

Torneo di Dungeons & Dragons – Gruppo Chimera Background dei personaggi

Naend Whitehale – Chierico Umano – Neutrale Buono

Figlio cadetto del casato Whitehale – e si sa che solo ai primogeniti spetta l'eredità ed il peso dell'onore della casata -. Quasi un regalo per te essere il secondogenito; sei sempre stato uno spirito inquieto alla ricerca continua di qualcosa, quasi di una via. Hai cominciato il seminario nella chiesa di Boccob, ma non sentivi i suoi insegnamenti vicino al tuo spirito. Così, dopo solo quattro anni, hai deciso di abbandonare la chiesa per cercare forse altrove la tua strada. Grande è stato il disonore che hai portato alla tua casata e ancora maggiore è stato il dispiacere che hai arrecato a tuo padre, che già pensava di vederti in futuro come grande Diacono della chiesa di Boccob. Hai optato allora per la decisione più drastica, ma tuttavia la migliore che potessi prendere; dopo aver regolato le pratiche legali riguardanti i possedimenti hai deciso di partire verso luoghi poco conosciuti cercando altrove quello che al momento non hai trovato attorno a te. Tuo padre ha cercato di dissuaderti da quello che considera il tuo ennesimo capriccio, minacciando perfino di disconoscerti. Non gli hai dato ascolto ed eccoti ora in viaggio per le Flanness alla ricerca di qualcosa che forse potrà placare la tua sete di sapere.

Nei tuoi viaggi hai conosciuto molte persone in breve tempo, più di quelle che avresti mai osato immaginare, ma nessuno pare riuscire a dare una risposta ai tuoi quesiti. Molte di queste persone non erano altro che truffatori, malvagi o deboli spinti da bassi istinti. Altri, per fortuna, onesti e sinceri: con alcuni di loro hai voluto condividere la strada di ogni giorno, i pericoli e le avversità. Stai iniziando a pensare che forse quello che cerchi non è una risposta unica e rivelatrice, ma magari un insieme di tante piccole verità di cui ciascuno ti può spiegare un lato.

Balkor Stonehead: Hai abbandonato un padre per trovarne un altro, solo più tarchiato e cocciuto. Il nano vuole sempre dirti cosa devi fare e non fare. Ti sfinisce con i suoi discorsi sulla tua incostanza, sul buonsenso, che ovviamente non possiedi, e sulle tue prospettive future, che sono, nel più roseo dei casi, una morte inutile. Ritieni che sotto quella scorza burbera ci sia una strana forma di affetto nei tuoi confronti. Temi che un giorno o l'altro perderai la pazienza e darai fuoco a quella sua barba lunga, ma sai anche che l'irritazione contro il nano non potrà durare a lungo: è animato dalle migliori intenzioni nei tuoi confronti ed ogni sua predica è segno di quanto tiene a te.

Ceraloth Otjeg: Non ti sei ancora fatto un'opinione chiara su Ceraloth: è di poco più grande di te, condivide il modo di pensare, le esperienze, i desideri, tutto sommato è un amico. Da un lato ti sembra che condivida con te la gioia di scoprire come sia fatto il mondo al di là dei confini che vi hanno imposto. Se per te i confini erano le pressioni di tuo padre, per lui ti pare siano stati i lunghi anni che gli sono stati imposti per apprendere la magia. Dall'altro, purtroppo, la sua convinzione che la magia sia la soluzione di tutto non ti permette di essere sincero con lui come vorresti. Tu sai che qualcosa oltre a te, sopra di te, esiste. Lo devi solo trovare.

Keinnor Riodendror: Vecchia volpe questo Keinnor! Una di quelle persone che tuo padre certamente ti avrebbe sconsigliato di frequentare. E infatti il nano non fa che criticarlo, cosa che non può che rendertelo ancora più simpatico. Keinnor è l'esempio vivente che l'esperienza per il mondo ti forma più che mille teorie.

Astendard Bralimas: Astendard ogni tanto ti spaventa: sembra davvero intenzionato a farti diventare l'eroe delle storie che scriverà su di voi. Sembra che tu gli interessi più di tutti, spesso ti chiede la tua opinione, vuole sapere come la pensi e dopo la tua spiegazione annuisce perso nei suoi pensieri. Altre volte invece sembra sul punto di dirti qualcosa, ma non riesci mai a capire cosa. Temi a domandare tu stesso spiegazione su quelle mute paurole, temi perché non ti interessa essere l'eroe di una canzone; vuoi trovare risposta alle tue domande, e sai di per certo che non la troverai nelle sue ballate.

