

Sulla rotta della libertà

avventura per G.U.S.

ambientazione: Arcanum Clockwork

Autore: Andrea Angelico

Sommario:

Pag. 2 : introduzione-premessa & prologo.

Pag. 3: capitolo 1.

Pag. 4: capitolo 2.

Pag. 4: capitolo 3.

Pag. 5: capitolo 4.

Pag. 5: capitolo 5.

Pag. 6: epilogo.

Pag. 7: appendice 1: la “Filibusta”.

Pag. 9: appendice 2: i personaggi

Seguono a parte: appendice 3: i luoghi ed appendice 4: la nave Horadrim.

Introduzione & premessa

Quest'avventura prende spunto dall'introduzione al capitolo “Razze” del modulo ambientazione GUS “Arcanum Clockwork”, alcuni dei personaggi, giocatori e non, sono frutto del lavoro del creatore del manuale di GUS che potrà in ogni momento pretendere che suddetti nomi siano rimossi o modificati, stessa cosa per i nomi di alcuni luoghi. Alcuni nomi sono invece colti qua e là dall'Universo Fantasy o dalla mitologia vichinga cercando di staccarli dal contesto originario in modo da non causare equivoci di alcun tipo.

L'avventura può essere giocata da un numero minimo di 4 fino ad un massimo di 6 personaggi si tratta di personaggi già creati (tratti equipaggiamento ecc...), nel caso si voglia fare una partita breve, o personalizzabili nella scelta dei tratti, nel caso in cui si decida di dedicare più tempo alla preparazione dell'avventura. Ad un certo punto dell'avventura sarà possibile venire a contatto con altri potenziali personaggi giocatori in modo da rendere possibile uno scambio qualora non si sia soddisfatti della propria scelta iniziale (tale possibilità è comunque da concordarsi col narratore). L'avventura si svolgerà sia a bordo di una nave, che sulla “terraferma”, si tratta di una serie di lunghi viaggi che porteranno i protagonisti alla lotta per la sopravvivenza nel Continuum alla ricerca continua di risorse e mezzi per l'equipaggio e l'imbarcazione.

Storia in punti

La storia si dipana come una serie di eventi che partono dall'incontro tra l'equipaggio della nave veloce toldosiana Horadrim e due schiavi fuggiti dal mercato degli schiavi di Sault Lavian.

I membri dell'equipaggio sono in missione esplorativa per conto del capitano corsaro Krez Sturmbrad altrimenti conosciuto come il “Redentore”, per via della sua guerra personale a tutti coloro che traggono direttamente o indirettamente profitto dalla tratta degli schiavi. I membri dell'equipaggio decideranno di prendere a bordo i due fuggitivi scambiando un passaggio per un porto sicuro con informazioni circa i sistemi di sicurezza dell'isola e degli eventuali convogli per il trasporto degli schiavi in arrivo e partenza.

Da qui parte il lungo viaggio per:

- arrivare al punto di ritrovo della flotta del Redentore e comunicare le informazioni,
- sopravvivere ad una rapida e fortunosa fuga da una nave da guerra dei piresiani
- riunirsi con la flotta in un lontano punto segreto d'incontro, sfuggendo ad insidie casuali ed eventuali inseguitori,
- dotarsi di quanto serve per assaltare Sault Lavian e liberare gli schiavi ,
- riportare tutti la pelle a casa!

Prologo.

Dalle memorie di Ethan Kane corsaro toldosiano.

Si ricordo molto bene, era la mia prima missione, in veste di ufficiale s'intende, mi sentivo elettrizzato e teso allo stesso tempo, il Redentore in persona mi aveva affidato quell'incarico, portarmi vicino a Sault Lavian per effettuare una ricognizione accurata, ritornare a Turtle Island e fare rapporto. La nave che comandavo l'Horadrim era perfetta per l'incarico agile veloce e poco appariscente, e l'equipaggio era in gamba, ero fiducioso che ce l'avrei fatta d'altronde era la mia grande occasione e non avrei fallito. Per giorni navigammo in direzione di Sault Lavian portandoci fuori dalle rotte di pattuglia delle navi kalar e piresiane. Ci inserimmo poi in una comune rotta commerciale ed attraccammo a destinazione. Feci scendere dalla nave solo l'artigliere Huncan, le cui lontane origini piresiane avrebbero attirato di meno l'attenzione, con lo scopo di raccogliere informazioni, mentre noi facevamo un po' di scorta di acqua e carbone per giustificare la nostra presenza al porto. Dopo una giornata in città Huncan tornò con poche informazioni, purtroppo la zona del mercato degli schiavi era blindata, la notte prima erano fuggiti due schiavi, e le guardie interrogavano e controllavano tutti, decisi di allontanarmi subito dal porto prima che le guardie

decidessero di controllare anche tutti i vascelli alla fonda alla ricerca dei fuggiaschi. Ci levammo in volo non appena caricato il carbone ed iniziammo a muoverci lentamente intorno all'isola approfittando del calo di luminosità del Klobec. Gravitammo coi motori al minimo per un paio d'ore intorno all'isola osservando coi cannocchiali la situazione, non mi andava di tornare a mani vuote a Turtle Island, ad un certo punto osservai una scena curiosa, due scialuppe si muovevano vicino al bordo dell'isola che, in quella zona, formava una specie di scogliera ricca di anfratti e grotte, inseguivano due creature, un turog ed una fanciulla dalla pelle bluastrea, una cirianide sicuramente, mi feci dire da Huncan le informazioni sui fuggiaschi e così capii che erano loro, mi venne un'idea: chi meglio di uno schiavo fuggito da Sault Lavian poteva darmi le informazioni che cercavo? Dovevo aiutare quegli schiavi, era un'opportunità da cogliere al volo, eppoi noi andavamo lì per questo: liberare schiavi quindi, meglio portarsi avanti col lavoro! Diedi l'ordine a Spruuz il motorista di buttare subito molto carbone in caldaia di portare il motore a tutta forza, ordinai ad Huncan di preparare le colubrine: molto presto quelle due scialuppe con vele ad energia kalar avrebbero assaggiato il piombo dell'Horadrim!

Il memoriale di Ethan personaggio toldosiano ha lo scopo di fornire al narratore il climax giusto per l'introduzione all'incontro che costituirà l'inizio dell'avventura quello cioè tra gli schiavi fuggitivi e l'equipaggio dell'Horadrim, fornendo ai membri dell'equipaggio un motivo più che valido per giustificare il loro intervento a favore dei due ex schiavi. A proposito è doveroso leggere anche l'introduzione del capitolo “Razze” dell'ambientazione Clockwork Arcanum.

La scena che seguirà in ogni caso costituirà il primo esempio di battaglia navale tra mezzi volanti di A. C., le due scialuppe non staranno lì a subire il fuoco dell'Horadrim ma risponderanno al fuoco, con armi di media potenza Plasma, che potranno dare un po' di fastidio alla nave toldosiana, per quel che riguarda la competenza dei piloti delle scialuppe considerate un valore di 7 così da non creare danni consistenti alla nave dei pirati evitando che l'avventura abbia una fine prematura, la nave comunque riporterà qualche danno ma ciò comporterà solo una breve sosta in qualche isola durante il tragitto per le riparazioni del caso.

Superato lo scontro la nave toldosiana caricherà a bordo i due “ospiti” aiutandoli ma facendo capire che quella che stanno intraprendendo non è una crociera di piacere e che dovranno fare in modo di sdebitarsi al momento opportuno fornendo loro più informazioni possibili sull'isola di Sault Lavian, per il resto nessuno dei pirati che rispettano il codice della filibusta (vedi appendice a parte), farà loro del male o attenderà alla loro incolumità, per evitare che i giocatori vedano la bella cirianide come l'obiettivo di una conquista amorosa, il Narratore può fare comparire Irin coperta da capo a piedi da una sorta di velo che nasconda le sue vere fattezze, inoltre Org il turog dovrebbe con la sua presenza ed il suo atteggiamento protettivo verso Irin, scoraggiare le velleità dei membri dell'equipaggio.

IMPORTANTE: occorre che i giocatori che interpretano i due fuggiaschi siano a conoscenza di un particolare passaggio che mette in comunicazione la zona adiacente alla città con la scogliera in cui entrambi verranno trovati (il narratore avrà il compito di mettere a conoscenza dei due giocatori di tale segreto) ed è importante che loro mantengano i loro personaggi vivi ed operativi se non altro fino al punto in cui riveleranno a toldosiani le loro informazioni.

Capitolo 1: il viaggio comincia

Il vascello Horadrim riparte a tutta velocità verso una destinazione sconosciuta agli ospiti della nave, ma in ogni caso il più lontana possibile da Sault Lavian. Durante questo periodo gli ospiti faranno conoscenza con i membri dell'equipaggio e visiteranno la nave, la ciurma nel frattempo dovrà stimare i danni subiti dalla nave dopo lo scontro con le scialuppe, a seconda della gravità dei danni si potrà decidere se effettuare una sosta in un'isola amica (statistiche su capitolo luoghi), o dirigersi verso il luogo dove è alla fonda la flotta del Redentore, se gli ospiti della nave dovessero fare domande sulla destinazione l'unica risposta che riceverebbero sarebbe Turtle Island.

Questa rappresenta una buona occasione per far conoscere a tutti i giocatori le peculiarità del Continuum e fare prendere loro confidenza con questo vasto bellissimo e pericoloso mondo. Giunti a questo punto si verificherà un primo incontro pericoloso del viaggio, durante una sosta presso una nuvola per riposarsi, il gruppo disceso composto da ospiti e un paio di membri dell'equipaggio, verrà attaccato da un Gorouth, (statistiche scritte in Arcanum 10: bestiario). Dopo l'incidente sulla nuvola la nave raggiungerà la sua prima destinazione: Turtle Island e finalmente potranno vedere l'isola artificiale volante di Turtle Island (statistiche su capitolo luoghi).

Capitolo 2: su Turtle Island.

In quel luogo Ethan farà rapporto sulla situazione e sul suo piano per assaltare Sault Lavian, direttamente al Redentore, ma prima dovrà vedersela con la sua fidanzata Cyndia che oltre ad essere gelosa è pure una delle figlie del Redentore. Lei sarà poco contenta di vedere scendere dalla nave comandata dal proprio fidanzato una bellissima e sensuale cirianide.

Ci sarà anche una bella notizia per il turog, e cioè il ritrovamento di Malak: il kalar Nero suo grande amico e causa del proprio imprigionamento, Malak infatti viene considerato dall'impero kalar un dissidente pericoloso, anche se rimane uno dei più importanti scienziati e conoscitori del Continuum.

