

Franz Dream personaggio

Franz Dream, detto *Lupo Rosso*, è uno dei membri più anziani della **Resistenza** alla **Lega del Torto**. Lupo Rosso è rispettato da tutti ed i suoi consigli sono tenuti in grande considerazione: nella sua lunga vita Franz ha infatti attraversato vari mestieri e molte peripezie, acquisendo un variegato bagaglio di conoscenze.

Storia familiare e personale di Lupo Rosso

La giovinezza

Franz Dream, secondo di cinque figli di un fattore di luppolo della **Valle delle Acque Amare**, da ragazzo manifesta un carattere ribelle e avventuroso. Fugge di casa a 15 anni dopo una lite con il padre, si unisce ad una carovana di artisti girovaghi alla **Fiera di Mezzanotte** e con loro attraversa per un paio d'anni in lungo e in largo il **Ducato di Feith**.

Cacciato dalla compagnia a causa di una relazione burrascosa con la figlia del Mangiafoco, si imbarca su un veliero nel porto di Feith, visita **Elsenor**, **Surok** e si spinge persino fino alle coste del Ducato di **Amer**.

A 20 anni entra in una compagnia di ventura ad **Ammerung**, partecipa alla scorta di alcuni mercanti, è coinvolto in numerosi scontri armati e si specializza nell'uso della balestra, fino a quando viene ferito gravemente presso **Leduras** e rischia di perdere un braccio.

Il biennio di quiete

Febbricitante su un pagliericcio nel chiostro di una chiesa di Leduras, Franz viene preso in simpatia da un'infermiera, una giovane adepta al culto di Reyks di nome Marise. I due si innamorano e pochi mesi dopo convolano a nozze.

Per due anni Franz e Marise vivono felici e contenti a Leduras, lui trova lavoro come cartografo e copista, mentre lei continua a prestare servizio con i malati. Proprio al capezzale di un moribondo Marise viene contagiata con una febbre tifoidea, che nel giro di qualche settimana la uccide.

Guerre di confine

Franz si arruola quindi nell'esercito di Leduras, dove è impegnato per un quinquennio sul fronte di **Camlan** (489-494). E' sul campo che Franz conquista il soprannome di *Lupo Rosso*, durante un attacco notturno ad un accampamento nemico, in pieno inverno, con la sola luce della luna piena. Al ritorno dalla spedizione, la pesante pelliccia che Franz indossava sopra l'armatura è talmente ricoperta di sangue da dare l'impressione di un pelo scarlatto.

In cucina

Dopo il congedo, il vizio del gioco d'azzardo spinge Franz *Lupo Rosso* quasi sul lastrico. Sperpera gli anni di paga tra bettole e case di malaffare, inizia a bere, attraversa un periodo di sbandamento.

Accusato di furto, fugge da Leduras e trova riparo tra le campagne, si nasconde in un villaggio, da cui viene cacciato, poi in un altro e in un altro ancora. La sorte lo avvicina poco a poco all'Altopiano del Lampo, sempre più vicino alle sue terre di origine.

Nel febbraio del 496 viene raccolto, mezzo morto di freddo, da un vecchio prete di **Angvard**, che lo accoglie nella casa canonica di una chiesetta del **Borgo di Volta** della città. Qui Franz poco a poco si rimette in piedi, e per ricambiare l'ospitalità ricevuta si rende utile nelle cucine della chiesetta, che sfamano un discreto numero di poveracci del sobborgo. Grazie alla potenza muscolare delle sue braccia, abituate a ben altri sforzi, Franz si dimostra un fornai instancabile. Il vecchio vizio del bere tuttavia non lo abbandona mai del tutto: Franz diventa un abile distillatore di liquori.

PERSONAGGIO

Soprannome: Lupo Rosso

Razza: Umano

Sesso: maschio

Altezza: 168 cm

Peso: 75 kg

Ruolo: amico

Tipo: PNG

Giocatore: sconosciuto

To be continued...