A parte questa mania delle canzoni, Astendard è un tipo sveglio e simpatico, e spesso stempera, con il suo modo di fare, le tensioni che si accumulano nella giornata. Pur non essendo giovanissimo, a volte si unisce alle bravate tue e di Ceraloth, ed apprezzi molto questo lato del suo carattere.

Unamir Chilawain: la fede incrollabile nella natura di Unamir è fonte di infinite sorprese per te. Come può quest'uomo essere così semplice dall'accontentarsi di una risposta così banale? Davvero non riesci a fartene una ragione. È davvero lui troppo semplice oppure la risoluzione del problema è

così complessa da parerti banale?

Questa è una delle ragioni per cui Unamir ti affascina. È taciturno, certo, ma è l'unico che forse ha dato risposta ai quesiti che ti attanagliano. Spesso cerchi di farlo parlare, ma vanamente: il poco che hai appreso da lui è stato quasi per caso.

Ritieni comunque che Unamir sia un compagno su cui si può sempre contare, qualsiasi sia la situazione.

Ceraloth Otjeg – Mago Umano – Caotico Buono

"... passi veloci si affrettavano lungo un dedalo di corridoi e scale, accompagnati da un lento ansimare. I passi si placano di fronte ad un enorme portone in mogano nero. Un rapido sistemarsi della tunica e delle pergamene ed ecco un forte e deciso bussare. Una voce ferma risponde: "Entra Ceraloth". Il Maestro, così hai sempre chiamato il tuo mentore senza mai saperne il nome, stava preparando le ultime cose prima della tua lezione.

"Siediti pure, ora cominciamo la lezione" disse il Maestro, ma la tua mente sta volando altrove. Tu la conosci già la lezione, alle volte ti stupisci del motivo per cui ti hanno mandato a studiare da questo anziano che non valorizza le tue capacità. Sì, perché da quando hai cominciato a manifestare i tuoi poteri magici, i tuoi genitori hanno deciso di affidarti al Maestro, uno tra i migliori nella tua contea. Ma senti che il tuo apprendistato sta per finire...

I tuoi pensieri scorrono sopra le parole del tuo maestro e ripeti gli esercizi alla perfezione, fino a quando la lezione termina. Ti appresti a raccogliere le tue carte quasi sbuffando per la monotonia delle ultime settimane, quando mentre stai per uscire e salutare il Maestro le sue parole ti bloccano per un istante sulla porta.

"Mio giovane apprendista domani non presentarti alla mia porta, e nemmeno i giorni successivi. Le tue lezioni sono finite e per quanto possano essere state noiose ti hanno dato la perfetta padronanza del tuo potere. Io non ho nulla di più da insegnarti. Fai il tuo bagaglio e gira per queste terre. Esse completeranno quanto hai appreso in questi anni".

Salutasti con un profondo inchino e corsi nelle tue stanze, pregustando il momento del viaggio verso casa e l'inizio di una nuova avventura; le Flanaess ti aspettavano.

Presto ti sei accorto di quanto potesse essere duro e privo di emozioni viaggiare da solo, senza una meta o uno scopo. La magia non è la chiave di tutte le porte, come hai sempre immaginato, o forse ci sono porte che la tua magia non può aprire. Non ancora, per lo meno.

Quando ti sei unito al piccolo gruppetto di avventurieri, che ancora sono con te, lo hai percepito come una sconfitta, come l'unico modo per rimanere in vita, ma presto ti sei accorto che c'era molto da imparare anche da persone così diverse da te. Tutte cose a cui il tuo maestro o i tomi polverosi di cui è stata piena la tua infanzia non ti avevano preparato.

Naend Whitehale: Anche lui, come te, non comprendeva come si potesse migliorare se stessi senza affrontare il mondo. Ammiri Naend per quello che ha fatto, e che forse avresti voluto fare anche tu: intraprendere il tuo viaggio senza annoiarti durante lunghi anni di apprendistato. Tuttavia sai bene che la tua Arte richiede uno studio che la sua fede non contempla e non cambieresti per nulla al mondo i tuoi sortilegi con la sua religione confusa. Vuoi bastare a te stesso senza dover dipendere da nessuno, tantomeno da un dio che non sai dove sia, ma l'indipendenza è una strada molto ardua. Sai di avere ancora bisogno di studio, di impegno, di riflessioni, di aiuto: Naend, forse a sua insaputa, con il suo comportamento, i suoi dubbi, il suo modo preciso di ragionare ti aiuta molto in questo. La sua sincerità a volte è disarmante, ma la sua compagnia è piacevole, mai importuna.