In questo punto tutti i giocatori possono gironzolare (previa accompagnamento di alcuni Toldosiani) di alcune zone di Turtle Island, in particolare un tipica Taverna del Continuum (l'edificio dovrebbe ricordare molto lo spaziorpoto di *Moss Isle a Dantooine*).

Dopo il tempo necessario per rimettersi e fare un po' di conoscenza con nuovi personaggi, un gruppo di ufficiali del Redentore si presenterà al gruppo di per convocarli presso l'Ammiraglio e fornire le informazioni utili, non appena la riunione andrà nel “vivo” scatterà un allarme giallo, una nave appena giunta a Turtle Island ha infatti comunicato di aver incontrato un paio di giorni prima, una grossa nave da guerra piresiana, la più grossa mai vista, dalla sua descrizione viene riconosciuta come la temibile Surtur: la Grande Ammiraglia della flotta piresiana. Il pericolo è troppo grande Turtle Island deve “smobilitarsi” e la flotta deve sparire per raggiungere un nuovo punto di randevouz. Il grande caos a cui segue il processo di smobilizzo costringe i personaggi ad imbarcarsi in tutta fretta sull'Horadrim.

A questo punto qualora uno dei giocatori voglia o debba cambiare un personaggio potrà scegliere tra quelli che si sono incontrati sulla nave: Cyndia la fidanzata di Ethan (nonché maga arcana del sentiero dell'aria), Malak lo scienziato kalar (ed esperto conoscitore della tecnologia kalar nonché del continuum) o Felix il guerriero grainor albino che si può incontrare alla taverna (personaggio opzionale).

Il problema più grosso a questo punto è che, combustibile ed armamento a parte, mancano cibo ed acqua, che dovranno essere recuperati durante il viaggio fino al nuovo punto di randevouz.

Capitolo 3: il viaggio continua

A questo punto un nuovo e più lungo viaggio si presenta di fronte ai nostri eroi, e in questa fase il gruppo sarà costretto a scendere per un'esplorazione più approfondita su di una o più nuvole, venendo a contatto con flora e fauna delle nebbie, fondamentale potrebbe essere l'aiuto di Malak che potrà mettere in guardia i suoi compagni da piante e creature pericolose. Anche questa volta il gruppo potrebbe venire a contatto con un Gorouth (incontro con 5-6 su lancio di un dado da effettuare ogni quarto d'ora di gioco) e con piante ed animali mangerecci.

In questa fase ci saranno incontri con avversari più ostici che dovranno essere superati per il prosieguo della missione.

Il primo incontro è con un relitto di una nave kalar un kelbat per la precisione, non del tutto corroso dalla ruggine, il gruppo potrebbe addentrarsi nelle sue viscere e trovare dei prismi odrin di tipo B, strumentazione per la riparazione ed attrezzi kalar, una telesfera, e con molta fortuna, (con un 6 su

un dado) un arma da fuoco kalar (un teslar). Il problema è che prima di avvicinarsi al relitto, un gruppo di clim (almeno cinque) attaccherà la nave dei nostri eroi, le creature colpiranno almeno fino a quando più della metà non sarà uccisa o scacciata.

NOTA BENE: questo incontro è molto importante per la storia in quanto permetterà ai personaggi di appropriarsi di attrezzature kalar utili per la parte finale dell'avventura, se il gruppo fosse deciso a non entrare ed esplorare il relitto allora il narratore potrà eventualmente far trovare questo tipo di attrezzatura presso il mercato nero di qualche isola amica, creando i presupposti per una movimentata sosta su una di queste piccole isole.

Il secondo incontro avviene dopo alcuni giorni di viaggio, il gruppo verrà attaccato da un drone (statistiche in Arcanum 7: tecnologia) speciale equipaggiato con motori per lunga percorrenza ed una ricetrasmittente potenziata (il prefetto di Sault Lavian si tratta bene) lo scontro rappresenterà uno dei punti più difficili dell'avventura e si svolgerà prima con un combattimento a distanza con la nave, per poi trasferirsi sul ponte della nave stessa dopo 3 scontri, i nostri eroi dovranno riuscire a danneggiare seriamente il drone, che nel corpo a corpo è un avversario temibile, ed una volta che esso sarà ridotto a 10 punti struttura, il costrutto potrà venire disattivato attraverso un impulso prodotto da un piccolo marchingegno costruito da Malak e/o Spruuz; ciò eviterà che il drone si autodistrugga una volta abbattuto e che consentirà ai personaggi di acquisire dell'ulteriore strumentazione che propriamente trattata si rivelerà utile per la parte successiva della missione.

Capitolo 4: preparativi.

A questo punto l'equipaggio dell'Horadrim, ha la possibilità di raggiungere il nuovo punto di rendezvous non solo con informazioni interessanti, ma con alcune attrezzature che si possono rivelare utili per l'obiettivo del Redentore. Raggiunto il nuovo punto di riunione della flotta, e fatto il punto della situazione il Redentore predisporrà un piano per l'assalto a Sault Lavian, in questo punto dell'avventura il narratore dovrà incoraggiare tutti i personaggi ad equipaggiarsi con quanto più equipaggiamento possibile soprattutto armi. Quest'ultima parte dell'avventura sarà impegnativa, se il gruppo sembra messo male allora il narratore dovrebbe compiere una scelta importante: se fino a questo punto i giocatori hanno faticato e sono usciti malridotti da molti scontri e con la salute e la nave pesantemente compromessi, allora potrebbe optare per fare finire qui l'avventura, d'altronde lo scopo della perlustrazione della nave Horadrim è stato raggiunto e sarebbe per logica compito degli altri pirati toldosiani compiere l'impresa di assaltare il mercato degli schiavi; nel caso in cui invece il gruppo nel suo complesso se la sia cavata abbastanza bene ed abbia l'intenzione di continuare, i personaggi potranno prendere attivamente parte all'assalto, magari fornendo qualche aiuto extra; in deroga al regolamento di G.U.S. sui modi di progressione del personaggio, il Narratore potrebbe permettere al giocatore di alzare di un punto 2 tratti a sua scelta (purché non siano tratti a costo doppio o di gruppo), oppure di alzare di 1 punto un solo tratto a costo doppio o di gruppo.

In ogni caso i personaggi se lo richiedono possono avere accesso ad equipaggiamento superiore, tenendo ovviamente conto del livello della tecnologia dei toldosiani: armi, armature, pozioni ricostituenti che curano 1d6 di Energia Vitale.

Qualora si decida di continuare il narratore dovrà leggere il capitolo seguente.

Capitolo 5: in azione.

Il piano d'azione del Redentore è semplice mentre il suo galeone ed un paio di altre navi di supporto approfittando delle nebbie vicino all'isola, ingaggeranno le difese dell'isola, l'Horadrim attraccherà sull'isola e con informazioni ed attrezzatura compirà un colpo di mano per liberare tutti gli schiavi detenuti. Un piano ardito a cui però i giocatori potranno portare delle modifiche ovviamente se saranno sagge ed utili il narratore potrà premiarle favorendo con dei bonus le prove compiute durante l'operazione. I toldosiani si potranno avvicinare all'isola grazie o ad un marchingegno creato da Malak e/o Spruuz, oppure grazie ai dati contenuti nella memoria del drone inseguitore inviato dal malefico Obrek, in ogni caso il narratore dovrebbe favorire un

avvicinamento all'isola relativamente tranquillo.

L'assalto si svolgerà con un primo pesante assalto aereo che vedrà impegnata la flotta toldosiana composta dal galeone del Redentore con cinque navi esploratrici grandi, contro una nave da guerra kalar ed alcuni droni ed un paio di slaag. Il combattimento aereo non dovrà riguardare i giocatori, il loro compito è scivolare coperti dalla battaglia sotto la zona dell'isola non protetta ed arrampicarsi da lì fin sotto il luogo dove si trova la grotta col passaggio, il narratore potrà decidere di far avvenire uno scontro fortuito con un drone danneggiato o con uno slaag, ma nulla di più.

Una volata attraccata la nave e saliti sullo scoglio avverrà la parte difficile dell'avventura, infatti Obrec ha preparato una calda accoglienza per i nostri eroi.

Fondamentalmente ci saranno scontri ad ondate con i soldati di guardia agli schiavi, saranno tutti umani per i primi due scontri anche se saranno equipaggiati con apparecchiature kalar.

Nel primo scontro i nostri avranno il vantaggio della sorpresa perciò combatteranno contro la tipica guardia del mercato (statistiche a parte) armata di una staffa shock (bastone) ed una tuta ad assorbimento, il numero sarà variabile (all'inizio saranno 5) ma più velocemente si avrà ragione di loro (10 round di combattimento per esempio) minore sarà il numero di rinforzi che potranno accorrere, i rinforzi saranno invece squadre di 5 elementi, di cui 3 armati con staff shock e 2 con dei teslar.

Superati i primi sbarramenti i nostri dovranno arrivare alla zona di controllo centrale delle celle, ma per fare questo dovranno scontrarsi con una squadra d'élite: 5 soldati armati di Teslar e lame kalar, ed equipaggiati con armature da guerra kalar, alla loro testa ci sarà un mago Houd. Quest'ultimo non interverrà subito nello scontro, a meno che non debba contrastare qualche mago arcano (non potrà resistere alla tentazione di mostrare la superiorità della magia ermetica su quella arcana), qualora però durante lo scontro i soldati di Obrec vedano la peggio, lancerà un incantesimo d'attacco per poi abbandonare la battaglia (agli Houd non piace stare dalla parte di un inetto perdente).

Superata l'ultima barriera il gruppo potrà finalmente liberare gli schiavi, ma il sapore della vittoria sarà guastato dall'arrivo di Obrec infuriato e pronto a giocarsi il tutto per tutto con l'ausilio della sua guardia personale 3 soldati kalar scelti (vedi statistiche a parte).

I nuovi avversari saranno tutti kalar e saranno equipaggiati con armature dronizzate, nel caso di Obrec l'armatura dronizzata sarà di tipo pesante per ovviare alle scarse doti da combattente del prefetto di Sault Lavian (vedi statistiche).

Lo scontro potrà sembrare difficile e qualora lo si dimostrasse, il narratore potrebbe fare capire ai nostri eroi che la battaglia in cielo sta volgendo a favore dei toldosiani, in questo caso anziché combattere alla disperata, i giocatori potrebbero scegliere una condotta più cauta. Dopo 10 scontri e la morte di almeno 2 soldati della guardia personale, Obrec dovrebbe ricordarsi che la pelle è solo una e decidere di vendicarsi dei nostri eroi in un altro momento, salvando la pellaccia e posticipando la sua vendetta (e consentendo al narratore di avere una nemesi futura per i nostri eroi qualora decidessero di continuare a giocare quest'ambientazione).

