

Julie Modane

personaggio

Julie è una cantante girovaga originaria di **Caen**.

Da bambina, mentre molti del suo villaggio venivano barbaramente assassinati dagli uomini di **Lord Albert**, fuggì e si perse nella campagna, e dopo alcune peripezie finì in una compagnia di musicisti originaria del **Borgo dei Pazzi** di **Loran**. Qui è stata cresciuta ed educata alla musica, al vagabondaggio e all'arte di arrangiarsi.

Solo molti anni dopo ha ritrovato i suoi parenti e amici d'infanzia, ai quali si è unita nella **Campagna di Caen**. Insieme a loro ha prestato giuramento di entrare a far parte della **Rosa Bianca** e di combattere le ingiustizie e i soprusi.

Il suo background è riportato qui: **Julie Modane - Background**

Julie non sa ancora leggere nè scrivere, anche se sta imparando. Tiene però un piccolo **Blog** coi suoi pensieri.

PERSONAGGIO

Soprannome: Piattola, La Speranza

Razza: Umano

Sesso: femmina

Nato/a il: 8 dicembre 497

Altezza: 158 cm

Peso: 48 kg

Ruolo: compagno

Tipo: PG

Giocatore: sconosciuto

La famiglia e gli amici della Compagnia

Julie viaggia con i suoi cugini, **Eric** e **Loic**. Non ha più i genitori ma ha una dolce e affettuosa zia nel villaggio di **Willcox**.

La sua seconda famiglia, quella "adottiva", non ha una fissa dimora, ma si tratta dei musicisti della Compagnia degli **Spiriti del Vulcano**, a cui Julie è molto legata.

I compagni

- **Eric** e **Loic**, gli amatissimi cugini di Julie
- **Guelfo** e **Desiree**, fratelli adottivi e amici d'infanzia di **Caen**
- **Solice**, migliore amica di Julie, Paladina di **Pyros**
- **Quixote**, nuovo amico proveniente dal **Miestwode**
- **Stratos**, vecchio amico che ha lasciato la **Campagna di Caen**

I nuovi amici

- **Lucius Mahen**, paladino di **Pyros** della caserma di **Rigel** conosciuto nel corso del viaggio per riportare Rosalie a casa a **Beid**, a cui Julie si lega particolarmente. Nella **Taverna senza tempo** di **Beid** si scambiano il primo bacio. Il 18 luglio 517, nella campagna di **Rigel** si dichiarano i loro sentimenti. Il 25 agosto 517, nascosti in una cantina della **Caserma dell'Ultimo Sole** di **Rigel**, si amano per la prima volta.
- **Bart**, paladino di **Pyros** compagno di viaggio nell'avventura **I misteri dell'Ogham Craobh**. Ragazzo goffo e un po' ciiccottello, ma di grande coraggio e determinazione.
- **Rosalie Lambert**, sorellastra di **Solice**, conosciuta da Julie nel corso dell'avventura **I misteri dell'Ogham Craobh**, dopo il suo rapimento ad opera del feroce **Buster**

Gli amici scomparsi

- **Abelino**, carissimo amico Paladino di **Kayah**, ucciso da un Paladino delle **Tenebre**
- **Ryan Lark**, carissimo amico di **Caen**, morto nel **Massiccio Centrale** nel 516.
- **Valerie Foucault**, giovane paladina di **Pyros** della caserma di **Rigel**, conosciuta durante gli eventi narrati nella cronaca **I misteri dell'Ogham Craobh** e morta suicida nella primavera del 517

L'equipaggiamento

Julie ama indossare abiti dai colori vivaci, ninnoli, collanine e braccialetti. Stretto al polso tiene un semplice braccialetto di stoffa, di colore rosso e arancione, che **Lucius** le ha regalato quando le ha confessato di amarla. Anche lui porta lo stesso braccialetto al polso sinistro.

Julie non ha armi nè armature, naturalmente, nè saprebbe come maneggiarli. Non saprebbe fare male ad una mosca.

Quando le condizioni lo permettono, Julie si porta dietro un liuto, un tamburello e delle nacchere. Nel corso dei suoi viaggi ha comprato molta chincaglieria, dalle bambole ai fazzolettini ricamati.

Nella primavera del 517 Julie ha comprato a **Chalard** un bel vestito rosso e arancione, su suggerimento di **Lucius**.

Abilità speciali

Julie non ha abilità speciali: se la cava bene a muoversi silenziosamente, nascondersi, è molto agile e sa cantare.

Rapporti con la Nebbia Ignota (666)

Julie ha avuto qualche esperienza sovrannaturale nel corso delle sue avventure, in particolare:

- è stata molto scossa da un certo Vito, a Lumiere, villaggio non troppo lontano da **Rigel**.
- Più di recente, nel **Bosco delle Falene** nei pressi della città di **Rigel**, ha provato sensazioni misteriose legate a una minaccia imminente, nei paraggi del nascondiglio di **Chris Wolfman**.