Balkor Stonehead: Non pensavi potesse esistere realmente un popolo così ottuso e cocciuto allo stesso tempo. Avevi sentito parlare della diffidenza dei nani verso la magia, ma mai avresti pensato che tutte quelle storie fossero vere! E invece eccoti a viaggiare con Balkor: un fascio di muscoli e barba intriso di supponente senso di superiorità e robusta diffidenza. Ogni volta che fai qualche incantesimo, anche il più elementare, sobbalza come se stessi uccidendo un innocente inerme.

Eppure, da un certo punto di vista ammiri Balkor: si è fatto strada nel mondo a forza, a differenza di quello che sei riuscito a fare fin'ora, il nano è bastato a se stesso per molto tempo. Questo è sufficiente per farti stimare profondamente Balkor, anche se di fronte a sue frasi così ottuse o alla

sua mentalità così chiusa, fai davvero troppa fatica ad ammetterlo.

Keinnor Riodendror: Keinnor è un tipo strano. L'esatto opposto di Balkor. È sempre incuriosito dalle tue capacità, loda sempre la tua magia e non ti dice mai cosa è meglio fare o non fare. L'unica fissazione che ha è di passare inosservati e non rischiare più del dovuto. Sei molto contento che che viaggi con voi, hai la radicata convinzione che Keinnor possa insegnarti molte delle cose a cui sei interessato. Però è un uomo molto riservato e chiuso, raramente racconta del suo passato; talvolta, però, questo pare riaffiora quando Keinnor parla con la gente, nel modo in cui riesce a manipolarla senza fare uso di magia.

Astendard Bralimas: Il tuo vecchio maestro ti aveva parlato di questi ciarlatani che osano anche dire in giro di saper fare magie. Questo strimpellatore da quattro soldi non può certo paragonare i suoi trucchetti da saltibanco e lo sa bene. Quello che il tuo vecchio maestro non ti aveva però detto è che questo saltimbanco sa fare molte altre cose: adori vedere come incanta le folle, come convince la gente con poche parole, come riesce a creare attorno a sé un'aura di allegria quasi costante. Senza di lui di sicuro il viaggio sarebbe di sicuro più noioso.

Unamir Chilawain: Unamir è un selvaggio. A volte sembra che non capisca neppure quello che gli viene detto, ma quelle poche volte in cui parla ti mostra un punto di vista impensabile per te. Ti sorpendi spesso a chiederti se sia un genio oppure un ritardato mentale e nonostante tutto il tempo in cui avete viaggiato insieme ancora non sai dare una risposta. A volte hai anche la sensazione che lui provi una sorta di pietà per te, ma non hai idea di quale potrebbe esserne la ragione; chiedere spiegazioni a Unamir stesso si è sempre rivelato infruttuoso.

Balkor Stonehead – Nano Guerriero – Vero Neutrale

"... sento il ferro stridere sotto il martello del fabbro, è un rumore che mi ha sempre rassicurato..."

Sei nato nella casa di un maestro d'ascia ed il rumore del battere incessante del maglio sull'incudine ti ha sempre accompagnato, come l'urlo del metallo rovente che si spegne nell'acqua ghiacciata. Il tintinnio che facevano i martelli nella tua casa ha scandito il ritmo della tua vita.

La tua strada era però diversa da quella progettata da tuo padre; hai deciso di brandire la tua ascia e di uscire dalla montagna. Ed eccoti in marcia come mercenario nelle Flanaess. Hai combattuto diverse battaglie in cui hai dimostrato il tuo valore finché sei approdato in una delle tante contee che dividono le terre degli uomini. Hai deciso di offrire i tuoi servizi, ma la tua maestria era tale che in poco tempo sei diventato Maestro d'Arme presso il Conte. La tua voglia di perfezione, tuttavia, ti ha spinto oltre, a sfidare nuovamente te stesso. Hai abbandonato il castello e una vita sicura, tra agi e fasti per gettarti nuovamente nell'avventura. Hai preso le tue poche cose e sei ripartito, per migliorare ancora la tua arte del combattimento, dato che nessuno alla contea era oramai in grado di sconfiggerti.

Hai viaggiato solo per moltissimo tempo, cercando nuovi maestri d'arme e nuove sfide. Pensavi che questo tuo perfezionismo non ti avrebbe mai concesso tregua e forse è così. Con il passare degli anni, però, hai iniziato a riflettere sul tuo futuro ed hai realizzato con dolore che dopo la tua morte la tua vita solitaria non avrebbe lasciato nulla dietro di sé. Vorresti porre rimedio a questo, ma non hai ancora capito bene come fare. Forse desideri dei figli a cui insegnare tutto ciò che hai imparato, non solo l'arte della guerra.

