

NOME: Xenia Axim

CLASSE: Timoniere Sciamano delle Onde

SPECIE: Xoloto Bianco

JOLLY ROGER:



LIVELLO: 3

ESPERIENZA:

BACKGROUND: Aurifero

ALLINEAMENTO: CB

**FOR**  
-1 8

**DES**  
+3 16

**COS**  
+0 10

PERCEZIONE PASSIVA  
12

**INT**  
+1 13

**SAG**  
+2 15

**CAR**  
+1 13

- TIRO SALVEZZA
- ◇ ATLETICA

- TIRO SALVEZZA
- ◆ ACROBAZIA
- ◇ RAPIDITÀ DI MANO
- ◆ FURTIVITÀ

- TIRO SALVEZZA

- TIRO SALVEZZA
- ◆ ARCANO
- ◇ STORIA
- ◇ INDAGARE
- ◆ NATURA
- ◇ RELIGIONE

- TIRO SALVEZZA
- ◇ ADDESTRARE ANIMALI
- ◇ INTUIZIONE
- ◇ MEDICINA
- ◇ PERCEZIONE
- ◆ SOPRAVVIVENZA

- TIRO SALVEZZA
- ◇ INGANNO
- ◇ INTIMIDIRE
- ◇ INTRATTENERE
- ◇ PERSUASIONE

ARMERIA

ARMA	BONUS	TIPO DI DANNO
Pistola ad avancarica x2	+5	1d8+3 P
Pugnale	+5	1d4+3 P

PF 18

CLASSE ARMATURA 17

3 | d8

DADI VITA

INIZIATIVA +3

TIRO CONTRO LA MORTE

SUCCESSI: ○ ○ ○

FALLIMENTI: ○ ○ ○

PF TEMP

9 m.

VELOCITÀ

BONUS DI COMPETENZA: +2

PEZZO DA OTTO:

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

LINGUAGGI: Unish

SENSI: Vista Cieca 4,5 m.

ARMATURE: Armature Leggere, Armature Medie, Scudi

ARMI: Armi Semplici

INVENTARIO

- Abiti in pelle aderenti con piastre rinforzate
- Scudo
- Pistola ad avancarica x2 (Munizioni (Gittata 9/36), Leggera, Cilecca 1, Carica 1)
- Pugnale (Accurato, Leggero, Lancio (Gittata 6/18))
- Proiettili x20
- Focus d'oro
- Abiti Comuni
- Carta nautica
- Pipa
- Campanella
- Bussola
- Violino

QR 2

MR 5

CR 8

TR

PRIVILEGI & TRATTI

- Mimesi
- Viscido
- Mano Rapida
- Antenne Sensoriali
- Troppo Carino
- Controllo del campo
- Maestro del Timone
- Movimenti Rapidi
- Progenie dell'Oceano
- Febbre d'oro



NOME: Xenia Axim

ALTEZZA: 105 cm

PESO: 25 kg



ETÀ: 15

OCCHI: Crema e Rossi

PELLE: Bianca

CAPELLI: Antenne Rosse



ALLEATI, NEMICI E INDIZI:

### STORIA DEL PERSONAGGIO

Xenia è una Xoloto frenetica e spensierata della Rocca di Albaxolo, il "dominio" del re Xeus Coronax sull'isola di Alborea. Settima di otto sorelle, ha trascorso l'infanzia circondata dalla famiglia e dagli amici, all'insegna della spensieratezza e del divertimento, ma da adulta (gli Xoloto sono una razza di breve durata e raggiungono la maggiore età a soli 12 anni), il richiamo dell'Aureus Aestus si fece sentire. Xenia divenne un'Aurifera, testimone del sacro potere del Meteorite d'Oro, e partì alla ricerca dei Frammenti persi in mare; sarebbero serviti una nave e un equipaggio per affrontare le onde del Gran Fondo, e Xenia colse al volo l'occasione: a Porto Cavo, una piccola città marittima di Alborea, era ormeggiato l'Indipendente, un maestoso brigantino che aveva bisogno di un abile timoniere per salpare, dopo che la famosa Zaji Azikiwe, detta "la Belva", era stata accusata di pirateria e imprigionata dall'esercito reale per alto tradimento. Il Capitano della nave, Alejandra de Heredia, fu felice di invitare Xenia a bordo, chiedendole anche di aiutarla a trovare l'oro necessario a saldare i debiti con la giustizia e liberare Zaji. Nessuno meglio di un Aurifero sa come trovare i frammenti d'oro persi in mare, e Xenia è felice di aiutare... "Qualxiaci coxa per una nuova e divertente avventura!"

### VASCELLO:

PRIVILEGI TECNICI:



NOME: Xenia Axim



## PRIVILEGI & TRATTI

### SPECIE

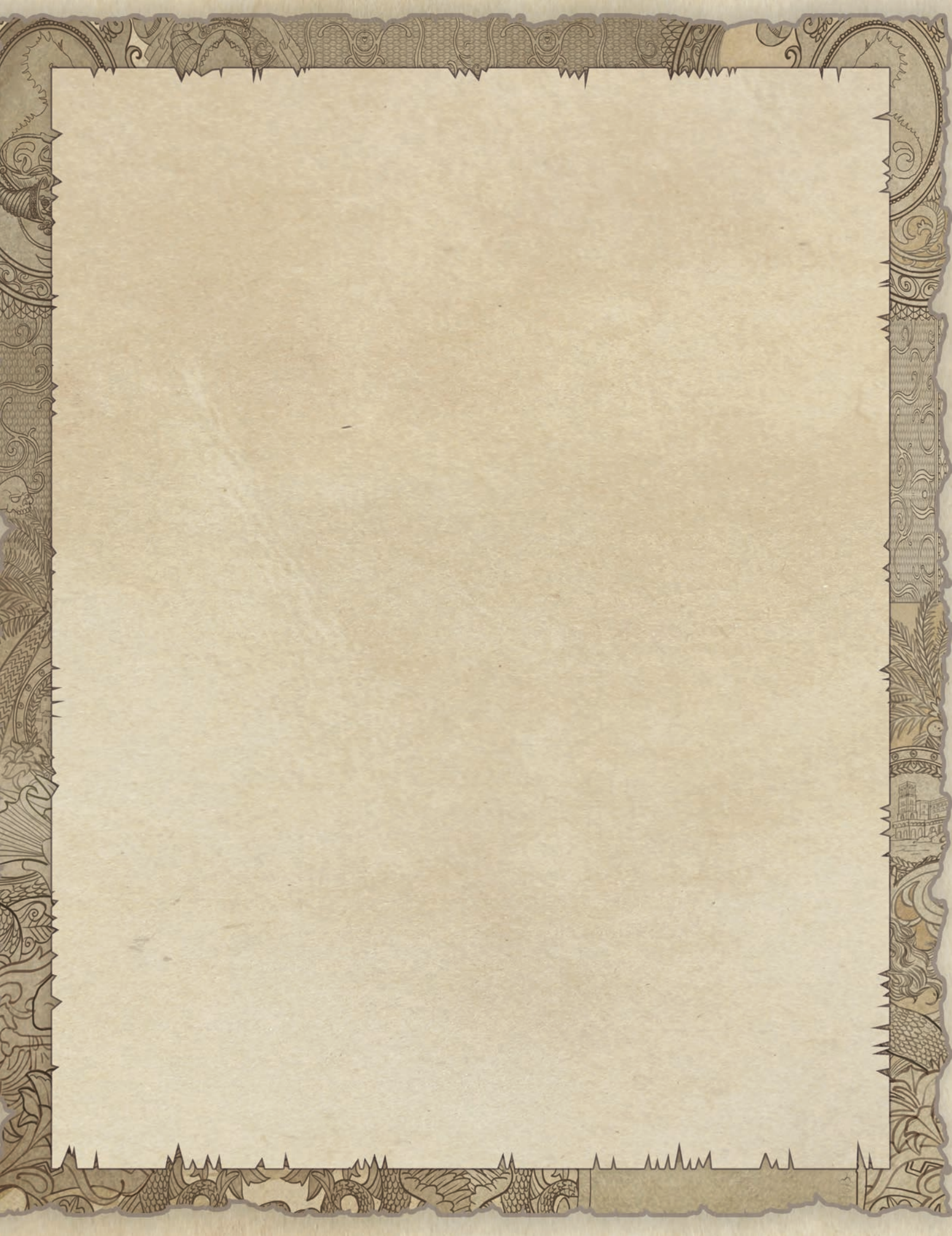
- **Mimesi**  
Uno Xoloto possiede la capacità di cambiare il colore della pelle per nascondersi dal pericolo. Ottiene la competenza sui tiri di Furtività; può raddoppiare il proprio Bonus di Competenza su un tiro di Furtività effettuato per nascondersi un numero di volte a Riposo Lungo pari al proprio Bonus di Competenza.
- **Viscido**  
Uno Xoloto ignora le penalità di attraversare uno spazio per le creature di Taglia Piccola. Inoltre, ottiene un Vantaggio sui tiri di Atletica e Acrobazia effettuati per liberarsi da una presa o da un'immobilizzazione.
- **Mano Rapida**  
Gli Xoloto hanno la cattiva reputazione di essere ladri incalliti. In realtà fanno solo fatica a comprendere il concetto di proprietà privata, afferrando qualsiasi oggetto che attiri la loro attenzione. Una volta a Riposo Lungo, uno Xoloto può estrarre dalle tasche altrui qualsiasi oggetto del valore massimo di 1 Corona.
- **Antenne Sensoriali**  
Gli Xoloto non percepiscono solo con gli occhi, ma possono contare anche sulle proprie antenne per captare l'ambiente circostante. Per questo motivo ottengono Vista Cieca per 4,5 metri.

### CLASSE

- **Troppo Carino**  
Come azione nel proprio turno, lo Xoloto Bianco può tentare di impietosire i nemici vicini. Fino alla fine del turno successivo, gli alleati che si trovano entro 3 metri e che possono vederlo ottengono Vantaggio nei Tiri per Colpire contro i nemici. Una volta utilizzato questo tratto, non è possibile utilizzarlo di nuovo fino al termine di un Riposo Breve o Lungo.
- **Controllo del Campo**  
Una volta per turno, quando il Timoniere infligge danno con un Attacco, può spostare se stesso o la creatura bersaglio di 1,5 metri in qualsiasi direzione. Questo movimento aumenta di +1,5 metri al 5° livello, al 12° livello e al 17° livello. In caso di Colpo Critico, può scegliere di spostare sia la creatura bersaglio che se stesso, con un solo uso di questa capacità.
- **Maestro del Timone**  
Un mastro navigatore delle tumultuose acque di Oceania reagisce con rapidità e decisione quand'è in pericolo. Questo garantisce al Timoniere i seguenti benefici:
  - Ignora i terreni difficili.
  - All'inizio di un combattimento può effettuare un Movimento al massimo della Velocità se non è Sorpreso.
  - Al primo turno di combattimento, ha Vantaggio sui Tiri per Colpire contro le creature che non hanno ancora agito.Quando viaggia per un'ora o più, ottiene i seguenti benefici:
  - I terreni difficili non rallentano il viaggio del gruppo.
  - Il gruppo non può perdersi se non tramite Eventi e mezzi arcani.
- **Movimenti Rapidi**  
A partire dal 2° livello, la velocità e i riflessi permettono di agire con precisione e immediatezza sul campo di battaglia. Con l'uso di un'Azione Bonus, il Timoniere può eseguire le azioni Scatto, Disimpegno o Nascondersi.
- **Progenie dell'Oceano**  
Finché ha con sé il Focus d'Oro, il Timoniere ottiene i seguenti benefici:
  - Può respirare sott'acqua. Se è già in grado di farlo, diventa immune a qualsiasi tossina respirata sott'acqua.
  - Ottiene una Velocità di nuoto pari alla propria Velocità di camminata. Se ne ha già una, la aumenta di +1,5 m.
  - Può creare una bolla d'aria per proteggere fino a 3 creature, consentendo loro di respirare sott'acqua, garantendo una velocità di nuoto di 6 metri e permettendo loro di parlare. La bolla dura 1 ora e può essere usata una volta per Riposo Lungo.