Epilogo.

Quest'avventura termina con la flotta del Redentore che scende su Sault Lavian, a raccogliere gli schiavi fuggiti e la nascita di una forte amicizia tra gli eroi dell'Horadrim.

Qualora i giocatori decidessero di giocare ancora con quest'ambientazione e gli stessi personaggi, le prospettive sarebbero molte:

1. far tornare a casa i vari alcuni membri dell'equipaggio schiavizzati (la cirianide ed il turog per esempio)
2. la lotta contro la schiavitù,
3. la lotta per la sopravvivenza con una pesante taglia sulla testa, che potrebbe attirare sull'equipaggio le poco gradite attenzioni dei membri della stirpe dell'Eld, o dei maghi Houd o dei Purificatori piresiani,
4. la voglia di esplorare insieme il vasto Continuum.

Appendice 1: la Filibusta.

Premessa.

Se è vero che tutti i toldosiani vivono al di fuori del complesso di leggi dei grandi imperi del Continuum, è pur vero che anche loro hanno una sorta di regolamento e di norme che servono a rendere la loro “Nazione” assolutamente libera ma non anarchica. In poche parole i toldosiani sono sì dei fuorilegge ma non tutti dei delinquenti.

Fin dall'inizio i grandi capitani toldosiani capirono che, per evitare alla loro civiltà di degenerare e quindi di iniziare una lunga guerra fratricida, occorrevano dei regolamenti o norme che fossero accettate da tutti e stabilissero le relazioni tra toldosiani.

Col tempo le regole furono modificate aggiungendo degli articoli che regolavano molti aspetti della vita sociale, militare, economica e persino diplomatica della loro comunità. Tale complesso di norme viene denominato “Filibusta” ed accettato dalla maggior parte dei toldosiani, non tutti però furono d'accordo con tale complesso di norme, coloro che non la accettarono furono definiti “Inaffidabili” e sebbene facenti sempre parte del popolo toldosiano, il loro grado di fiducia e considerazione è da allora bassissimo, persino tra gli stessi toldosiani e, cosa più importante, sono posti al di fuori della tutela della Filibusta stessa.

Gli articoli della Filibusta: relazioni tra toldosiani.

1. Un toldosiano non deve recare danno diretto od indiretto con parole, silenzio, azioni o passività, ad altri toldosiani, in pratica non deve uccidere se non per legittima difesa o giustificato motivo, danneggiare le cose di altri toldosiani né permettere che altri lo facciano. Fanno eccezione le cosiddette mancanze “veniali” quali ad esempio: barare al gioco d'azzardo, corteggiare la donna altrui, accaparrarsi un tesoro non ancora caricato sulla nave.
2. Il toldosiano non deve assolutamente tradire altri toldosiani dando notizie o informazioni di alcun genere alle forze dell'ordine di qualunque regno, impero o organizzazione del Continuum esterna alla comunità toldosiana.
3. I toldosiani sono tenuti ad aiutarsi tra di loro al meglio delle loro possibilità e gratuitamente, colui che viene aiutato non è costretto a dover pagare in alcun modo per l'aiuto ricevuto ma contrae un debito d'onore, che dovrà saldare con ogni mezzo aiutando a sua volta chi lo ha aiutato in precedenza qualora quest'ultimo si trovi in difficoltà. Egli dovrà allora abbandonare qualunque impresa stia compiendo e si deve prodigare per aiutare il richiedente aiuto. Il debito d'onore si trasferisce fino alla VII generazione.
4. Le controversie tra toldosiani che riguardano i punti sopra devono venire risolte davanti all'autorità superiore, in altre parole col capitano della nave o, in sua assenza, dall'ufficiale più alto in grado a patto che sia neutrale rispetto alla controversia. Qualora la controversia riguardi più navi, la cosa va risolta di fronte dall'ammiraglio della flotta, e se riguarda gli ammiragli stessi, deve essere portata di fronte al Gran Consiglio della Filibusta. Se per un qualsiasi motivo nessuna di queste ipotesi potesse essere risolta nei modi visti sopra allora le parti possono appellarsi al giudizio dell'equipaggio oppure possono risolverla con un “Duello d'onore”.
5. Per un toldosiano la parola data ad un altro toldosiano è sacra, così come è sacro ogni giuramento fatto sul codice della Filibusta.

Gli articoli della Filibusta: economia di bordo.

1. Ogni ammiraglio-capitano deve devolvere il 10% del bottino accumulato alle casse della Filibusta, di tale somma e di ogni utilizzo non autorizzato il capitano risponderà davanti al Gran Consiglio della Filibusta. Il capitano della nave, o un suo ufficiale di fiducia, devono registrare con perizia ogni inkar di bottino accumulato in un registro, se si scopre che tale registro non è stato tenuto correttamente o peggio che esistano più registri, ciò corrisponde a violare la prima norma del codice.
2. Le modalità di spartizione del bottino, dedotto il 10%, sono decise dal capitano del vascello

o dall'ammiraglio sono stabiliti dei minimi per ogni membro dell'equipaggio come segue:

- al capitano: 20 %
- agli ufficiali (complessivamente) 20%
- alla ciurma (complessivamente) 40%

vi possono essere variazioni in aumento o diminuzione di tali somme se vi sono stati atti di coraggio o fellonia. A coloro che sono morti va la % minima in base al loro grado del morto più il 2%, tale somma va alla famiglia del deceduto.

3. Il capitano di qualunque nave deve mantenere un fondo per il mantenimento della nave, acquisto carburante - proiettili e riparazioni eventuali.

Gli articoli della Filibusta: disciplina a bordo.

1. L'equipaggio e gli ufficiali hanno l'obbligo assoluto di obbedienza e fedeltà al proprio capitano finché sono in servizio, possono destituirlo solo per gravissimi motivi come ad esempio la pazzia, l'incapacità e la conclamata negligenza.
2. Il capitano di una nave ha la discrezione sulle modalità di mantenimento della disciplina, tenendo però sempre presente la proporzionalità tra il delitto commesso e la pena comminata, qualora il soggetto punito si ritenga ingiustamente colpito potrà rivolgersi al diretto superiore del capitano (ammiraglio o Gran Consiglio della Filibusta).

Gli articoli della Filibusta: condotta di guerra.

1. Il capitano che vuole condurre un assalto deve sempre considerare se il valore del bottino o l'importanza della missione valgono la vita dei propri uomini.
2. L'assalto alla nave deve essere condotto con vigore e sprezzo del pericolo, ma qualora gli armati che difendono il vascello nemico si arrendano senza condizioni, o qualora rimangano solo i civili non combattivi allora l'attacco deve cessare.
3. Ai civili non combattivi ed agli armati che si arrendano deve essere concesso di abbandonare il vascello con mezzi di sostentamento carburante e mappa per raggiungere il porto sicuro più vicino.
4. Qualora gli armati fingano di arrendersi ed i non combattivi prendano parte successivamente allo scontro, decadono tutte le regole precedenti e sulla loro sorte successiva decide il capitano.
5. In ogni caso nessun toldosiano ed a nessun titolo può rendere schiavo nessuno né accettare che membri dell'equipaggio toldosiano lo faccia.
6. Un capitano può decidere di fare degli ostaggi solo come mezzo di scambio per liberare altri toldosiani imprigionati, oppure per acquisire informazioni utili per le proprie attività, oppure ancora per non tradire la propria presenza in una determinata zona, compromettendo così le proprie operazioni.
7. Ogni membro dell'equipaggio, capitano in primis, è responsabile dell'incolumità e delle buone condizioni di ogni persona sul proprio vascello: che sia ospite, ostaggio, toldosiano o meno.

Gli articoli della Filibusta: riunioni periodiche.

1. Una volta ogni 5 kran (anni) nella data stabilita (dal Narratore n.d.a.) tutti gli ammiragli devono recarsi presso la località segreta stabilita (sempre dal Narratore n.d.a.) per riunirsi e versare i tributi al Gran Consiglio della Filibusta, qualora non siano in grado di essere presenti devono inviare un loro delegato accreditato.
2. La mancata presenza, senza un giustificato motivo, alla riunione costituisce una grave mancanza che pone sulla testa dell'ammiraglio e di tutti i suoi sottoposti il titolo di "Inaffidabili". La segretezza sulla data di riunione e sul luogo hanno la massima priorità per ciascun toldosiano che per nessun motivo può permettere che esterni ne vengano a conoscenza.

Appendice 2 personaggi.

Personaggi principali.

Nome: Ethan Kane

Razza: toldosiano

Età: 26.

Breve descrizione: alto circa 185 cm. con occhi azzurri e capelli castani tagliati corti quasi a spazzola, barbetta o pizzetto, veste quasi sempre di scuro, immancabile lo spolverino di pelle nera.

Equipaggiamento: fucile toldosiano (4 colpi-2d6-+1 100 metri) 2 pistole toldosiane (1 colpo 2d6+2-0- 30 metri) armatura cuoio (mod. 0 1d3), 1 spada (2d6 mod. 0) 1 daga (1d6+3 mod0) scudo (-1,0).