Naend Whitehale: Così simili e così diversi. Saggi nani e incostanti umani non potranno mai andare d'accordo, ti ripeteva sempre tuo padre. E da quando hai conosciuto Naend hai potuto, giorno dopo giorno, comprenderne il motivo. Tutti e due avete deciso di intraprendere una strana diversa da quella che sembrava tracciata per voi. Tu hai scelto di impugnare quelle armi che tuo padre forgiava e andare per il mondo, invece di rimanere tutta la vita chiuso in una fucina a creare oggetti di gloria per altri nani. Anche Naend ha scelto di conoscere il mondo. Come ti è facile immaginare lo sguardo di disapprovazione di suo padre, probabilmente così simile a quello che tuo padre riservò a te tanto tempo fa. Ma tu, forte della saggezza del tuo popolo, hai scelto una via diversa e la stai onorando con costanza. Quell'umano, invece! Pare che non sappia mai dove vuole andare. Per fortuna ha trovato te. Ci vorrà del tempo, ma gli ficcherai un po' di buonsenso nanico in testa!

Ceraloth Otjeg: Difetti. Ecco qual'è il problema di chi non è un nano. Essere pieno di difetti! Beh,

certo sai bene che neppure i tuoi simili sono perfetti, ma le altre razze sanno stupirti per quanto poco sale in zucca abbiano! Questo Ceraloth, poi. Un mago. Figurarsi se, con la sfortuna che hai, non finivi per viaggiare con un mago. Ceraloth a volte riesce ad essere meno giudizioso di un bambino. Eppure qualcosa ti dice che quel ragazzo vale qualcosa e si farà in qualche modo, se riesce a non dare fuoco alla sua tunica con un incantesimo malriuscito.

Certe volte i suoi occhi attenti si puntano sulle cose giuste. Certe volte riesce a capire che la sua magia non è sempre l'unica via di uscita. Certe volte ragiona e si dirige deciso verso una direzione, proprio come lo eri tu quando hai imbracciato l'ascia fatta da tuo padre.

Keinnor Riodendror: Gli anni dovrebbero migliorare le persone, per Moradin! E invece ci mancava questo Keinnor, che vuole comportarsi come se fosse un ragazzino. Hai capito subito in che genere di arti sia esperto, nulla che si possa fare davanti a delle guardie. Quelle stesse arti spesso vi hanno permesso di uscire senza danno da situazioni poco piacevoli, ma non per questo le ammiri o desideri che le utilizzi.

È un peccato che Keinnor non sappia accettare di non ricorrere a sotterfugi alla sua età perché sarebbe altrimenti una persona molto piacevole, per essere un umano: capisce quando è ora di tenere la bocca chiusa e quando è ora di andarsene senza causare guai. Nonostante questo è sempre meglio controllarlo da vicino, altrimenti sicuramente ficcherà tutti nei guai!

Astendard Bralimas: Apprezzi le sue storie. I nani compongono lunghe saghe sui propri antenati, e questo Astendard pare proprio che ne conosca molte. Starlo ad ascoltare ti fa sentire più vicino a casa, e questo è abbastanza per perdonargli un carattere un po' troppo incostante e quelle quattro magie che ogni tanto tira fuori. Dietro la sua facciata allegra e compagna, secondo te, si cela qualcosa di più: il mezz'elfo pensa più di quanto non voglia far credere ed ha più risorse di quelle sospettabili in apparenza. Di girovaghi come lui ne hai visti molti, ma lui pare avere dentro un fuoco, un ardore che lo spinge a rimettersi in strada di continuo. È strano per uno della sua razza, ma non vuoi porti altre domande, sei stato fortunato ad incontrare lui e ti auguri che possa trovare ciò che cerca, anche se non hai idea di che cosa si tratti.

Unamir Chilawain: Un umano che pensa di essere un elfo dei boschi. Non ti stupiresti di trovarlo abbracciato ad un albero un giorno o l'altro, lo consideri quanto meno bizzarro. Però le sue convinzioni sono così solide da averti fatto riconsiderare un primo giudizio molto superficiale. Sai che puoi contare su di lui. Parla poco e agisce il giusto, e soprattutto non discute come fanno tutti gli altri. Le sue proposte sono sempre così piene di buon senso da stupirti.