### BACKGROUND

- **Febbre d'oro**  
Che ci sia un vero legame tra gli Auriferi e il Meteorite è ancora da dimostrare, tuttavia sembra che questi individui abbiano un sesto senso nella ricerca dei preziosi frammenti e riescano a trovarli più facilmente di altri, motivo per cui molti marinai sono felici di accettare a bordo un membro del culto. In caso di necessità, un Aurifero trova facilmente un passaggio su una nave e una schiera di aiutanti pronti a seguire il suo fiuto per il tesoro; una collaborazione fruttuosa insomma, che spiega il motivo del rapido successo di questo credo minore.



NOME: Tetanus Rob

CLASSE: Maestro D'Ascia Carpentiere

SPECIE: Umano

JOLLY ROGER:



LIVELLO: 3

ESPERIENZA:

BACKGROUND: Fuorilegge

ALLINEAMENTO: N

FOR +3 16

DES +2 14

COS +2 15

PERCEZIONE PASSIVA 13

INT +0 11

SAG +1 13

CAR -1 9

● TIRO SALVEZZA  
◇ ATLETICA

● TIRO SALVEZZA  
◇ ACROBAZIA  
◆ RAPIDITÀ DI MANO  
◆ FURTIVITÀ

○ TIRO SALVEZZA

○ TIRO SALVEZZA  
◇ ARCANO  
◇ STORIA  
◇ INDAGARE  
◇ NATURA  
◇ RELIGIONE

○ TIRO SALVEZZA  
◇ ADDESTRARE ANIMALI  
◇ INTUIZIONE  
◇ MEDICINA  
◆ PERCEZIONE  
◇ SOPRAVVIVENZA

○ TIRO SALVEZZA  
◆ INGANNO  
◇ INTIMIDIRE  
◇ INTRATTENERE  
◇ PERSUASIONE

ARMERIA

ARMA	BONUS	TIPO DI DANNO
Ascia da Guerra	+5	1d8+3 / 1d10+3 T
Pistola ad avancarica	+4	1d8+2 P

PF 28

CLASSE ARMATURA 16

3 | d10 DADI VITA

9 m. VELOCITÀ

INIZIATIVA +2

TIRO CONTRO LA MORTE

BONUS DI COMPETENZA: +2

PEZZO DA OTTO:

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI  
LINGUAGGI: Unish

SENSI:  
ARMATURE: Armature Leggere, Armature Medie  
ARMI: Armi Semplici, Ascia da Guerra

SUCCESSI: ○ ○ ○

FALLIMENTI: ○ ○ ○

INVENTARIO

PRIVILEGI & TRATTI

- Spacca-Barricate
- Contromisure d'Emergenza
- Colpi Furiosi
- Mastro Riparatore
- Tocco Personale
- Chiavi della Città

- Ascia da guerra
- Pistola ad avancarica (Munizioni (Gittata 9/36), Leggera, Cilecca 1, Carica 1)
- Proiettili x10
- Cotta di maglia
- Piede di porco
- Corda (15 metri)
- Rampino
- Abiti comuni
- Strumenti da carpentiere

QR

MR

CR 20

TR



NOME: Tetanus Rob

ALTEZZA: 180 cm

PESO: 85 kg

ETÀ: 32

OCCHI: Marroni

PELLE: Abbronzata

CAPELLI: Neri



ALLEATI, NEMICI E INDIZI:

### STORIA DEL PERSONAGGIO

Robert Carpenter, alias Tetanus Rob e precedentemente noto come Braccio d'Acciaio, era un pericoloso fuorilegge assoldato dal Giudice Conte Adam Guo Bell di Rodinia per contrastare le forze di Alborea. Il patto stipulato con il Conte prevedeva che questi chiudesse un occhio sulle malefatte del furfante e della sua banda, in cambio dei suoi favori. Dopo anni di "servizio" a bordo di una nave pirata, il Conte si stufo di Robert e dei suoi uomini, tradendo l'accordo e condannando l'intero equipaggio al capestro. Salvatosi per miracolo dall'imboscata tesa dai mercenari di Rodinia, Robert si diresse verso i porti di Alborea e, celando la sua vera identità, si arruolò nelle file dei Corsari lealisti, suoi antichi nemici, giurando vendetta nei confronti del conte Bell. Robert non ha paura del duro lavoro ed è un temibile combattente, così non gli ci volle molto per trovare una nuova famiglia: l'equipaggio dell'Indipendente, un magnifico brigantino sul quale iniziò a prestare servizio come Maestro d'Ascia. Sempre pronto ad aiutare i suoi nuovi compagni e a riparare la nave, non vede l'ora di scontrarsi con le forze independentiste di Rodinia che si oppongono alla Corona.

### VASCELLO:

PRIVILEGI TECNICI:



NOME: Tetanus Rob



## PRIVILEGI & TRATTI

### CLASSE

- **Spacca-Barricate**

Una volta a Turno, quando il Maestro d'Ascia effettua un Colpo Critico con un'arma da mischia, può applicare uno dei seguenti effetti al bersaglio dell'attacco:

- Ridurre la sua CA di 1 fino al suo prossimo Riposo Lungo.
- La creatura ha Svantaggio al suo prossimo Tiro Salvezza.

- **Contromisure d'Emergenza**

E' il Maestro d'Ascia a tenere a galla il veliero durante la navigazione attraverso le tempeste e cannonate. Finché rimane a bordo, applica i seguenti benefici alla nave:

- Ridurre la gravità dei Danni Critici alla nave di 1 grado.
- Quando usa l'azione Riparare, la nave recupera 1d6 PS aggiuntivi.
- Quando parte da un porto attrezzato, la nave avrà PS temporanei pari al livello del Maestro d'Ascia.

