

Jonathan Dellan personaggio

Misterioso personaggio legato, insieme all'amico **Andronikos Manclabites**, alla fortezza dell'**Ultimo Sole** e in particolar modo alla figura di sir **Marcus Darrell**, per conto del quale svolge spesso missioni particolarmente delicate. Nato nel 477 ad **Amer**, John è caratterizzato dall'aspetto asciutto, da una ironia pungente e da un'attitudine provocatoria che non di rado gli consente di spingere la conversazione nella direzione voluta: è specializzato nel far perdere la pazienza all'interlocutore e nel riuscire a risultare credibile in quasi ogni contesto per via della sua spiccata parlantina. E' inoltre dotato di una mira formidabile e di indubbie capacità fisiche e atletiche, sebbene la sua specialità sembri essere il gioco d'azzardo.

PERSONAGGIO

Soprannome: John

Razza: Umano

Sesso: maschio

Nato/a il: 25 gennaio 477

Altezza: 180 cm

Peso: 70 kg

Ruolo: ambiguo

Tipo: PNG

Giocatore: sconosciuto

La storia

John è il terzo figlio di **Jack** e **Alina Dellan**, due facoltosi mercanti di cavalli di **Amer** nonché proprietari della locanda **Il purosangue**, poco fuori dalla città. E' proprio in quella taverna che John passa i primi quindici anni della sua vita, imparando a leggere, scrivere, giocare a carte, a compiere giochi di prestigio e soprattutto ad avere a che fare con la gente del posto: mercanti, viaggiatori e mercenari che frequentano abitualmente la locanda e acquistano i cavalli del padre. Quella vita finisce nel 493, anno in cui John entra a far parte della guardia civica di **Amer** seguendo le orme del nonno.

L'esperienza nel corpo di guardia è destinata però a durare ben poco. John si accorge presto che quella vita non fa al caso suo, e che i rigidi dettami imposti mal si sposano con il suo spirito libero e indipendente: nel 494 lascia la caserma e, dopo un breve ritorno a casa con annesso litigio, parte diretto a Greyhaven intenzionato a girare il mondo.

Nel corso degli anni successivi John attraversa una serie di esperienze diverse. I soldi dei genitori finiscono rapidamente, costringendolo a molti lavoretti di fortuna: lavora come attore e commediante presso facoltosi mercanti e persino nobili, continua ad allenarsi con le armi e stringe amicizie importanti. La vita nella capitale del Granducato è però molto costosa, e ben presto l'insana passione per il gioco d'azzardo e le relazioni incostanti e dispendiose che intraprende con le dame del luogo lo mettono nuovamente al verde.

A partire dal 498 John incomincia ad avvicinarsi agli ambienti della criminalità organizzata di **Greyhaven**: le piccole truffe iniziali diventano ben presto furti e rapine, nelle quali svolge il ruolo di scassinatore: le innegabili doti nell'aprire le serrature lo portano ben presto a lavorare direttamente per conto di un grosso informatore della capitale e, successivamente, a diventare il suo braccio destro. Nel 502 viene catturato per la prima volta, e fino al 505 entra ed esce di prigione per reati minori, riuscendo ad evitare pene di grande entità grazie ai numerosi agganci di cui dispone. Nel 506 è costretto ad abbandonare la città, fuggendo ancora una volta dalle guardie: ripara quindi ad **Haufen**, nel Ducato di **Benson**, per poi muovere alla volta di **Krandamer** dove instaura rapporti con alcune personalità appartenenti alla gilda dei Mercenari. Torna ad **Amer** nel 508, dove comincia a lavorare come guardia mercenaria, ed è lì che conosce **Andronikos Manclabites**, con il quale instaura un'amicizia destinata a durare molti anni.

Ulteriori informazioni sulle sue vicissitudini dal 508 in poi sono presenti nella scheda di **Andronikos Manclabites**.

I rapporti con la Fortezza dell'Ultimo Sole

I rapporti con la **fortezza dell'Ultimo Sole** di Rigel iniziano nel 509, anno in cui John conosce sir **Marcus Darrell**, allora **custode della fede**. Nell'anno 511, insieme all'amico **Andronikos Manclabites**, accetta di prendere parte operativa ad una rischiosa e lunga operazione organizzata dalla fortezza nota come **la questione Saylann**, che coinvolge numerosi paladini tra cui **Marcus Darrell**, **Orion Nash**, **Valiant** e altri. Nel corso di quella missione ha modo di utilizzare molte delle sue numerose abilità durante missioni e indagini sotto copertura. Nel corso dell'**operazione Saylann** John finisce anche nelle prigioni di Rigel, per poi evadere insieme ad **Andronikos** nel corso di una rocambolesca fuga.

La maggior parte dei paladini appartenenti all'ultima generazione non conosce bene John, e lo considera un informatore di cui la fortezza si serve talvolta per il recupero di informazioni legate alla malavita; a differenza di **Andronikos**, a torto considerato l'unico autore del pestaggio operato nei confronti di alcune guardie civiche di Rigel (tra cui **Red Shezar**, padre di **Ramon Shezar**), John non è particolarmente detestato ed anzi risulta piuttosto simpatico ad alcuni dei paladini più giovani, ai quali talvolta insegna qualche trucco con le carte.

Curiosità

- L'incontro con **Andronikos Manclabites** avviene all'interno della locanda **il purosangue** nel corso di una leggendaria scazzottata, che si concluderà con la distruzione pressoché totale dell'edificio. La locanda verrà ricostruita qualche settimana dopo da con i soldi guadagnati al termine del lavoro di **Andronikos Manclabites**, con grande gioia del padre di John.
- John conosce molto bene **Wink Delamare**, giocatore d'azzardo di professione della città di **Rigel**: stando alle parole di Wink, John ha una dote innata nel gioco d'azzardo che, unita alla sua sfacciata fortuna, lo rende superiore a qualsiasi altro avversario.
- John ha seguito con interesse i racconti dell'amico **Wink Delamare** relativi alle gesta di **Cyan**, il famoso giocatore d'azzardo che imperversò nella città di Rigel nel corso dell'**anno 516**: nonostante non sia mai riuscito ad incontrarlo, è al corrente dello stile di gioco del misterioso personaggio e spera di poterlo incontrare e sconfiggerlo in futuro.