Caratteristiche:

Forza fisica:	8
Vigore:	7
Riflessi (x2,A)	9
Mente:	8
<u>Percezione (x2, G):</u>	6
Osservare:	6
Ascoltare:	6
Cercare:	6
<u>Empatia (x2, G):</u>	7
Raggirare:	8
Convincere:	6
Raccogliere informazioni:	7
Comando:	7
Commercio:	7
Fascino:	7
<u>Atletica (x2,A,G):</u>	6
Scalare (A):	6
Saltare (A):	6
Nuotare (A):	6
Correre (A):	6
<u>Furtività (x2, A, G)</u>	0
Muoversi silenziosamente (A):	8
Nascondersi (A):	8

Conoscenze e saper fare

Cavalcare creature:	6
Comunicazione segreta (D):	7
Conoscenza Continuum (D):	8
Cucinare:	6
Falsificare/camuffare:	6
Intimidire/interrogare:	6
Lingue e razze:	8
Pilotare mezzi (D):	9
Sopravvivenza/orientamento (D):	7
Utilizzare corde:	7

Combattimento:

<u>Armi da mischia (x2, G):</u>	7
a una mano:	7
a due mani**:	7
<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	6
da tiro:	6
da lancio:	6
<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	7
leggere:	7
medie:	7
pesanti:	7
Lottare**:	6
Arti marziali (x2, D):	6

Tecnologia:

Tecnologia 1 (Umana) (x2, D):	8
Tecnologia 2 (Kalar) (x2, D):	6

MANA: 0

ENERGIA VITALE: 18

BONUS OFFENSIVO: +1/+2**

Background: la vita di Ethan iniziò come iniziano di solito quelle di molti Toldosiani: a bordo di un galeone, la sua infanzia trascorse quindi in mezzo a: corde, motori, palloni ecc. fino a quando a seguito di uno scontro aeronavale durissimo, Ethan perdette suo padre. Aveva all'incirca 6 anni e allora la madre decise di sbarcare su di una delle tante isole frequentate da Toldosiani. La passione per il volo ed i viaggi, rimase sempre molto forte nel giovane, che decise all'età di 14 anni d'imbarcarsi giovanissimo a bordo di uno dei galeoni di passaggio. La fortuna non sorrise al giovane in quanto si ritrovò a prestare servizio su di uno dei più sgangherati galeoni che avesse mai solcato il Continuum: il Mohron. Tra i Toldosiani c'è un detto: il galeone e la ciurma tendono ad assomigliare al comandante della nave, quel detto calzava a pennello con il Mohron ed il suo comandante il Capitano Farloc. In passato sicuramente Farloc era stato un capace ed audace ufficiale, ma ora mezzo sordo e decisamente attaccato alla bottiglia era l'ombra di se stesso, così com'era la sua ciurma, gente che per vecchiaia o per altri mille motivi era stata scartata dalle altre navi. La vita a bordo per Ethan sembrava destinata a finire presto e male, ma per fortuna vuoi per la giovane età, vuoi per il fatto che Ethan sgobbava da mattina a sera senza sosta, vuoi che molti in lui vedevano la mascotte di bordo, fu preso in simpatia da molti membri della ciurma e dal capitano stesso, che iniziarono, sebbene in modo approssimativo, ad insegnargli i rudimenti della navigazione fino a che Ethan suo malgrado fu in grado di mandare avanti la nave quasi da solo. Alla morte di Farloc, avvenuta per cirrosi epatica probabilmente, molti dei membri della ciurma, tranne poche eccezioni, decisero di ritirarsi su alcune isole per trascorrere i loro ultimi giorni tra alcool e donne. Ethan si ritrovò senza una nave e con solo una lettera di referenze lasciata dal povero Capitano Farloc. Per sua fortuna bighellonando nelle bettole delle isole incontrò un membro della flotta del Redentore che gli diede la possibilità di entrare nella ciurma di una delle navi del famoso pirata. Lì ebbe modo di distinguersi e di farsi conoscere dal Redentore in persona ed in particolare da Cyndia una delle sue figlie. Cyndia ed Ethan si fidanzarono, ma prima di potersi sposare Ethan doveva provare finalmente al Redentore di aver i numeri per potergli un giorno succedere e per questo motivo gli fu affidato il comando di un piccolo e veloce vascello d'esplorazione: l'Horadrim ed un equipaggio finalmente degno di questo nome.

Personalità: Ethan è un serio ed efficiente navigatore, ama solcare i cieli del Continuum ed adora l'avventura e le sfide, con i suoi sottoposti è affabile ed autoritario al punto giusto, è deciso e risoluto con i suoi avversari. Sveglia come tutti i Toldosiani ha ogni tanto dei dubbi che tiene per sé, in quanto sente il peso sia del comando che delle responsabilità che da esso scaturiscono, è innamorato di Cyndia, altrimenti non si spiega come potrebbe sopportare la sue scenate di gelosia. Frase tipica: “Alla manovra ragazzi! Guadagniamoci la paga”.

Nome: Spruuz

Razza: tafdor

Età: 16.

Breve descrizione: alto circa 158 cm. con occhi verdi e scaglie color verde marcio, indossa sempre una salopette di tela ignifuga e molto resistente, guantoni, cinturone porta attrezzi ed un berretto con visiera a cui tiene molto.

Equipaggiamento: infilzaintrusi (1 colpi-3d6+3- -1 50 metri) fissaassi (1 colpo 1d6+1- 0- 3 metri) motosega (2 mani mod. -1 2d6+4), 1 daga (1d6+3 mod0) 1 multicoso 1estendi zampa.

Caratteristiche:

Forza fisica:	5	Combattimento:	
Vigore:	7	<u>Armi da mischia (x2, G)</u>	6
Riflessi (x2,A)	10	a una mano:	6
Mente:	8	a due mani:	6
<u>Percezione (x2, G):</u>	7	<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	7
Osservare:	7	da tiro:	7
Ascoltare:	7	da lancio	7
Fiutare (D,R):	5	<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	6
Cercare:	10	leggere:	6
<u>Empatia (x2, G):</u>	6	medie:	6
Raggiare:	6	pesanti:	6
Convincere:	6		
Raccogliere informazioni:	6	Lottare:	6
Comando:	6		
Commercio:	7	Tecnologia:	
Fascino:	6	Fabbricare / meccanica (x2, D):	10
<u>Atletica (x2,A,G):</u>	6	Tecnologia 1 (Umana) (x2, D):	8
Scalare (A):	6	Tecnologia 2 (Kalar) (x2, D):	7
Saltare (A):	6	Tecnologia 3 (Nodos) (x2, D):	6
Nuotare (A):	6		
Correre (A):	6		
<u>Furtività (x2, A, G)</u>	7	ENERGIA VITALE:	18
Muoversi silenziosamente (A):	7	BONUS OFFENSIVO:	0
Nascondersi (A):	7	POTERI: coda prensile	

Conoscenze e saper fare

Cavalcare creature:	6
Cucinare:	6
Falsificare/camuffare:	6
Intimidire/interrogare:	6
Lingue e razze:	6
Pilotare mezzi (D):	7
Utilizzare corde:	6
Valutare oggetti (D):	8

Background: Spruuz nacque su di una delle tante isole abitate dalla sua specie i Tafdor. Fin da cucciolo Spruuz dimostrò una spiccata curiosità, tipica della sua specie, per tutti i meccanismi ed il loro funzionamento, in particolare gli piacevano i motori delle navi volanti e la possibilità di viaggiare e vedere sempre cose nuove ed interessanti.

Questa sua passione lo portava a visitare i relitti delle navi che ogni tanto venivano gettati nella discarica di un'isola più grande poco distante da dove abitava lui. Il problema era che le navi che venivano rottamate non avevano quasi più niente che Spruuz potesse riparare o riciclare, inoltre a Spruuz interessava vedere quei mezzi in funzione. Per questo motivo Spruuz un giorno prese una decisione: dopo aver preso le poche cose che aveva decise d'imbarcarsi da clandestino sul primo vascello che capitava a tiro. E così il piccolo Tafdor capitò su di una nave toldosiana, la cosa tutto sommato non gli andò male infatti quando venne scoperto infatti anziché venire gettato fuori bordo, come accade coi piresiani, venne risparmiato e fu deciso di sbarcarlo alla prima isola, l'equipaggio però notò che la creaturina non solo era molto ingegnosa, ma era anche in grado d'imparare molto in fretta il funzionamento dei motori e dei meccanismi della sala macchina diventando in breve tempo un valido aiuto per il macchinista di bordo. Fu deciso di tenere Spruuz a bordo come effettivo dell'equipaggio, cosa che rese Spruuz felicissimo, poteva finalmente viaggiare e studiare i motori delle navi che incontrava nei vari porti d'attracco, o nelle scorrerie della nave pirata o addirittura nei relitti delle navi coinvolte nella guerra tra Kalar e Nodos. In breve Spruuz si sentì pronto per il grande passo cioè passare da aiuto macchinista a macchinista di una nave e fu in quell'occasione che sentì parlare di un giovane ufficiale che cercava membri d'equipaggio per una nave veloce e Spruuz decise di non lasciarsi sfuggire quest'occasione.

Personalità: Spruuz è innamorato dei motori, della meccanica e meccanismi in genere, pertanto prende molto sul serio il suo ruolo di macchinista, non soltanto facendo funzionare al meglio i motori della nave ma, cosa decisamente controcorrente per la sua specie, proponendo migliorie e modifiche tali da rendere più efficiente il funzionamento dei macchinari. Spruuz è simpatico e aperto con tutti soprattutto con coloro che mostrano di aver un sincero amore per la meccanica e per coloro disposti ad aiutarlo nel suo lavoro seguendo le sue direttive.

Frase tipica: "Ah un motore che funziona in modo impeccabile come questo è come se fosse una melodia: senti i pistoni, le camme, la biella-manovella! Ah meraviglioso meraviglioso!"

Nome: Huncan

Razza: toldosiana

Età: 31.

Breve descrizione: alto circa 195 cm. con occhi neri pelle abbronzata e con il cranio rasato (eccezion fatta per un lungo codino di capelli neri) porta lunghi baffi neri ben curati, porta un gilet di pelle, e dei pantaloni alla zuava di pelle ignifuga.

Equipaggiamento: doppio moschetto toldosiano (2 – 2d6+2 – mod. 0 -60), 2 pistole toldosiane (1 colpo 2d6+2- 0- 30 metri), armatura a scaglie* (mod. -1 1d6), scimitarra (1-2d6+2 – mod. -1)

Caratteristiche:

Forza fisica:	9
Vigore:	8
Riflessi (x2,A)	7
Mente:	6
<u>Percezione (x2, G):</u>	6
Osservare:	6
Ascoltare:	6
Cercare:	6
<u>Empatia (x2, G):</u>	6
Raggirare:	7
Convincere:	5
Raccogliere informazioni:	6
Comando:	6
Commercio:	6
Fascino:	6
<u>Atletica (x2,A,G):</u>	6
Scalare (A):	6
Saltare (A):	6
Nuotare (A):	6
Correre (A):	6
<u>Furtività (x2, A, G)</u>	0
Muoversi silenziosamente (A):	8
Nascondersi (A):	8

Conoscenze e saper fare

Cavalcare creature:	6
Comunicazione segreta (D):	6
Conoscenza del Continuum (D):	6
Cucinare:	6
Falsificare/camuffare:	6
Intimidire/interrogare:	6
Lingue e razze:	6
Pilotare mezzi (D):	7
Sopravvivenza/orientamento (D):	8
Utilizzare corde:	6

Combattimento:

<u>Armi da mischia (x2, G)</u>	6
a una mano:	6
a due mani**:	6
<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	6
da tiro:	6
da lancio:	6
<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	9
leggere:	9
medie:	9
pesanti	9
Lottare**:	6

Tecnologia:

Fabbricare / meccanica (x2, D):	7
Tecnologia 1 (Umana) (x2, D):	6
Tecnologia 2 (Kalar) (x2, D):	6

ENERGIA VITALE:

20

BONUS OFFENSIVO:

+1/+2**

Background: Huncan proviene da una famiglia di pirati toldosiani. In particolare la sua famiglia, sarà per le lontane origini piresiane, è sempre stata fissata con le armi da fuoco, più grandi rumorose e devastanti erano, meglio era. L'albero genealogico di Huncan conta almeno uno o due artiglieri per generazione, tutti molto apprezzati per abilità coraggio e competenza. Huncan ha prestato servizio su molte navi, della flotta del Redentore ed in quegli anni ha potuto affinare le sue capacità di artigliere in molti scontri, ha inventato inoltre un sistema per direzionare del tiro che rende più facile sparare con le batterie di una piccola nave anche con un numero esiguo di artiglieri. E' un buon amico di Ethan che ha conosciuto in un porto del Continuum e che ha introdotto nella flotta del Redentore, grazie a questa amicizia è stato uno dei primi marinai che Ethan ha contattato non appena ha ricevuto il comando dell'Horadrim.