- **Colpi Furiosi**

A partire dal 2° livello, il Maestro d'Ascia mette da parte ogni difesa per attaccare con feroce disperazione. Quando effettua il primo attacco del proprio turno, può decidere di attaccare in modo sconsiderato. Questo dà Vantaggio ai Tiri per Colpire con armi da mischia usando la Forza durante questo turno, ma i tiri per attaccare contro il Maestro d'Ascia avranno Vantaggio fino al suo prossimo turno.

- **Mastro Riparatore**

A partire dal 3° livello, il Maestro d'Ascia è diventato esperto nelle riparazioni di emergenza: se è a bordo, la nave ottiene automaticamente un +1 ai Tiri Salvezza contro la Morte durante l'affondamento. Inoltre, la nave ottiene l'accesso alla seguente Azione Bonus:

Riparazione di Emergenza: si può tentare di riparare la nave con un'Azione Bonus. Nel farlo, si possono recuperare 1d4 PS, oppure si può tentare di sopprimere un Effetto Critico fino al prossimo turno della nave.

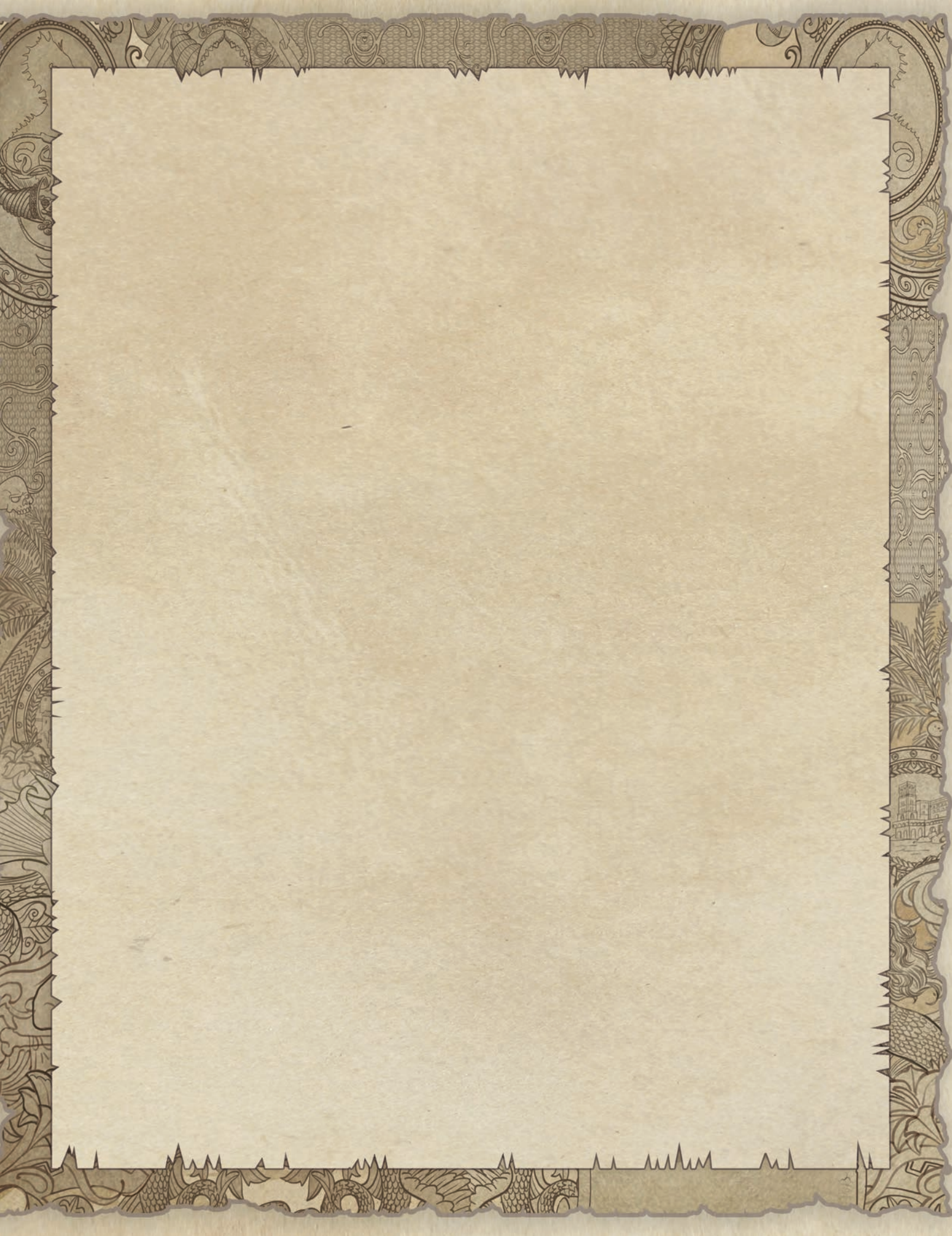
- **Tocco Personale**

Al 3° livello, il Maestro d'Ascia aggiunge il proprio tocco personale alla manutenzione della nave, potenziandone gli effetti. Aggiunge il suo Bonus di Competenza ai PS riparati della nave e ai PS Temporanei ottenuti con le Contromisure d'Emergenza. Può anche riparare i danni subiti dalla nave durante un evento di Viaggio Nautico, anche se è indicato diversamente dallo stesso.

### BACKGROUND

- **Chiavi della Città**

Un Fuorilegge ha imparato a muoversi agilmente fra i vicoli senza dare nell'occhio e sa individuare rapidamente il modo migliore per entrare e uscire da qualsiasi stanza, anche se sorvegliata, purché studi attentamente la situazione. Non può però introdursi in luoghi protetti da difese arcane o una da sorveglianza troppo intensa.