Keinnor Riodendror – Ladro Umano – Caotico Buono

Ti senti vecchio oramai, la tua vita è corsa in mezzo al pericolo, ma per fortuna ti ha lasciato tante soddisfazioni. I ricordi spesso riaffiorano quando aspetti Alrik, il tuo corriere, e sorseggi un buon bicchiere di sidro. Alrik è un individuo scaltro e sveglio, avete lavorato assieme per gli ultimi cinque anni e oramai è pronto a prendere il tuo posto. Eccolo che arriva...

- Eccoti Alrik, hai portato quanto ti avevo chiesto?-
- Sì Keinnor, ecco una pergamena bianca e l'occorrente per scrivere, ma non capisco perché me lo hai chiesto quando potevi averne semplicemente alzando gli occhi...-
- Lo capirai presto amico mio – e cominciai a scrivere...

- Alrik, amico mio, ho pensato spesso negli ultimi tempi, di essermi rilassato troppo. Ormai questa zona non ha più segreti per me! Conosco i miliziani da corrompere, i vicoli in cui rifugiarmi. Basta. È tempo che affronti qualche nuova sfida. Luoghi nuovi, magari impervi e sconosciuti. Ragazzo: ho deciso di lasciarti la piazza migliore. Perché voglio migliorare me stesso –.

Alrik mi guardò come se gli avessi sfilato il borsello dalla cintura.

- Alrik mi assenterò per un tempo indefinito da questa città e voglio che tu continui gli affari per me, anzi facciamo così. Tu continua gli affari se vuoi, io mi sono preso quello che mi serve. Questa pergamena ufficializzerà il tutto; portala da Boris Shalfied che apporrà il sigillo legale- Firmai e apposi il mio simbolo.

Alrik mi guardò allibito. – Ma che sai dicendo? Sei impazzito? E dove pensi di andare? Non sei più un ragazzino! –

Piegai la pergamena con calma e gliela porsi

- Alrik, il denaro non mi interessa più come prima, e questo porterebbe danno alla nostra attività. Tu sei pronto, mentre io devo cercare qualcosa per me. Forse proprio quel ragazzino che ero un tempo, che non aveva paura di ficcare il naso in posti nuovi! -

Alrik mi guardò, sollevò il calice che bevevo, sorrise ed esclamò

- Buona vita, vecchio pazzo...-

Hai ottenuto tutto quello che desideravi dalla vita. Certo hai dovuto lottare a lungo, non fidarti di nessuno, imparare ad agire sempre al momento adatto, a dire le parole giuste. Hai raggiunto quello che per te era l'apice del successo... e poi? Hai scoperto che la vita agiata e le preoccupazioni che ne conseguono sono noiose. C'è voluto del tempo per capirlo, hai sentito una spiacevole inquietudine crescere anno dopo anno, ma non ne capivi la ragione. Chi ti stava vicino pareva sordo a questa tua sensazione, come se non riuscisse neppure a contemplare una simile balzana idea.

Quale stupore quando, vedendo quello che ora è il tuo gruppo di compagni, ti sei reso conto che ciò che desideravi di più era tornare a viaggiare. Il tuo cuore si è fatto all'improvviso più leggero, il sorriso è riaffiorato sulle tue labbra. Sapevi che non sarebbe stato facile, alla tua età, dormire in terra e mangiare pasti freddi, ma i tuoi nuovi compagni capivano il tuo desiderio di viaggiare e questo era sufficiente.

Ceraloth Otjeg: Di maghi ne hai conosciuti tanti, ma ti eri scordato, invecchiando, quanto potesse essere entusiasta un mago che sta scoprendo che la magia è una vera alleata potente nella vita di tutti i giorni. Il rovescio della medaglia è la scarsa propensione per agire con circospezione, un'arte che hai imparato valer più di mille incantesimi. Per fortuna a quello ci pensi tu anche per lui, mentre pontifica su quanto la magia possa sopperire a tutte le necessità. Capirà quanto sbaglia quando vi avranno messo in gabbia insieme la prima volta senza tutti i suoi ninnoli magici.

Naend Whitehale: Strano ragazzo questo Naend. Di sicuro una piacevole scoperta: un chierico che non ti fa la predica! Onestamente pensi che sarebbe stato un buon maestro dell'arte dei vicoli, come te, ma pare convinto davvero che la sua strada sia quella della fede. In effetti è fuori discussione che abbia tutte le capacità dei chierici. Chissà se troverà la sua fede in questo viaggio? Da un lato lo speri, in fondo è quello che il ragazzo desidera, ma dall'altro temi che possa trasformarsi in uno di quei religiosi che non hanno mai dubbi e per questo non sono in grado di vedere la realtà.