Personalità: coraggioso e ardimentoso e spaccone, Huncan non teme di lanciarsi in una battaglia l'importante è avere al suo fianco un'arma da fuoco. Non è molto portato per le conversazioni specie con gli eruditi, ma ha uno spiccato senso dell'umorismo e una lingua particolarmente tagliente. Frase tipica: "Vediamo come vola ancora quella nave adesso che gli piazza dentro una palla da 40 once!"

Nome: Sledgedog

Razza: toldosiano

Età: 18.

Breve descrizione: alto circa 165 cm. con occhi scuri e furbetti, e capelli neri lunghi raccolti in una coda, veste con pantaloni neri camicia maniche corte color antracite e gilè nero, indossa sempre dei guanti corti da lavoro.

Equipaggiamento: 2 pistole toldosiane (1 colpo 2d6+2- 0- 30 metri) armatura cuoio (mod. 0 1d3), 1 2 daghe (1d6+3 mod.0) pugnali (1 mano 1d6+1 mod. +1 gitt. 10).

Caratteristiche:

Forza fisica:	7
Vigore:	7
Riflessi (x2,A)	9
Mente:	6
<u>Percezione (x2, G):</u>	6
Osservare:	6
Ascoltare:	6
Cercare:	6
<u>Empatia (x2, G):</u>	6
Raggiare:	7
Convincere:	5
Raccogliere informazioni:	7
Comando:	6
Commercio:	7
Fascino:	6
<u>Atletica (x2,A,G):</u>	7
Scalare (A):	7
Saltare (A):	7
Nuotare (A):	7
Correre (A):	7
<u>Furtività (x2, A, G)</u>	9
Muoversi silenziosamente (A):	9
Nascondersi (A):	9
Borseggiare (A):	9
Scassinare (D,A):	9

Conoscenze e saper fare

Cavalcare creature:	6
Comunicazione segreta (D):	7
Conoscenza del Continuum (D):	6
Cucinare:	6
Falsificare/camuffare:	6
Intimidire/interrogare:	6
Lingue e razze:	8
Pilotare mezzi (D):	6
Sopravvivenza/orientamento (D):	7
Utilizzare corde:	6
Valutare oggetti (D):	10

Combattimento:

<u>Armi da mischia (x2, G)</u>	6
a una mano:	6
a due mani:	6
<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	8
da tiro:	8
da lancio:	8
<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	6
medie:	6
pesanti:	6
Lottare**:	6

ENERGIA VITALE: 18

BONUS OFFENSIVO: 0

Background: Sledgedog è nato su Turtle Island circa 18 anni fa, fin da piccolo ha dovuto imparare a cavarsela da solo avendo perso entrambi i genitori quando aveva 9 anni, è cresciuto sballottato qua e là sulle chiatte da un porto ad un altro, fino a quando dopo aver rischiato la pelle per aver borseggiato un ufficiale piresiano in un bar, ha deciso di mettere la testa a posto, cominciando a fare il mozzo sulle navi toldosiane, facendosi apprezzare per la puntualità e l'impegno con cui svolgeva i suoi compiti, ma anche per la difficoltà che aveva a “digerire” alcuni aspetti, soprattutto di carattere disciplinare, della vita di bordo. Questo non ha permesso a questo giovane e promettente elemento di fare carriera nonostante le sue doti.

Dopo essere stato cacciato dalla nave su cui prestava servizio a causa di una feroce litigata con il capo della cambusa, Sledgedog ha colto al volo la possibilità di entrare a far parte dell'equipaggio della nave di Ethan, dove ha potuto trovare delle persone con cui andare d'accordo, almeno per ora.

Personalità: Sledgedog è un ragazzo che fin da subito ha dovuto fare i conti con le difficoltà della vita, per questo dà poca importanza alle parole e molta di più ai fatti, ha imparato a giudicare le persone in base a cosa facevano non in base all'apparenza o peggio allo status, in particolare Sledgedog tende a mal sopportare i tipi che fanno continuamente pesare il loro grado in tutti gli aspetti della vita di bordo. Sledgedog è un ragazzo taciturno, questo non significa che non ami parlare con gli altri, o che non gli piaccia stare in compagnia, soltanto che non è il tipo di persona che apre la bocca e le dà fiato senza un buon motivo.

Frase tipica: “Ok capo!”.

Nome: Ol' Jed

Razza: toldosiana

Età: 50

Breve descrizione: alto circa 170 cm. con occhi neri e vagamente arrossati pelle chiara, pelato con pochi capelli bianchi ai lati della testa, ed una barbetta ispida color sale e pepe, porta una casacca marrone perennemente macchia, e dei pantaloni scuri.

Equipaggiamento: scatter (1 – 2d6 – mod +2 -25), 1 pistola toldosiana (1 colpo 2d6+2- 0- 30 metri), armatura a scaglie* (mod -1 1d6), randello (1-1d6 – mod +1 gitt. 10)

Caratteristiche:

Forza fisica:	8
Vigore:	7
Riflessi (x2,A)	6
Mente:	6
<u>Percezione (x2, G):</u>	6
Osservare:	6
Ascoltare:	6
Cercare:	6
<u>Empatia (x2, G):</u>	6
Raggiare:	6
Convincere:	5
Raccogliere informazioni:	6
Comando:	6
Commercio:	6
Fascino:	6
<u>Atletica (x2,A,G):</u>	6
Scalare (A):	6
Saltare (A):	6
Nuotare (A):	6
Correre (A):	6
<u>Furtività (x2, A, G)</u>	8
Muoversi silenziosamente (A):	7
Nascondersi (A):	8
Borseggiare (A):	8

Combattimento:

<u>Armi da mischia (x2, G)</u>	6
a una mano:	6
a due mani:	6
<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	6
da tiro:	6
da lancio:	6
<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	9
leggere:	9
medie:	9
pesanti:	9
Lottare**:	6

Tecnologia:

Fabbricare / meccanica (x2, D):	7
Tecnologia 1 (Umana) (x2, D):	6

ENERGIA VITALE: 18

Conoscenze e saper fare

BONUS OFFENSIVO: +1/+2**

Cavalcare creature:	6
Comunicazione segreta (D):	7
Conoscenza del Continuum (D):	9
Cucinare:	6
Falsificare/camuffare:	6
Intimidire/interrogare:	6
Lingue e razze:	6
Medicina/erboristeria/curare (D):	8
Pilotare mezzi (D):	7
Sopravvivenza/orientamento (D):	8
Utilizzare corde:	6

Background: Ol' Jed è uno dei vecchi membri della ciurma del primo capitano nella quale aveva prestato servizio Ethan Kane. Anche lui come molti dei membri anziani della ciurma di Capitan Farloc, ha il vizio della bottiglia, non è ben chiaro se per il fatto di aver visto cose orribili da dimenticare (possibile ma poco probabile) oppure per debolezza personale, sta di fatto che Ol' Jed passa da uno stato di semi ubriachezza ad un altro intervallati da momenti di melanconica lucidità in cui rimpiange “i bei vecchi tempi”. Non per questo Ol' Jed è una palla al piede: ha buona dimestichezza con le manovre tipiche della navigazione anche se non è affatto consigliabile lasciare in mano sua il timone o i cannoni. Rimane il mistero su come mai Ol' Jed sia stato reclutato sull'Horadrim, alcuni sostengono sia per una sorta di pietà provata da Ethan per questa vecchia spugna, come Ethan ogni tanto lo chiama, che non stava vivendo una vecchiaia tranquilla prima di questo ingaggio, oppure per una sorta di affetto legato alla gioventù, Ethan non fa mistero di essere amico di vecchia data del pirata; i maligni affermano che sia stato perché mancando uomini per l'equipaggio Ethan non abbia trovato di meglio. Ciascun altro membro della ciurma ha la sua opinione in merito.

Frase tipica: “Non ti preoccupare (hic) Ethan è tuuuutto a posto scicuro (hic)!””.

Nome: Cyndia Deplessius

Razza: toldosiana

Età: 22.

Breve descrizione: alta circa 165 cm. con occhi neri pelle chiara e lunghi capelli che sono spesso raccolti in due lunghe trecce, molto carina a con uno sguardo penetrante su cui spesso si disegna un'espressione severa, porta una fascia color rosso.

Equipaggiamento: 1 pistola toldosiana (1 colpo 2d6+2- 0- 30 metri) armatura cuoio (mod. 0 1d3), 1 daga (1d6+3 mod. 0) 1 stocco (1 mano 2d6 mod. 0 gitt. 10) *toutmouth*.