NOME: Oshar Balewa

CLASSE: Cuoco Chef

SPECIE: Undharedi Cetaceide

JOLLY ROGER:



LIVELLO: 3

ESPERIENZA:

BACKGROUND: Cacciatore

ALLINEAMENTO: NB

FOR +2 15

DES -1 8

COS +2 14

INT +1 13

SAG +2 14

CAR +0 11

PERCEZIONE PASSIVA 12

○ TIRO SALVEZZA  
◇ ATLETICA

○ TIRO SALVEZZA  
◇ ACROBAZIA  
◇ RAPIDITÀ DI MANO  
◇ FURTIVITÀ

● TIRO SALVEZZA

○ TIRO SALVEZZA  
◆ ARCANO  
◇ STORIA  
◇ INDAGARE  
◆ NATURA  
◇ RELIGIONE

● TIRO SALVEZZA  
◇ ADDESTRARE ANIMALI  
◆ INTUIZIONE  
◇ MEDICINA  
◇ PERCEZIONE  
◆ SOPRAVVIVENZA

● TIRO SALVEZZA  
◇ INGANNO  
◆ INTIMIDIRE  
◇ INTRATTENERE  
◇ PERSUASIONE

ARMERIA

ARMA	BONUS	TIPO DI DANNO
Arpione	+4	1d6+2 P
Machete	+4	1d6+2 T

PF 20

PF TEMP

CLASSE ARMATURA 10

3 | d6

7,5 m. / 9 m.

DADI VITA

VELOCITÀ

INIZIATIVA -1

TIRO CONTRO LA MORTE

SUCCESSI: ○ ○ ○

FALLIMENTI: ○ ○ ○

BONUS DI COMPETENZA: +2

PEZZO DA OTTO:

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI  
LINGUAGGI: Unish e Nurdu

SENSI: Scurovisione 13,5 m.

ARMATURE: Nessuna

ARMI: Armi Semplici

INVENTARIO

- Giacchetto in cuoio rinforzato
- Arpione x5 (Lancio (Gittata 9/36))
- Machete
- Abiti comuni
- Canna da pesca
- Fischietto

QR

MR

CR 25

TR

PRIVILEGI & TRATTI

- Anfibio
- Scurovisione
- Catena Alimentare
- Terrificante
- Grasso Termoregolatore
- Insensibile
- Prelibatezze ed Intrugli
- Conoscenza Culinaria Esotica
- Resistenza del Corpo
- Haute Cuisine
- Frutti della Natura



NOME: Oshar Balewa

ALTEZZA: 228 cm

PESO: 180 kg

ETÀ: 44

OCCHI: Grigi

PELLE: Bianca e Nera

CAPELLI: Pelato



#### ALLEATI, NEMICI E INDIZI:

#### RICETTE:

- **Sguardo dell'abisso**

*Prelibatezza*

Si può vedere normalmente nell'oscurità, sia magica che non, fino a una distanza di 36 metri.

- **Stufato di tartaruga verde con limone**

*Prelibatezza*

Tra le tribù del Delta Nero del Sud esiste una leggenda secondo la quale mangiare una creatura può fornire le sue stesse capacità. Nessun alchimista è mai riuscito a dimostrarlo, ma è noto che questo piatto dal sapore intenso aumenti la resistenza fisica, come se ci si fosse equipaggiati con il guscio della tartaruga appena cucinata. Questa prelibatezza aumenta i riflessi in combattimento, permettendo a una creatura di parare e schivare i colpi con facilità.

Chi lo mangia può considerare la propria CA come 13+ il proprio Modificatore di Destrezza, fintanto che non effettua un Riposo Lungo. Se si dispone di diversi metodi per calcolare la CA (come un'armatura o il guscio di un Undharedi Crostaceide), selezionarne solo uno.

- **Dolci Toolum**

*Prelibatezza*

Il Dolce Toolum è un tipo di croccante a base di cocco e scorza di agrumi, famoso tra i marinai più golosi e inventato dagli abitanti del Delta Nero del Sud. Sono utili nei momenti in cui caldo e fatica potrebbero far svenire anche il marinaio più resistente. Se ingeriti, danno una spinta di energia e un numero di Punti Ferita Temporanei pari al doppio del valore di Competenza più il Modificatore di Saggezza del Cuoco.

#### STORIA DEL PERSONAGGIO

Arruolato giovanissimo su una nave della Marina della Corona, come indennizzo conseguente alla liberazione dei genitori dalla schiavitù, Oshar Balewa fu assegnato al lavoro di cacciatore e cuoco per le truppe reali. Pur disprezzando il lavoro affidatogli e l'ambiente ostile (un uomo-pesce non è mai ben visto dai signori di Alborea), trascorse la sua adolescenza a bordo, tra una missione e l'altra, senza mai combattere in prima linea nonostante l'immensa forza fisica... e forse proprio per questa forza, temuto dai suoi commilitoni, che lo chiamavano Orco Nero. Il suo rapporto con la cucina cambiò completamente quando incontrò il vecchio attendente Antioco Speciale, che mostrò al giovane Oshar ingredienti esotici e deliziosi provenienti da mari lontani. Da quel giorno, l'Undharedi riscoprì la passione per la sua professione, il piacere di cucinare piatti succulenti e l'orgoglio di proporre le creazioni culinarie innovative, dimostrandosi capace di competere con i migliori chef di Alborea, grazie alla sua innata abilità e creatività. In età adulta, Oshar Balewa si unisce all'equipaggio di Alejandra de Heredia, con l'obiettivo di acquisire maggiore autonomia e di salpare per rotte lontane alla ricerca di nuovi ingredienti per le sue prelibatezze.