Balkor Stonehead: Non sei l'unico con qualche acciaccio ad avere intrapreso questo viaggio a quanto pare. Quel tronco di pino di un nano sembra aver deciso di viaggiare con voi apposta per starti sempre a controllare. Conosci il genere e sai che i nani è meglio farseli amici che nemici. Almeno fino a che non sarà troppo pesante da sopportare!

A prima vista il nano sembra quasi una caricatura della sua razza, ma immagini che il suo comportamento possa essere una difesa, chissà a quali prove lo ha sottoposto la sua lunga vita. Alcune volte lo hai sorpreso a guardare il fuoco, la sera, con uno sguardo molto riflessivo. Inoltre l'atteggiamento di Balkor verso Naend e Ceraloth lascia trasparire molto di più delle sue parole. Però alla tua età hai imparato che non sempre è utile chiedere spiegazioni. Balkor è un valente combattente e questo secondo te è un motivo sufficiente per viaggiare con lui.

Astendard Bralimas: Hai sempre pensato che avere un cantore come compagno di viaggio fosse un buon affare ed Astendard è la conferma di questo. Le sue storie ti ripetono che hai fatto la scelta giusta a non morire senza gloria nella tua città, ma a riprendere a viaggiare. Ti renderà lui immortale raccontando le tue gesta. Anche se non proprio tutte quelle che gli propini sono del tutto tue... Astendard non è uno sciocco e supponi che lo sappia bene. Però non ha mai fatto nulla per darlo a vedere, anzi è lui il primo a guardare altrove quando è necessario. Nel gruppo è di sicuro quello che sa stare al mondo meglio di tutti e per questo lo rispetti.

Unamir Chilawain: Quando lo guardi pensi a come sarebbe potuta essere la tua esistenza se non avessi deciso di intraprendere la vita della strada. Poi ti scontri con l'incrollabile fede di Unamir in quello che per te è poco più di nulla: la natura. Non impone mai il suo punto di vista sull'argomento, ma ogni sua azione è permeata da questa filosofia in modo quasi fastidioso. La sua coerenza è quasi inumana per te. Ti domandi spesso se abbia mai avuto un dubbio o un ripensamento, ma il suo viso impenetrabile non ti dà alcuna traccia.

Di molto positivo ha che parla poco e agisce con astuzia. Doti che non puoi non apprezzare!

Astendard Bralimas Bardo Mezz'elfo Neutrale Buono

Dalle memorie di Astendard Bralimas, Cantore delle Flanness

"... molti pensano che la vita di noi cantori sia caratterizzata da sfarzo, lusso, belle donne e frivolezze. Certo questo è vero solo in parte e chi pratica questa vita spesso dimentica cosa caratterizza noi cantori: il viaggio. Sì, perchè noi siamo la memoria di questi luoghi, e non ci saranno saghe, leggende, eroi senza noi cantori, ma solo delle fredde date sugli annali dei Re. Siamo noi che diamo vita alle leggende, senza di noi gli Eroi sarebbero solo dei regnanti senza magia e senza mistero. Già, il viaggio, ecco cosa ha sempre caratterizzato la mia vita; la sella del cavallo, l'odore del cuoio, il profumo dell'alba alla partenza, la polvere che ti avvolge. Già, la polvere; alle volte mi chiedo che cosa succederà quando io non ci sarò più. Forse il mio spirito si confonderà con la polvere per continuare ancora il Viaggio all'infinito. Come adesso.

Le Flanness, quale luogo migliore per il Viaggio? Per fortuna ci sono ancora molte zone inesplorate che non aspettano altro che essere attraversate e chissà quali eroi di cui cantare, chissà quali imperi di cui ricordare le storie. Ho da poco finito di sellare il mio cavallo e guardo verso il tramonto che sta oramai finendo, mentre il sole all'orizzonte sta scendendo piano e stridendo con l'orizzonte lontano, trasformando il cielo con una cascata di stelle."

Sei in viaggio da quando eri troppo piccolo per ricordare. Le poche volte in cui hai cercato una sistemazione stabile non sono mai durate, ti senti soffocare tra quattro mura. Forse quando sarai vecchio potrai passare le tue giornate davanti al camino ricordando le Storie; ma ora no, ora è tempo di andare a cercare le Storie, di impararle e ripeterle mille e mille volte a chi non le ha ancora sentite.

Non ami viaggiare solo, hai sempre avuto qualcuno al tuo fianco. Non per forza persone con cui hai confidenza o che stimi e rispetti: la tua opinione non è importante al riguardo se quella persona può condurre ad una buona Storia.