Caratteristiche:

Forza fisica:	6
Vigore:	7
Riflessi (x2,A)	8
Mente:	10
<u>Percezione (x2, G):</u>	7
Osservare:	7
Ascoltare:	7
Cercare:	7
6° senso:	7
<u>Empatia (x2, G):</u>	6
Raggirare:	7
Convincere:	5
Raccogliere informazioni:	6
Comando:	7
Commercio:	6
Fascino:	7
<u>Atletica (x2,A,G):</u>	6
Scalare (A):	6
Saltare (A):	6
Nuotare (A):	6
Correre (A):	6
<u>Furtività (x2, A, G):</u>	0
Muoversi silenziosamente (A):	6
Nascondersi (A):	6

Combattimento:

<u>Armi da mischia (x2, G)</u>	6
a una mano:	6
a due mani:	6

<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	6
da tiro:	6
da lancio:	6

<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	6
leggere:	6
medie:	6
pesanti:	6

Lottare:	6
----------	---

Magia arcana:

Sentiero del vento (D,A):	8
Sentiero del fuoco (D,A):	8

<u>MANA:</u>	10
---------------------	-----------

<u>ENERGIA VITALE:</u>	18
-------------------------------	-----------

<u>BONUS OFFENSIVO:</u>	0
--------------------------------	----------

Conoscenze e saper fare

Cavalcare creature:	6
Comunicazione segreta (D):	6
Conoscenza del Continuum (D):	6
Conoscenze arcane (D):	7
Cucinare:	6
Falsificare/camuffare:	6
Intimidire/interrogare:	6
Lingue e razze:	8
Medicina/erboristeria/curare (D):	9
Pilotare mezzi (D):	6
Utilizzare corde:	6

POTERI:RUNE DISPONIBILI:

Sentiero del Vento: Isa-Thorisaz-Gebo
Sentiero del fuoco: Raidho-Haglaz-Sowelu

Background: Cyndia è la quarta ed ultima figlia del “Redentore”, sua madre è morta pochi giorni dopo il parto ed il fatto di non averla potuta conoscere le ha dato sempre un forte dolore, sebbene abbia avuto dalle altre sue sorelle e da suo padre moltissimo affetto. Essere la figlia di un padre comandante di una flotta di pirati non è mai pesato molto a Cyndia che non disprezza la vita avventurosa anche se ama ritagliarsi del tempo per studiare e leggere, perché Cyndia in fatti ha sempre apprezzato i libri di ogni tipo, ed ha sempre divorato ogni libro che trovava nel bottino del padre, in particolare romanzi e libri di magia, che Cyndia ha imparato da un mago amico di suo padre.

La vita di Cyndia per molti anni è trascorsa in modo relativamente tranquillo, fino a quando si è innamorata di Ethan, il quale a differenza di molti pirati che hanno sempre circondato Cyndia non è affatto un fanfarone rozzo e dalla lingua lunga, ma un tipo in gamba che si è “fatto da sé”, il giudizio positivo di Cyndia è condiviso pienamente da suo padre che infatti non si è opposto al loro fidanzamento.

Qui però sono iniziati i guai, ben conscia del tipo di uomo che in genere è un pirata (donnaiolo incallito e con una ragazza in ogni porto) Cyndia nutre nei confronti di Ethan una gelosia bruciante (dovuta in parte alle sue origini piresiane) acuita dal fatto di non poter essere sempre accanto al suo fidanzato. Il suo modo di esternare la sua gelosia, riprendendo immancabilmente e ad alta voce il suo ragazzo ogni volta che il suo sguardo si posa per pochi istanti su di un'altra donna, ha reso la coppia una delle più chiacchierate di Turtle Island. Gelosia a parte Cyndia ma moltissimo Ethan e dentro di lei sa che il suo sentimento è ricambiato.

Frase tipica: “Ethan perché stai fissando quella tizia chi è un'altra delle tue amichette?!”.

Nome: Org Passolento

Razza: turog

Età: ?

Breve descrizione: Umanoide alto oltre 2 metri è uno dei più anziani e stimati membri della sua comunità tale fatto può notarsi nel portamento: fiero e dritto nonostante le avversità subite ha attorno alla testa delle crepe dovute alla rottura del cerchio di controllo.

Equipaggiamento: nessuno

Caratteristiche:

Forza fisica:	12
Vigore:	12
Riflessi (x2,A)	6
Mente:	10
<u>Percezione (x2, G):</u>	5
Osservare:	5
Ascoltare:	5
Cercare:	5

<u>Empatia (x2, G):</u>	6
Raggirare:	6
Convincere:	6
Raccogliere informazioni:	6
Comando:	6
Commercio:	6
Fascino:	6

<u>Atletica (x2,A,G):</u>	6
Scalare (A):	6
Saltare (A):	6
Nuotare (A):	6
Correre (A):	6
<u>Furtività (x2, A, G):</u>	
Muoversi silenziosamente (A):	5
Nascondersi (A):	5

Conoscenze e saper fare

Cavalcare creature:	6
Conoscenza del Continuum (D):	7
Cucinare:	6
Falsificare/camuffare:	6
Intimidire/interrogare:	6
Fama (D):	7
Lingue e razze:	6
Utilizzare corde:	6

POTERI: armatura naturale 1d6, arma naturale (pugno di roccia 1d6) immunità al fuoco ed ai veleni- rigenerazione roccea (1pf ogni 8 ore) sensibili al gelo +50% ai danni da gelo e guaribili solo con la magia.

Combattimento:

<u>Armi da mischia (x2, G)</u>	6
--------------------------------	---

a una mano:	6
-------------	---

a due mani:	6
-------------	---

<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	6
--------------------------------	---

da tiro:	6
----------	---

da lancio:	6
------------	---

<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	6
-------------------------------	---

leggere:	6
----------	---

medie:	6
--------	---

pesanti:	6
----------	---

Lottare:	6
----------	---

Tecnologia:

Tecnologia 2 (Kalar) (x2, D):	7
-------------------------------	---

Magia arcana:

Sentiero della Roccia (D,A):	7
------------------------------	---

<u>MANA:</u>	10
---------------------	-----------

<u>ENERGIA VITALE:</u>	30
-------------------------------	-----------

<u>BONUS OFFENSIVO:</u>	+3/+5**
--------------------------------	----------------

POTERI SIMIL-RUNE DISPONIBILI

Sentiero della Roccia: Algiz-Uruz-Kano

Background: Org è nato sulla sfera di Magmorn moltissimo tempo fa, la sua età è infatti antichissima sebbene lui sia ancora nel pieno delle forze per i canoni della sua specie. Fin da piccolo è stato istruito per essere un saggio membro della sua comunità, egli infatti è figlio di un capo villaggio, ha inoltre imparato l'antica conoscenza della terra, che ha fatto di lui uno sciamano.

Durante la sua lunga esistenza ha conosciuto moltissimi Kalar, in quanto la sua sfera è compresa all'interno del loro impero, tra questi quello con cui ha stretto il legame d'amicizia più forte è il Kalar nero Malakesh. I due avevano viaggiato molto per il Continuum, durante i viaggi di ricerca di Mlalkesh e la loro stima era aumentata sempre di più. Questo legame d'amicizia che ha spinto il turog, una volta divenuto capo del suo villaggio, a dare ospitalità a Malakesh quando questi era ricercato dai soldati dell'impero Kalar.

Per questo motivo un giorno i soldati dell'impero arrivarono al suo villaggio, Malakesh se ne era già andato, ma loro erano convinti che fosse ancora lì, per questi motivi, misero a ferro e fuoco il villaggio sterminando quasi tutti gli abitanti davanti agli occhi di Org, che in quanto capo fu catturato e portato come schiavo a Sault Lavian. Ora che è fuggito Org vuole solo ritornare a quel che resta del suo villaggio e tra la sua gente, ma non prima di essersi preso la sua vendetta!

Frase tipica: “Ascolta le pietre poiché esse hanno molto da raccontare”.

Nome: Malakesh

Razza: Kalar (nero)

Età: .80

Breve descrizione: la prima cosa che viene colpisce un attento osservatore è il colore della pelle di questo Kalar che è nero a differenza dei più comuni rosso, bianco o viola. La sua corporatura è nella media dei suoi simili quindi 190 cm. d'altezza e corporatura snella. Lo sguardo saggio dei suoi occhi neri tradiscono, assieme al portamento ed ai modi lo stile di una persona erudita ed educata ma non per questo dimessa o poco determinata.

Equipaggiamento: strumenti per l'osservazione e lo studio del Continuum, 2 lama Kalar (danni 1d6+3 mod. +1) una tuta di sopravvivenza (prot 1d3 dimezzato da armi da fuoco)

Caratteristiche:

Forza fisica:	8
Vigore:	8
Riflessi (x2,A)	7
Mente:	11
<u>Percezione (x2, G):</u>	8
Osservare:	8
Ascoltare:	8
Cercare:	8
6° senso (D,R):	6
<u>Empatia (x2, G):</u>	7
Raggiare:	8
Convincere:	5
Raccogliere informazioni:	5
Comando:	7
Commercio:	5
Fascino:	7

<u>Atletica (x2,A,G):</u>	6
Scalare (A):	6
Saltare (A):	6
Nuotare (A):	6
Correre (A):	6
<u>Furtività (x2, A, G):</u>	
Muoversi silenziosamente (A):	6
Nascondersi (A):	6

Conoscenze e saper fare

Cavalcare creature:	6
Conoscenza del Continuum (D):	9
Conoscenze arcane (D):	7
Cucinare:	6
Falsificare/camuffare:	6
Intimidire/interrogare:	6
Lingue e razze:	6
Utilizzare corde:	6

Combattimento:

<u>Armi da mischia (x2, G)</u>	6
a una mano:	7
a due mani:	6

<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	6
da tiro:	6
da lancio:	6
<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	6
leggere:	6
medie:	6
pesanti:	6

Lottare**:	6
------------	---

Tecnologia:

Tecnologia 2 (Kalar) (x2, D):	8
-------------------------------	---

ENERGIA VITALE: 20

BONUS OFFENSIVO: +1/+2**

Background: Malakesh è un kalar nero, un esponente della antica razza dei Kalar, dotato di grande intelligenza e saggezza e avendo completato i suoi studi circa il Continuum e le razze che lo abitano in seguito a numerosi viaggi, era diventato uno dei più stimati membri della comunità intellettuale kalar arrivando ad avere una cattedra alla famsa accademia di Tolaris, e questo nonostante il colore della sua pelle. Ai kalar neri da sempre impedito di poter esercitare alcuna forma di magia, e questa imposizione deriva dalla potente casta dei maghi Houd. In particolare Malakesh aveva sempre cercato d'indagare sul perchè di questo divieto, e dopo molti studi su isole antiche un tempo abitate da kalar era riuscito ad arrivare ad alcune risposte. Non era riuscito ad aver tutte le prove delle sue tesi in quanto un suo collaboratore lo aveva denunciato per ricerche illegali, era dovuto scappare per il Continuum, inseguito dai soldati imperiali, separandosi da suo figlio e sua moglie. Aveva trovato scampo per un po' tra i turog del suo vecchio amico Org Passolento, ma alla fine i soldati erano arrivati anche lì. Durante la fuga la sua nave era stata intercettata e colpita. Malakesh era precipitato su di una nuvola ed abbandonato lì in quanto creduto morto. Sulla nuvole era riuscito a sopravvivere per un po' fino a quando un vascello guidato da un grainor e due tafdor lo avevano raccolto praticamente in fin di vita.

Malakesh aveva trascorso molto tempo in compagnia dei suoi nuovi amici, fino a quando il loro vascello era andato alla deriva a causa di un'avaria al motore, fortunatamente i naufraghi erano stati raccolti da dei toldosiani appartenenti ala flotta del Redentore.