#### VASCELLO:

#### PRIVILEGI TECNICI:



NOME: Luna Astrologus Viator



## PRIVILEGI & TRATTI

### SPECIE

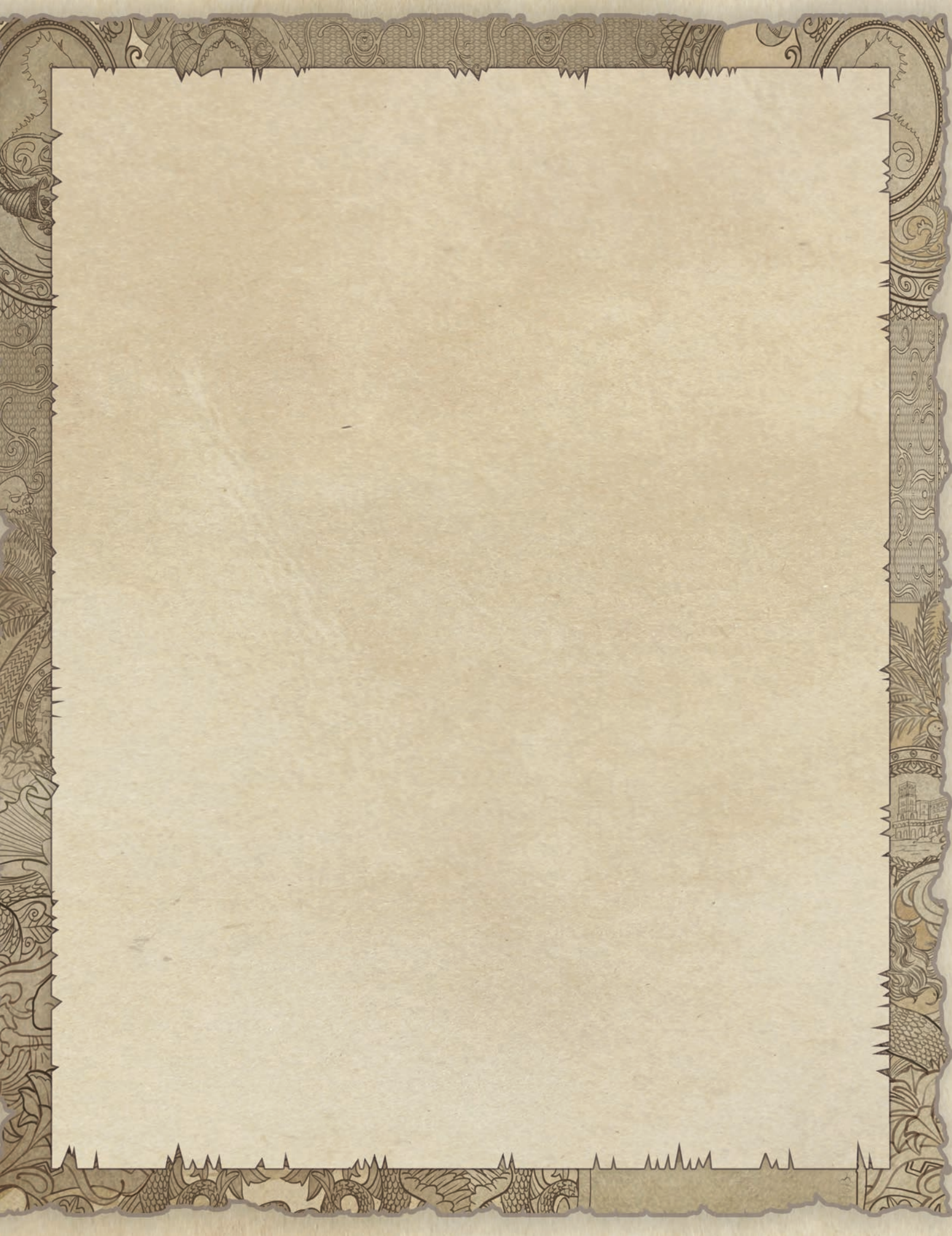
- **Anfibio**  
I Sirenidi possono respirare sia acqua che aria.
- **Scurovisione**  
I Sirenidi sono abituati a vedere nelle profondità marine, dove la luce arriva a malapena. Si riesce a vedere in penombra nel raggio di 18 metri come se fosse una luce intensa, e al buio come se fosse una luce fioca. Nell'oscurità non si possono distinguere i colori, ma solo le sfumature di grigio.
- **Nuotatore Fulmineo**  
Gli Ancestrali crescono condividendo il territorio con i predatori più feroci degli oceani. Si ottiene +1,5 metri alla Velocità di nuoto. (Già conteggiato).
- **Conoscenze Accademiche**  
Con un minuto di studio si può riconoscere la capacità di un Reperto Arcano. Si può usare Conoscenze Accademiche per un numero di volte a Riposo Lungo pari al proprio bonus di Competenza.
- **Società Antica**  
I Sirenidi Ancestrali sono un popolo la cui memoria raggiunge epoche dimenticate da molti. Si ottiene competenza nelle prove di Storia.

### CLASSE

- **Sorveglianza perpetua**  
Il tempo trascorso a individuare le minacce dalla coffa ha potenziato le capacità di reazione, permettendo di avvisare gli alleati in modo tempestivo. La Vedetta ottiene un +2 alla Percezione Passiva; assieme ai suoi alleati entro 4,5 metri riceve un +1 alle prove di Iniziativa.
- **Fuoco di Copertura**  
In battaglia, la Vedetta non si concentra solo sulle minacce, ma tiene sempre gli occhi aperti per proteggere gli alleati. Se un alleato che può vedere viene attaccato può usare la propria Reazione per effettuare un attacco con arma a distanza contro l'aggressore. Se il nemico viene colpito, si impone Svantaggio al suo attacco contro l'alleato.  
Si può usare Fuoco di Copertura un numero di volte pari al proprio Modificatore di Saggezza (minimo 1); gli utilizzi vengono ripristinati dopo un Riposo Lungo.
- **Scalare le Sartie**  
A partire dal 2° livello, l'esperienza acquisita sulle sartie delle navi ha affinato la capacità di arrampicarsi. Finché una superficie offre appigli, si guadagna una Velocità di arrampicata di 6 m, che aumenta a 9 m una volta raggiunto il 10° livello.
- **Segugio**  
Quando si diventa Addestratori al 3° livello, si sviluppa un Legame con un Famiglio di grande potere. Se ne ottiene uno gratuitamente e si utilizza la Tabella del Legame Potenziato invece di quella Standard. Il Famiglio scelto aumenterà i suoi PF di un valore pari alla vostra Competenza moltiplicata per il GS della creatura.

