono entrate a far parte della Compagnia, abbandonandola per vari motivi poco dopo... Il primo che ci sembrò degno di fiducia e meritevole di rimanere con noi è stato, quasi 6 anni fa, il giovane Dalin. Lo incontrammo mentre viaggiava solitario verso la città verso la quale eravamo diretti ed accettò di proseguire in nostra compagnia. Notando subito le sue doti, Ginthal gli parlò subito della nostra compagnia e lo convinse in un paio di giorni a diventare dei nostri. Ancora una volta l'astuto gnomo deve aver fatto leva sul desiderio di viaggiare e vedere posti nuovi che Dalin aveva confessato già dopo poche ore di cammino, raccontando di esser stato cresciuto ed allevato per tutta la sua vita in una specie di monastero, o di tempio, sui monti poco lontani dal luogo del nostro incontro. E da allora, Glòlin ha un nuovo "bersaglio" per le sue frequenti critiche vista l'insolito stile di combattimento senza armi o armature usato da Dalin...

La seconda persona ad entrare stabilmente nella Compagnia fu Claire Ulthar, una affascinante ragazza che incontrammo in una locanda in una piccola città vicino al mare, quattro anni fa. Si occupava di servire ai tavoli nel locale e, dopo cena, suonava e cantava in maniera soave nonostante fosse circondata da persone non particolarmente fini e che apprezzavano più il suo aspetto che le sue doti artistiche. Quella sera, mentre l'oste stava cacciando via gli ultimi ubriachi, la ragazza si sedette vicino Lidian ed iniziò a tempestarlo di domande, mettendolo in lieve imbarazzo... La conversazione proseguì, con il supporto mio e di Ginthal, fino a notte fonda: questa volta lo gnomo non dovette fare nulla, e fu la ragazza che ci implorò di portarla via da quella minuscola cittadina... A me e Ginthal parve evidente da subito che la ragazza era interessata maggiormente a Lidian che al resto delle nostre attività, ma accettammo ugualmente la sua proposta... Temo che il ragazzo ancora non si sia reso conto delle intenzioni di Claire, ma spero si svegli presto... Anche stavolta Glòlin storse il naso per il nostro nuovo acquisto.. non sono non era capace di combattere, ma si trattava addirittura di una donna... Ma la ragazza riuscì a farsi accettare anche dal ruvido nano e dal silenzioso Dalin, rallegrando con la sua voce e la sua musica i nostri lunghi viaggi.

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..."