Così ora in compagnia dei toldosiani Malakesh continua a sfuggire alla cattura ma in cuor suo sa che questo non gli basta vuole ritrovare la moglie ed il figlio ed ora vuole anche potere diffondere la verità.

Frase tipica:”Sapere è potere così diceva il mio maestro.”

Nome: Irin

Razza: cirianide

Età: 45

Breve descrizione: bellissima con i suoi 170 cm. d'altezza e lo splendido fisico tipico della sua specie, così come il colore azzurrino della sua carnagione ed il taglio esotico dei suoi occhi, fanno di questa creatura, un'autentica attrazione capace di ammaliare tutti gli uomini che incontra.

Equipaggiamento: 1 pugnale (1 mano 1d6+1 mod. +1 gitt. 10).

Caratteristiche:

Forza fisica:	5
Vigore:	7
Riflessi (x2,A)	8
Mente:	7
<u>Percezione (x2, G):</u>	7
Osservare:	7
Ascoltare:	7
Cercare:	7

<u>Empatia (x2, G):</u>	8
Raggirare:	8
Convincere:	8
Raccogliere informazioni:	8
Comando:	8
Commercio:	8
Fascino:	11

Empatia con la natura: (D,R)	8
<u>Atletica (x2,A,G):</u>	6
Scalare (A):	6
Saltare (A):	6
Nuotare (A):	6
Correre (A):	6
<u>Furtività (x2, A, G):</u>	
Muoversi silenziosamente (A):	6
Nascondersi (A):	7

Conoscenze e saper fare

Arte1 cantare (D):	10
Cavalcare creature:	6
Lavorare il legno (D):	7
Cucinare:	6
Falsificare/camuffare:	6
Intimidire/interrogare:	6
Lingue e razze:	6
Medicina/erboristeria/curare (D):	6
Utilizzare corde:	6

Combattimento:

<u>Armi da mischia (x2, G)</u>	6
a una mano:	6
a due mani:	6
<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	6
da tiro:	6
da lancio:	6

<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	6
leggere:	6
medie:	6
pesanti:	6

Magia arcana:

Sentiero dell'Acqua (D,A):	7
----------------------------	---

<u>MANA:</u>	7
--------------	---

<u>ENERGIA VITALE:</u>	18
------------------------	----

<u>BONUS OFFENSIVO:</u>	0
-------------------------	---

POTERI: incantesimi e poteri empatici controllo su fascino.

POTERI SIMIL-RUNE DISPONIBILI

Sentiero dell'Acqua: Jera-Eihwaz.

Background: Irin è una cirianide del Dialeph, figlia della grande madre (l'equivalente del capo) della sua tribù, i primi anni della sua vita sono stati abbastanza tranquilli, fino a quando nella sua zona arrivarono dei cacciatori di schiavi. Questi infami individui, tollerati dai governanti degli imperi in quanto forniscono schiavi a buon mercato in tempi in cui l'assenza di guerre non permette di farne, atterrarono nei pressi del villaggio di Irin. Tutte le sue sorelle e amiche riuscirono a nascondersi solo Irin, rimasta indietro venne catturata. Irin tentò di utilizzare i propri poteri empatici per farsi liberare dagli schiavisti, ma questi individui malvagi dal cuore di pietra non si fecero intenerire, anzi probabilmente fu il fatto che una cirianide vergine ed in ottimo stato può valere fino a dieci volte il prezzo di uno schiavo normale, ad evitare ad Irin la sofferenza degli abusi a cui sarebbe stata sicuramente sottoposta altrimenti. I cacciatori di schiavi dopo aver catturato altri schiavi durante la loro battuta di caccia, la vendettero ad un “acquisitore” di Sault Lavian, uno di quegli individui che acquista gli schiavi “all'ingrosso” per poi rivenderli in aste private. Questo fu quello che sarebbe accaduto ad Irin se non fosse stata salvata da Org Passolento.

In questo momento Irin vuole soltanto ritornare a casa, non si fida degli uomini, che peraltro non aveva mai visto prima del suo rapimento, anche se col tempo ha capito che i suoi poteri le permettono di parlare la cuore delle creature che sono buone e giuste!

Avendo compreso che la sua avvenenza può attirare su di lei attenzioni sgradevoli non ha esitato, appena ha potuto, a coprire il suo corpo con un velo che a stento lascia visibili mani, piedi ed occhi.

Frase tipica:”Lascia che il mio canto allievi il peso della tua anima!”

Nome: Felix

Razza: Grainor (albino)

Età: 31.

Breve descrizione: Felix è alto 180 cm. e possiede una muscolatura decisamente possente il suo aspetto bellicoso ed i suoi occhi rossi (che assieme al colore candido del suo manto lo identificano come un albino) mettono fortemente a disagio i suoi interlocutori, come tutti i membri della sua razza è di poche parole, dal suo aspetto infatti sembra che preferisca l'azione!

Equipaggiamento: corazza di maglia (prot. 2D6* mod. -2), 1 falce del valore (2 mani 3d6 mod. 0) e 10 fiori della morte (1d3 mod+3 gittata 5)

Caratteristiche:

Forza fisica:	10
Vigore:	8
Riflessi (x2,A)	9
Mente:	7
<u>Percezione (x2, G):</u>	6
Osservare:	6
Ascoltare:	6
Fiutare (D,R):	6
Cercare:	6
<u>Empatia (x2, G):</u>	6
Raggiare:	6
Convincere:	6
Raccogliere informazioni:	6
Comando:	6
Commercio:	6
Fascino:	6
<u>Atletica (x2,A,G):</u>	7
Scalare (A):	7
Saltare (A):	7
Nuotare (A):	4
Correre (A):	7
<u>Furtività (x2, A, G):</u>	7
Muoversi silenziosamente (A):	7
Nascondersi (A):	6

Conoscenze e saper fare

Cavalcare creature:	6
Conoscenza del Continuum (D):	7
Cucinare:	6
Falsificare/camuffare:	6
Intimidire/interrogare:	6
Lingue e razze:	6
Pilotare mezzi (D):	7
Sopravvivenza/orientamento (D):	7
Utilizzare corde:	6

Combattimento:

<u>Armi da mischia (x2, G)</u>	7
a una mano:	7
a due mani:	7
<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	6
da tiro:	6
da lancio:	6
<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	6
leggere:	6
medie:	6
pesanti:	
Lottare:	6
Arti marziali: (x2,D)	8

Tecnologia:

Tecnologia 1 (Umana) (x2, D):	7
-------------------------------	---

ENERGIA VITALE: 20

BONUS OFFENSIVO: +2/3**

POTERI: artigli (1d3)

Background: la famiglia grainor dei Shando Kushima era felicissima, Lady Taiko attendeva la cucciolata ed il giorno del parto era arrivato. Fu decisamente diverso lo spirito della famiglia quando dopo il parto scoprirono che uno dei loro figli era un albino. Un albino rappresentava qualcosa di peggio che una maledizione, un albino per i grainor è una creatura che contiene dentro di sé lo spirito di un demone malvagio che porterà morte e distruzione a chiunque ha la sfortuna di essergli vicino. Un albino non si può tenere vicino ma nemmeno uccidere, in quanto il demone in esso contenuto sarà libero di uccidere e tormentare in eterno coloro che lo hanno ucciso. Ecco il motivo per cui Felix, questo è il nome che si è scelto poiché quello che gli era stato dato in grainor significa “disgrazia”, fu abbandonato e dovette crescere come un paria ai margini della società.

Felix venne a contatto con i derelitti, coloro che erano stati abbandonati, magari con qualche mutilazione dopo una battaglia, o disonorati o con altri albini come lui. In quella comunità Felix imparò a cavarsela da solo: a lottare e ad utilizzare le armi del suo popolo. Vivere però in quelle condizioni per lui era duro, essere poco più che un brigante non era ciò che gli aveva insegnato Torimashi, il suo maestro che ora era un ronin ma prima era stato un guerriero onorato che aveva viaggiato per il Continuum e aveva visto molte cose. Felix decise allora di imbarcarsi su di una nave, di imparare a navigare per il Continuum, facendo il mercenario fino a quando non ebbe abbastanza soldi per mettere assieme con due Tafdor un vascello sgangherato per viaggiare per conto suo. In uno di questi viaggi incontrò Malakesh un kalar naufragato su di una nuvola che sarebbe morto senza il suo aiuto. I due col tempo erano diventati amici ed avevano scorrazzato per un po' per il Continuum, almeno fino a quando il loro vascello per problemi al motore era precipitato su di una nuvola, lì sarebbero morti tutti quanti se non avessero incontrato un galeone toldosiano della flotta del Redentore che li aveva raccolti e portati a Turtle Island. Ora senza più una nave con cui viaggiare Felix sta riprendendo in considerazione l'idea di tornare a fare il mercenario e sta attendendo che qualcuno gli offra un ingaggio decente o almeno un passaggio.

Frase tipica:”...MMGrrr che vuoi cerchi rogne?”

Personaggi non giocanti: gli antagonisti.

Nome: Obrec Prefetto di Sault Lavian.

Razza: Kalar

Età: 86.

Breve descrizione: alto circa 175 cm. è un Kalar dalla pelle violetta, ha sempre una vaga espressione di disprezzo dipinta sul volto insieme ad un luccichio furbo nello sguardo. Incarna in pieno la figura del burocrate di un impero che ha raggiunto una posizione di potere attraverso un duro lavoro e coltivando conoscenze altolocate.

Equipaggiamento: Armatura dronizzata pesante: (+2 a forza e lottare protezione 3d6 mod. -2 armi innestate: plasma e lame Kalar)

lame Kalar:

Forza fisica: 7/9*

Vigore: 7

Riflessi (x2,A): 9

Mente: 12

Percezione (x2, G): 10

Osservare: 10

Ascoltare: 10

Cercare: 10

6° senso (D,R): 10

Empatia (x2, G): 11

Raggiare: 11

Convincere: 11

Raccogliere informazioni: 11

Comando: 11

Commercio: 11

Fascino: 11

Atletica (x2,A,G): 6

Scalare (A): 6

Saltare (A): 6

Nuotare (A): 6

Correre (A): 6

Furtività (x2, A, G)

Muoversi silenziosamente (A): 6

Nascondersi (A): 6

Borseggiare (A): 6

Scassinare (D,A): 6

Cavalcare creature: 7

Conoscenze arcane (D): 8

Cucinare: 6

Falsificare/camuffare: 9

Intimidire/interrogare: 9

Lingue e razze: 8

Pilotare mezzi (D): 7

Combattimento:

Armi da mischia (x2, G) 6

a una mano: 6

a due mani: 6

Armi a distanza (x2,G): 6

da tiro: 6

da lancio: 6

Armi da fuoco (x2, G): 6

leggere: 7

medie: 6

pesanti: 6

Lottare: 6/8*

ENERGIA VITALE: 18

BONUS OFFENSIVO: 0/+1*/+2*

Guardia comune Sault lavian.