### BACKGROUND

- **Solidarietà fra emarginati**  
I pochi Schiavi che riescono a liberarsi delle catene sono costretti a fuggire e a nascondersi dalle autorità cittadine. Fortunatamente, poveri reietti ed emarginati della società, ladri e truffatori di bassa lega, non mancheranno di aiutare e di nascondere lo Schiavo fuggitivo da chiunque lo stia cercando. Non rischierebbero certo la vita per lui, ma sono disposti a prendersene cura abbastanza a lungo da far ribollire di rabbia le guardie che seguono vanamente le sue tracce.



NOME: Luna Astrologus Viator

CLASSE: Vedetta Addestratore

SPECIE: Sirenide Ancestrale

JOLLY ROGER:



LIVELLO: 3

ESPERIENZA:

BACKGROUND: Schiavo

ALLINEAMENTO: CB

FOR +0 10

DES +2 14

COS -1 8

INT +3 16

SAG +1 13

CAR +2 14

PERCEZIONE PASSIVA 15

TIRO SALVEZZA  
ATLETICA

TIRO SALVEZZA  
ACROBAZIA  
RAPIDITÀ DI MANO  
FURTIVITÀ

TIRO SALVEZZA

TIRO SALVEZZA  
ARCANO  
STORIA  
INDAGARE  
NATURA  
RELIGIONE

TIRO SALVEZZA  
ADDESTRARE ANIMALI  
INTUIZIONE  
MEDICINA  
PERCEZIONE  
SOPRAVVIVENZA

TIRO SALVEZZA  
INGANNO  
INTIMIDIRE  
INTRATTENERE  
PERSUASIONE

ARMERIA

ARMA	BONUS	TIPO DI DANNO
Moschetto	+4	2d6+2 P
Pugnale	+4	1d4+2 P
Pistola ad avancarica	+4	1d8+2 P



PF 15

PF TEMP

CLASSE ARMATURA 13

3 | d8

6 m. / 12 m. / 6 m.

DADI VITA

VELOCITÀ

INIZIATIVA +3

TIRO CONTRO LA MORTE

SUCCESSI: ○ ○ ○

FALLIMENTI: ○ ○ ○

BONUS DI COMPETENZA: +2

PEZZO DA OTTO:

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI  
LINGUAGGI: Unish e Chorus

SENSI: Scurovisione 18 m.

ARMATURE: Armature Leggere, Armature Medie, Scudi

ARMI: Armi Semplici, Armi Marziali a Distanza

INVENTARIO

Moschetto (Munizioni (Gittata 30/135) Pesante, Cilecca 2, Carica 1, Due Mani)  
 Pugnale (Accurata, Leggera, Lancio (Gittata 6/18))  
 Pistola ad avancarica (Munizioni (Gittata 9/36), Leggera, Cilecca 1, Carica 1)  
 Proiettili x25  
 Giacchetto in cuoio rinforzato  
 Telescopio  
 Abiti comuni

QR



MR



5

CR



12

TR



PRIVILEGI & TRATTI

- Anfibio
- Scurovisione
- Nuotatore Fulmineo
- Conoscenze Accademiche
- Società Antica
- Sorveglianza Perpetua
- Fuoco di Copertura
- Scalare le Sartie
- Segugio
- Solidarietà fra Emarginati



NOME: Luna Astrologus Viator

ALTEZZA: 192 cm

PESO: 72 kg

ETÀ: 55

OCCHI: Gialli

PELLE: Ciano

CAPELLI: Castani



ALLEATI, NEMICI E INDIZI:



### STORIA DEL PERSONAGGIO

Luna è l'ex schiava di un ricco signorotto delle Isole del Savio, liberata dalla Corona, in virtù dell'editto reale che condanna formalmente la famigerata "Tratta delle Sirene". Non si sa quale fosse il vero scopo della casa regnante; ci si chiede se l'obiettivo fosse quello di rispettare i rapporti neutrali e di reciproco rispetto con il Popolo dei Sirenidi, o se la Casa d'Alborea fosse piuttosto interessata ad arrestare Telemaco Calà, proprietario di un'enorme piantagione di cotone e imparentato con gli stessi Moncada, al comando delle Isole, per minare il potere dei governi indipendentisti. Il fatto è che dal giorno della sua liberazione, Luna prova un forte senso di gratitudine nei confronti della Casa Horngold e decise di restituire il favore alla Corona, arruolandosi su una nave corsara lealista: l'Indipendente. La giovane sirenide è un'esperta astronoma, studiosa delle stelle e della geografia dell'Arcipelago e un'abile tiratrice che ha messo la sua maestria al servizio di Alejandra de Heredia. Luna mostra una forte empatia per tutti coloro che sono in difficoltà e che condividono il suo passato di sofferenza ed è determinata a far rispettare l'ordine nell'Arcipelago Centrale punendo severamente tutti i governi indipendentisti che si oppongono alla volontà della Corona.