Balkor Stonehead: Ecco un soggetto su cui dovrai lavorare un po' quando narrerai le gesta di questo gruppo. Diciamo che dovrai dipingere il suo carattere con angoli meno spigolosi di quelli che emergono tutte le volte che apre bocca. Sai di per certo che è un guerriero capace, vi siete salvati la vita a vicenda parecchie volte. Ecco... insisterai su questo aspetto, tralasciando le parti sulla "ovvia inferiorità di tutte le razze rispetto ai nani". Sai che altrimenti non avresti grandi speranze di cantare alla corte degli elfi! Comunque te lo sei fatto amico narrando le saghe del suo popolo; sembra che la cosa lo faccia sentire a casa. Una volta sciolto il nano si è rivelato un amico fedele e sincero.

Naend Whitehale: Ecco il giusto spirito giovane con cui affrontare la vita! Lottare contro le imposizioni paterne, andare alla ricerca della propria strada. Naend è uno spirito libero e tormentato, come nella migliore tradizione delle tue ballate. Sarà un ottimo protagonista delle storie che scriverai. Almeno se non starà a sentire la metà di quello che gli dice di fare Balkor.

Certe volte le insicurezze del ragazzo ti colpiscono al cuore, non riesci a vederlo attraverso gli occhi dell'autore di ballate, uno sguardo a volte un po' superficiale. Vorresti dirgli qualcosa, vorresti rassicurarlo ed aiutarlo, ma troppo spesso il nano ti precede e tu non riesci a comunicare a Naend che ci sono mille strade da percorrere e da qualche parte c'è anche la sua. D'altra parte, come cantore, sai benissimo che ci sono cose che non possono essere spiegate a parole.

Ceraloth Otjeg: Guarda con disprezzo quelli che chiama "trucchi da saltimbanco". Che la pensi come vuole. Le tue magie sono mille volte meglio delle sue: più versatili e divertenti. E almeno tu non hai dovuto passare quasi tutta la vita fra libri polverosi ad aspettare che la tua balia ti dicesse che potevi andare per il mondo. Con quello che hai visto potresti scrivere un libro e, forse, lo farai. Lui con quello che fatto non riempirebbe un foglio di pergamena.

Ceraloth, inoltre, ha il potere di farti irritare. I suoi commenti acuti passano così di frequente la corazza che ti sei costruito negli anni e fatichi a non rispondergli male. Eppure forse del gruppo è l'unico che riesce a comprendere il tuo bisogno di avere storie, anzi Storie. A volte ti stupisci quando ti indica lui stesso spunti interessanti, in modo quasi casuale, facendoti una sorta di regalo.

Keinnor Whitehale: Ecco qualcun'altro che ti sta davvero aiutando. Mille storie da raccontare ed una vita così avventurosa! Keinnor non è più un ragazzino, ma sa davvero il fatto suo. La pensate in maniera simile su tanti aspetti della vita e sai che su di lui puoi sempre contare. Grazie alla tua

penna le sue gesta saranno ricordate da tutti. E tu sai benissimo quali gesta vanno ricordate e quali gesta vanno invece dimenticate il prima possibile...

Unamir Chilawain: Riconosci le sue grandi doti quando vi trovate nelle terre selvagge: è davvero abile a seguire piste e cacciare. Tanto è bravo in quelle situazioni ,quanto fatica ad aprire bocca con altri esseri umani. Ti domandi che cosa lo spinga a stare con voi, in apparenza non ha alcun bisogno di altre persone.

Certo Unamir non è il soggetto ideale per le tue Storie, troppo schivo, eppure sai che potrai comunque cavarne qualcosa di buono.

Unamir Chilawain Ranger Umano Neutrale Buono

"... Il bosco,il silenzio, solo i miei passi nella foresta al tramonto. E' un buon luogo per cacciare, e questo e' il momento migliore..."

...Ecco il mio luogo, mi ricopro di frasche e il gioco e fatto, devo solo attendere pazientemente in silenzio. Il mio arco è oliato e sistemato, sento la corda che sembra quasi suonare mentre la pizzico. Annuso il legno della mia freccia mentre la incocco e attendo la mia preda...

... sono questi i momenti in cui penso al mio passato, mentre attendo la mia cena o il mio pranzo e la mia mente si allontana verso il fiume dei ricordi. È questo il momento in cui tendo le orecchie e ascolto i rumori del sottobosco, gli scoiattoli che corrono in mezzo alle foglie, il ruscello che scorre poco lontano. Ed ecco la mia preda che si avvicina. Un alce, imponente, magnifico nel portamento, quasi ne resto affascinato ma e' solo un momento...

