

Ciao Lore, benvenuto nel mondo di D&D! Qui trovi il tuo personaggio e qualche indicazione da leggere per poter sfruttare durante la sessione. Ricorda che è gioco che offre piena libertà di azione, a volte può inquietare soprattutto i primi tempi, ecco quindi delle linee guida per il tuo personaggio che puoi utilizzare per avere qualche idea durante il gioco.

### **Gormaduc Gool**

*Sono un [Halfling](#) originario di una terra lontana del continente di Layastrana. Un piccolo villaggio di molta gente come me: non-umani. Non che le comunità di umani vicine fossero scontrose, ma la mia gente è sempre vissuta insieme ed integrarci è stato difficile. Un'idea troppo lontana ancora per i miei capi villaggio.*

*Un bel giorno, decisi quindi di partire all'avventura lasciandomi indietro i miei cari ed affetti ma con gli occhi ed il cuore orientati verso l'orizzonte. Nei miei viaggi ho visto molte cose, conosciuto molte persone e vissuto molti pericoli. Il più grande di tutti fu, insieme ad una compagnia di mercenari, il furto di una gemma preziosa dalla tana di un Drago di Platino. Molti miei compagni non riuscirono a farcela ed il gruppo ormai devastato cercava conforto nella refurtiva recuperata. Solo io mi accorsi che la gemma recuperata era inutile senza il potere del Drago che la possedeva. Un inutile pezzo di vetro incapace di brillare anche con la luce più forte. Non riuscivo a darmi pace: non volevo dare questa orribile notizia al gruppo così mi misi di impegno per cercare di piazzare quel dannato sasso ad un prezzo che avrebbe fatto tornare il sorriso sulla bocca di tutti. Dopo molte peripezie riuscì a trovare un potenziale compratore; un nobile di una terra che non avevo ancora visitato, ma conosciuto da molti come un grande appassionato di gioielli rari.*

*Gli altri mi permisero di viaggiare per raggiungerlo, convinti che sarei riuscito a ritornare con un bel bottino. Arrivai a destinazione, la corte del nobile mi accolse e l'uomo, dalla folta barba nera, mi accolse nella sua dimora. Su scaffali, vetrine e mensole erano disposti oggetti di varia grandezza, scintillanza e soprattutto valore. Un brivido mi percorse tutta la schiena. Quel tizio sapeva farci e certamente sarebbe stato in grado di valutare la gemma per il valore che realmente possedeva: meno di zero.*

*Il nobile procedette illustrando alcuni dei suoi pezzi migliori senza nascondere il loro valore. Una cosa era certa, era dotato di enormi ricchezze. Arrivò il fatidico momento dove chiese di mostrare la preziosa gemma, in modo da poter verificare e iniziare a parlare di una possibile offerta. Il viaggio fin lì era costato gli ultimi risparmi di tutta la compagnia, non potevo deludere le loro aspettative. Indietreggia sorridendo, muovendomi con teatralità per la stanza in modo da creare più suspense possibile. Preso dall'imbarazzo e con la mente che viaggiava alla ricerca di possibili idee, andai a sbattere su un camino e date le mie piccole dimensioni entrai ci completamente dentro. Riuscii a riprendermi all'ultimo secondo (gli allenamenti che avevo fatto durante i miei viaggi erano serviti a qualcosa!) ma la gemma mi sfuggì di tasca e cadde nella cenere. Il mio piccolo corpo era riuscito a nascondere l'accaduto e subito recuperai l'artefatto la cui vendita mi aveva trascinato in quella situazione. Stavo tenendo in mano quella dannata gemma quando la vidi ricoperta di cenere. Lì il colpo di genio. Con una serie di paroloni, leggende inventate sul momento, miti e peripezie convinsi l'uomo che questa gemma poteva cambiare colore in base al proprietario: bastava semplicemente strofinare. L'uomo, inizialmente scettico, volle subito provare ma riuscii a trattenermi e, facendo leva sul suo entusiasmo, strappai un clamoroso prezzo.*

*Ritornai dai miei compagni di viaggio con una somma che mai ci saremmo immaginati di guadagnare. Fu quella la prima volta che mi accorsi del mio dono per mercanteggiare attraverso il raggio. A fine di bene, ovviamente.*

*Dopo qualche anno basai la mia attività commerciale nelle colline del Chianter, ma ciò non mi impedì di viaggiare. Da poco ho fatto rotta verso il Sultanato di Soliman dove le voci che giravano a proposito di una guerra civile hanno fatto un'interessante appiglio sul mio sesto senso da mercante. Si trattava di un regno ricco e prospero, sotto la guida di Soliman appunto. Un condottiero leggendario che in molti dicono immortale, anche se non fa alcuna apparizione ormai da molto tempo. La situazione al mio arrivo non diede giustizia alle voci su quel luogo, la guerra civile era iniziata e due fazioni sembravano emergere. Una totalmente opposta all'altra: chi sostiene che Soliman sia ancora in vita, chi che sia morto da tempo. Il mio fiuto per gli affari mi ha permesso di instaurare rapporti commerciali con entrambe le parti e di arricchirmi notevolmente. Tutto sembrava procedere secondo i piani, quando un'enorme creatura marina è sbucata e dopo qualche ora è stata abbattuta nelle acque vicino al porto della città. I campi delle due fazioni schierati uno davanti all'altro instaurarono una tregua per indagare sui misteriosi viaggiatori che avevano abbattuto quella bestia e che stavano per attraccare vicino a noi...*

Questa era una breve storia di **Gormaduc**! Se non ti piace il nome sei liberissimo di proporlo ed utilizzarne uno che ti piace! La fine della storia coincide con l'arrivo dei personaggi dei ragazzi al porto del Sultanato di Soliman. Immagina questo grande regno di varie tribù evolute, con un paesaggio

prevalentemente di steppaglie e pianure. Soliman unì tutte le tribù sotto il suo Sultanato effettuando gesta leggendarie che si sono sparse lungo tutto il continente un paio di secoli fa. La notizia della sua morte non è mai arrivata ma siccome non è stato più visto la gente dopo un po' di tempo ha iniziato a dubitare. Ora quel che ha costruito rischia di svanire, solamente qualche fanatico che lo venera come un dio ha unito le varie tribù ancora fedeli per combattere i rivoltosi. Starà a voi modellare il destino di questo luogo e dei suoi abitanti.

In allegato riceverai anche la scheda del personaggio che conterrà i dati tecnici per giocare al meglio. Non ti preoccupare, ti verrà spiegato tutto con calma!

Ricorda che le linee guida che trovi qua e nella scheda sono appunto delle semplici guide e che hai libertà totale di interpretare e reagire alle varie scelte che ci saranno durante il gioco.

Inoltre, oltre alla scheda, ti allegherò un documentino che le conoscenze che hai del posto e delle vicende che state vivendo, in modo che tu abbia qualche cosa da sfruttare nel caso i ragazzi ti chiedessero qualcosa!