Il diario di Finnegan Murray

Una storia che incuriosisce moltissimo Julie è quella di Finnegan Murray, Baronetto della contea di Garak e esploratore del Massiccio Centrale vissuto alla fine del 300.

Le informazioni ricevute da Lucius

Ha affrontato questo viaggio in età già avanzata, per recuperare la radice di una pianta in grado, secondo i suoi studi, di guarire una grave malattia che aveva colpito la sua unica figlia.

Il diario è pieno di riferimenti a questa figlia, che lui non chiama mai per nome ma si capisce che è disposto a fare qualsiasi cosa per lei: le prime pagine raccontano di come non sia riuscito a trovare nessuno disposto ad accompagnarlo, perché tutte le guide di Garak, anche le più coraggiose, al solo sentir parlare dei luoghi in cui stando alle sue ricerche cresceva questa radice scuotevano la testa, tutti, tranne uno.

Per raggiungere questa guida, che gli viene indicata come l'unica pazza al punto da poter accettare un viaggio del genere, lui si muove fino ad un villaggio situato ai confini con il Miestwode, e lì, durante la notte, viene attaccato da alcune belve spaventose, simili a lupi ma con le zanne che, stando al suo racconto, "uscivano dalle carni... come se gli artigli di quelle belve fossero non due, non quattro, ma diverse dozzine disposte lungo tutto il loro corpo".

Sir Finnegan estrae la sua spada, che descrive più volte nel corso del diario ed è una sorta di daga, in realtà: una spada piccola, che lui chiama spesso per nome e che si chiama proprio così "Piccola".

Sir Finnegan estrae Piccola per affrontare le belve, e menando una serie di colpi quasi a caso, nella notte, riesce ad aver ragione fortunatamente di due di loro purtroppo però loro sono troppe, e al terzo fendente l'elsa di Piccola rimbalza contro una delle zanne presenti sul corpo di queste bestie, e gli scivola via dalla mano. A quel punto lui arretra, vedendosi già perduto mentre le belve lo circondano, pronte a saltargli addosso e fare di lui un solo boccone quando improvvisamente alle sue spalle, da dietro un albero, sbuca un alto e imponente individuo, dalla pelle piuttosto scura e gli dice: "fermo".

Con poche parole l'individuo gli spiega che le creature sono in grado di vedere la sua paura, e che l'unica speranza che sir Finnegan ha per sopravvivere è mostrarsi tranquillo e rilassato. Sir Finnegan sulle prime pensa che sia impossibile, perché lui è completamente terrorizzato ma poi... la presenza di questo individuo, unita alle sue parole riesce ad avere l'effetto di calmarlo ... e dopo pochi secondi le belve scompaiono lasciando il posto a una densa nebbia biancastra, simile a quella che c'era fin dall'inizio. sir Finnegan ringrazia il suo misterioso salvatore, offrendosi di ricompensarlo ma lui rifiuta: sir Finnegan da gentiluomo com'è non insiste, limitandosi a presentarsi ed a chiedere il suo nome .. e l'individuo gli dice che il suo nome non ha importanza, e che lui può chiamarlo... .. Camouflage.

Le informazioni ricevute da Naavi

Nel corso di una conversazione con Naavi, Julie viene a sapere altre informazioni sulla storia di Sir Murray.

I Murray sono una famiglia di nobili decaduti di Garak: hanno un possedimento sulle colline, lontano dalla città, nel quale vivono da decenni. Un tempo la loro casa era piena di oggetti preziosi recuperati in giro per il mondo, ma adesso è poco più di un rudere... e con quegli oggetti ci hanno campato diverse generazioni di ladri e cravattari. Molti li consideravano degli svitati che passavano il loro tempo comprando a caro prezzo oggetti antichi dai tombaroli e raccogliendo erbacce nei dintorni della necropoli di Garak

Finnegan venne più volte a cercare cure per la figlia al villaggio di Naavi, e più volte venne mandato via, perché non aveva alcun rispetto, era lui stesso un tombarolo privo di scrupoli, fino ad allora... ed è per questo che la malattia ha infestato la sua casa.

La malattia che colpì sua figlia era "la febbre dei morti", una maledizione che colpisce chi non porta agli antichi defunti il giusto rispetto: derubando i loro averi, spogliandoli delle loro vestigia.

L'ultimo rampollo della casata è tal Ebenezer Murray, che vive a Garak da solo nella vecchia casa.

Il nome della figlia di Sir Murray è Vanya.

Voci correlate

- **Nella tana del nemico**, la cronaca di un'avventura solitaria di Julie nel **Castello di Forrarossa**, presso **Anthien** nell'estate del 517.