Razza: umana.

Breve descrizione: guardia generica, che sia addetta alle celle o alla sicurezza dell'isola.

Equipaggiamento: 1 teslar (raffica 3 colpi – colpi 10 – danni 2d6 – mod. +1 gitt 80)

staffa shock: (20 colpi 1d6+1d6 mod. 0) tuta ad assorbimento (prot. 1D6 mod. -1)

Forza fisica:	8	<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	7
Vigore:	8	leggere:	7
Riflessi (x2,A)	7	medie:	7
Mente:	6	pesanti:	7
<u>Percezione (x2, G):</u>	7		
Osservare:	7	Lottare:	7
Ascoltare:	7		
Cercare:	7		
<u>Empatia (x2, G):</u>	6		
Raggirare:	6	<u>ENERGIA VITALE:</u>	<u>20</u>
Convincere:	6	<u>BONUS OFFENSIVO:</u>	<u>+1/+2</u>
Raccogliere informazioni:	6		
Comando:	6		
Commercio:	6		
Fascino:	6		
<u>Atletica (x2,A,G):</u>	6		
Scalare (A):	6		
Saltare (A):	6		
Nuotare (A):	6		
Correre (A):	6		
<u>Furtività (x2, A, G)</u>			
Muoversi silenziosamente (A):	6		
Nascondersi (A):	6		
Borseggiare (A):	6		
Scassinare (D,A):	6		
Cavalcare creature:	6		
Cucinare:	6		
Falsificare/camuffare:	6		
Intimidire/interrogare:	6		
Lingue e razze:	6		
Pilotare mezzi (D):	7		
Combattimento:			
<u>Armi da mischia (x2, G)</u>	7		
a una mano:	7		
a due mani:	7		
<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	7		
da tiro:	7		
da lancio:	7		

Guardia scelta Sault lavian.

Razza: umana.

Breve descrizione: guardia adibita a compiti di sicurezza elevata come pattugliare zone sensibili o scortare personaggi importanti

Equipaggiamento: 1 teslar (raffica 3 colpi – colpi 10 – danni 2d6 – mod. +1 gitt 80)

staffa shock: (20 colpi 1d6+1d6 mod. 0) tuta a placche deflettenti (prot. 2D6 mod. -2)

Forza fisica:	9	<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	8
Vigore:	9	leggere:	8
Riflessi (x2,A)	8	medie:	8
Mente:	7	pesanti:	8
<u>Percezione (x2, G):</u>	8		
Osservare:	8	Lottare:	8
Ascoltare:	8		
Cercare:	8		
<u>Empatia (x2, G):</u>	6		
Raggirare:	6	<u>ENERGIA VITALE:</u>	<u>23</u>
Convincere:	6	<u>BONUS OFFENSIVO:</u>	<u>+1/+2</u>
Raccogliere informazioni:	7		
Comando:	8		
Commercio:	6		
Fascino:	6		
<u>Atletica (x2,A,G):</u>	7		
Scalare (A):	7		
Saltare (A):	7		
Nuotare (A):	7		
Correre (A):	7		
<u>Furtività (x2, A, G)</u>			
Muoversi silenziosamente (A):	6		
Nascondersi (A):	6		
Borseggiare (A):	6		
Cavalcare creature:	7		
Cucinare:	6		
Falsificare/camuffare:	6		
Intimidire/interrogare:	8		
Lingue e razze:	7		
Pilotare mezzi (D):	8		
Combattimento:			
<u>Armi da mischia (x2, G)</u>	8		
a una mano:	8		
a due mani:	8		
<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	8		
da tiro:	8		
da lancio:	8		

Guardia personale di Obrec.

Razza: Kalar.

Breve descrizione: guardia adibita alla protezione della persona del prefetto Obrec è considerata una guardia d'élite.

Equipaggiamento: Armatura dronizzata: (+1 a forza e lottare protezione 2d6 mod. -1 armi innestate: teslar e lame Kalar)

Forza fisica:	10/11*	<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	8
Vigore:	9	leggere:	8
Riflessi (x2,A)	9	medie:	8
Mente:	7	pesanti:	8
<u>Percezione (x2, G):</u>	8		
Osservare:	8	Lottare:	9/10*
Ascoltare:	8		
Cercare:	8		
<u>Empatia (x2, G):</u>	6		
Raggirare:	6	<u>ENERGIA VITALE:</u>	<u>23</u>
Convincere:	6	<u>BONUS OFFENSIVO:</u>	<u>+2/+3</u>
Raccogliere informazioni:	7		
Comando:	8		
Commercio:	6		
Fascino:	6		
<u>Atletica (x2,A,G):</u>	8		
Scalare (A):	8		
Saltare (A):	8		
Nuotare (A):	8		
Correre (A):	8		
<u>Furtività (x2, A, G)</u>			
Muoversi silenziosamente (A):	6		
Nascondersi (A):	6		
Borseggiare (A):	6		
Cavalcare creature:	8		
Cucinare:	6		
Falsificare/camuffare:	6		
Intimidire/interrogare:	8		
Lingue e razze:	7		
Pilotare mezzi (D):	8		
Combattimento:			
<u>Armi da mischia (x2, G)</u>	8		
a una mano:	8		
a due mani:	8		
<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	8		
da tiro:	8		
da lancio:	8		

Mago Houd.

Razza: Kalar.

Breve descrizione: membro della casta dei maghi Houd kalar temuto e rispettato per i suoi poteri.

Caratteristiche:

Forza fisica:	6
Vigore:	6
Riflessi (x2,A)	8
Mente:	12
<u>Percezione (x2, G):</u>	10
Osservare:	10
Ascoltare:	10
Cercare:	10
6° senso (D,R):	10
<u>Empatia (x2, G):</u>	9
Raggirare:	9
Convincere:	9
Raccogliere informazioni:	9
Comando:	9
Commercio:	9
Fascino:	9
<u>Atletica (x2,A,G):</u>	6
Scalare (A):	6
Saltare (A):	6
Nuotare (A):	6
Correre (A):	6
<u>Furtività (x2, A, G)</u>	
Muoversi silenziosamente (A):	6
Nascondersi (A):	6
Borseggiare (A):	6
Conoscenze e saper fare	
Alchimia (D):	8
Cavalcare creature:	6
Comunicazione segreta (D):	7
Conoscenza del Continuum (D):	6
Cucinare:	6
Falsificare/camuffare:	6
Fama (D):	7
Intimidire/interrogare:	8
Lingue e razze:	8
Medicina/erboristeria/curare (D):	6
Valutare oggetti (D):	8

Magia ermetica:

Via Rossa (D,A):	9
Via Blu (D,A):	10
Via Verde (D,A)	8

Tecnologia 2 (Kalar) (x2, D): 6

MANA: 12

ENERGIA VITALE: 15

Personaggi non giocatori: personaggi comuni per incontri casuali.

Balordo

Razza: prevalentemente umano

Breve descrizione: tipico esponente della categoria degli attaccabrighe da porto del Continuum.

Equipaggiamento: spranga – bastone chidato – spada corta – accetta – machete ecc...: 1 mano danno 1d6 mod. +2.

Caratteristiche:

Forza fisica:	8
Vigore:	7
Riflessi (x2,A)	7
Mente:	5
<u>Empatia (x2, G):</u>	6
Raggirare:	6
Convincere:	6
Raccogliere informazioni:	6
Comando:	6
Commercio:	6
Fascino:	6
<u>Atletica (x2,A,G):</u>	6
Scalare (A):	6
Saltare (A):	6
Nuotare (A):	6
Correre (A):	6
<u>Furtività (x2, A, G)</u>	
Muoversi silenziosamente (A):	7
Nascondersi (A):	7
Borseggiare (A):	7

Combattimento:

<u>Armi da mischia (x2, G)</u>	7
a una mano:	7
a due mani:	7
<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	7
da tiro:	7
da lancio:	7
<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	6
leggere:	6
medie:	6
pesanti:	6
Lottare:	7

ENERGIA VITALE: 18

BONUS OFFENSIVO: +1/+2

Soldato piresiano

Razza: piresiana

Breve descrizione: soldato imperiale piresiano in libera uscita trovabile solo nei porti del Continuum più grossi, da trattare con attenzione.

Equipaggiamento: sciabola: 1 mano danno 2qd6 mod. +0.

pistola: (1 colpo 2d6+2- 0- 30 metri) armatura cuoio (mod. 0 1d3).

Caratteristiche:

Forza fisica:	10
Vigore:	9
Riflessi (x2,A)	7
Mente:	6
<u>Empatia (x2, G):</u>	6
Raggiare:	6
Convincere:	6
Raccogliere informazioni:	7
Comando:	8
Commercio:	5
Fascino:	5
<u>Atletica (x2,A,G):</u>	8
Scalare (A):	8
Saltare (A):	8
Nuotare (A):	8
Correre (A):	8
<u>Furtività (x2, A, G)</u>	
Muoversi silenziosamente (A):	6
Nascondersi (A):	6
Borseggiare (A):	6
Intimidire:	8
Interrogare:	7

Combattimento:

<u>Armi da mischia (x2, G)</u>	8
a una mano:	8
a due mani:	8
<u>Armi a distanza (x2,G):</u>	7
da tiro:	6
da lancio:	7
<u>Armi da fuoco (x2, G):</u>	8
leggere:	8
medie:	8
pesanti:	8
Lottare:	7
Arti marziali:	8

ENERGIA VITALE: 23

BONUS OFFENSIVO: +2/+3

Commerciante

Razza: qualsiasi

Breve descrizione: che sia onesto o meno, che appartenga ad una piccola isola o ad una grande città ecco il tipico mercante del Continuum.

Caratteristiche:

Forza fisica:	6
Vigore:	6
Riflessi (x2,A)	7
Mente:	8
<u>Empatia (x2, G):</u>	8
Raggirare:	8
Convincere:	8
Raccogliere informazioni:	7
Comando:	6
Commercio:	10
Fascino:	6
Cucinare:	6
Falsificare/camuffare:	7
Lingue e razze:	8
Valutare oggetti (D):	9
Addestrare animali (D):	7
Alchimia (D):	6

Persone comuni: in genere se adulti hanno tutti i tratti a 6 massimo 7.