... silenzio ora, la freccia si appoggia delicatamente sul mio indice sinistro, mentre la mia mano destra accarezza per un attimo le piume della coda cercando la posizione migliore, senza fretta; in questi casi è cattiva consigliera. Scivola la freccia lungo l'indice e comincio a tendere la corda e il legno del mio arco...

... silenzio ora, basta pensieri del passato, mi desto dal mio torpore e sono padrone del mio arco, lo sento mentre viene teso, forse lo avverte anche la mia preda, il mio alce che si solleva imponente dal suo brucare. Scruta nel fogliame cercando il pericolo, ma sono sottovento , non può sentirmi. La corda è tesa e pronta a scoccare la mia freccia. Per un attimo gli sguardi si incrociano, ma è solo un momento..."

Hai sempre faticato ad avere dei rapporti decenti con esseri umanoidi. Parlano troppo in fretta, osservano troppo poco, si fermano su dettagli inutili. Vivere al di fuori di società precostituite è stato quasi un obbligo per te. Non che tu critichi chi ci abita, semplicemente non ti trovi a tuo agio a pagare le tasse e ad arare un campo. Nella tua vita hai viaggiato molto perché spesso il tuo comportamento era frainteso e hai sempre preferito andartene piuttosto che spiegare. È stata una sorpresa incontrare questi avventurieri che, a modo loro, hanno capito la tua necessità e ti hanno accettato con naturalezza. Sai che questo sodalizio non durerà per sempre, ma sai anche che la loro presenza scalda il tuo cuore durante i lunghi viaggi.

Balkor Stonehead: Forse è l'unico, fra i tuoi compagni di viaggio, che comprenda il valore dell'attesa. È burbero e borbotta in continuazione, ma non prende decisioni avventate. Una qualità che tieni in grande considerazione. Se solo facesse tesoro del silenzio, come fai tu, non sprecherebbe tante energie inutilmente.

Naend Whitehale: La sua ricerca di una fede certa lo rende cieco davanti a moltissime cose. Te ne dispiaci tanto, ma davvero non sai cosa fare per aiutarlo. Reputi che spendere parole su questo argomento sia inutile e ti renda piuttosto ridicolo, perciò non lo fai quasi mai. Forse Naend è ancora giovane e, per certi aspetti, ricorda te stesso alla sua età.

Sei grato a Naend perché molto spesso è lui a cercare di comprendere il tuo punto di vista, così diverso da quello degli altri. I suoi mille dubbi gli consentono di avere una sensibilità davvero fuori dal comune.

Ceraloth Otjeg: Non ti piace la magia che questo ragazzo tiene in considerazione più di ogni altra cosa. Ritiene che la sua conoscenza lo renda superiore a ciò che lo circonda. Non hai dubbi che si ricreda quando si troverà di fronte agli orrori che la magia stessa ha creato, ma temi per lui che

possa essere un colpo troppo grande. Di Ceraloth apprezzi però moltissimo l'arguzia e l'attenzione che presta a tutto il mondo circostante. Sembra che voglia imparare da ogni passo, da ogni azione. Non fa distinzione, la sua sete di conoscenza è molto grande e tu speri molto che questo possa condurlo nella giusta direzione.

Keinnor Whitehale: Stimoli la sua abilità nell'agire rapidamente quando serve, ma non il modo con cui l'ha usata nella vita. Dice di essersi stancato della città in cui viveva, ma si porta nel cuore tutti i lussi che la città gli ha imposto. Quando cacciate insieme pensi se ne renda conto in modo inequivocabile e non puoi non apprezzare come dalle sue labbra non esca neppure un lamento. Non capisci bene che cosa abbia spinto Keinnor a rimettersi in viaggio, ma ritieni che la sua grande esperienza nelle cose del mondo sia di grande aiuto al gruppo.

Astendard Bralimas: Pensa che la storia sia fatta di grandi eroi. Nelle sue canzoni non c'è spazio per altro che per uomini eccezionali, che modellano il loro destino. Questo ti irrita, come tutti quelli di città non capisce il valore della calma e della moderazione, e la tua irritazione ti ricorda che anche tu sei lontano dall'essere perfetto. Sai che dovresti accettare che esistono persone come lui, anzi che le persone come lui sono poi quelle che plasmano il mondo degli uomini, quindi spesso ti imponi la sua presenza, cerchi di comprenderlo e di aiutarlo, anche se le differenze tra di voi sono così grandi.