### VASCELLO:

PRIVILEGI TECNICI:



NOME: Oshar Balewa



## PRIVILEGI & TRATTI

### SPECIE

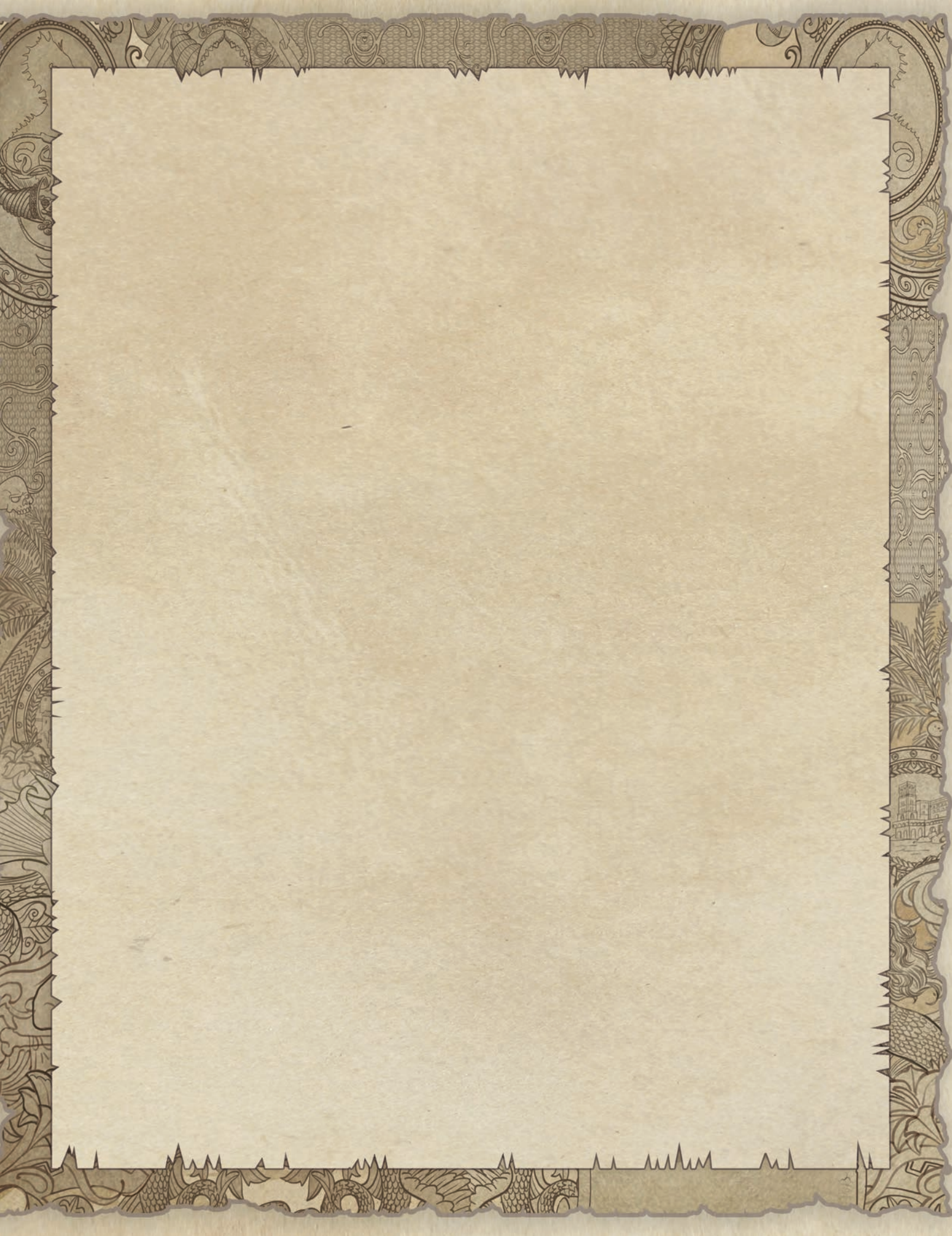
- **Anfibio** - Un Undharedi può respirare sia acqua che aria.
- **Scurovisione** - Gli Undharedi si sono evoluti nelle profondità marine dove la luce giunge fioca, adattandosi a questi ambienti. Si può vedere in condizioni di scarsa illuminazione entro 12 metri come se fosse una luce intensa, e al buio come se fosse una luce fioca. Nell'oscurità non è possibile distinguere i colori, ma solo le sfumature di grigio.
- **Catena Alimentare** - Gli Undharedi hanno una profonda conoscenza delle creature che vivono nel mare. Si ottiene la Competenza nelle prove di Natura e una volta a Riposo Lungo si può tentare di nuovo una prova di Natura fallita per riconoscere una creatura marina.
- **Terrificante** - Il Cetaceide guadagna Competenza alle prove di Intimidire e può tentare di terrorizzare una creatura da cui può essere visto con un'Azione. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Saggezza con CD 8 + il proprio Modificatore di Carisma + il proprio Bonus di Abilità o diventare Spaventato fino alla fine del proprio turno successivo. Sia che si superi il Tiro Salvezza di Saggezza sia che lo si fallisca, si diventa immuni a nuovi usi di Spaventare per 1 minuto.
- **Grasso Termoregolatore** - Il grasso sottocutaneo permette al Cetaceide di resistere alle basse temperature e ottiene Resistenza ai danni da Freddo.
- **Insensibile** - La resilienza di un Cetaceide è dovuta anche a un'elevata tolleranza al dolore, al limite dell'insensibilità. Quando subisce un danno, può usare la propria Reazione e tirare un d12: aggiungere il Modificatore di Costituzione al tiro e ridurre il danno subito del totale. Si può usare Insensibile un numero di volte a Riposo Lungo pari alla propria Competenza.

### CLASSE

- **Prelibatezze e Intrugli** - Un Cuoco non ha solo il compito di gestire le provviste a bordo della nave, ma anche di cucinarle ed esaltarne la qualità. Così impara a creare prelibatezze che migliorano le capacità degli alleati e intrugli mefitici che indeboliscono i nemici, a seconda delle Ricette prescelte. Il Cuoco ne seleziona due dalle opzioni riportate in fondo alla Classe. Ne otterrà una aggiuntiva ai livelli 5, 7, 9, 12, 15 e 18. Infine, ottenendo un nuovo livello da Cuoco, si può sostituire una ricetta con un'altra. Si può produrre un numero di piatti al giorno pari al proprio Bonus di Competenza più il Modificatore di Saggezza. La preparazione è immediata e può avvenire in due modi diversi:
  - Servizio al tavolo: con un'Azione, si prepara un piatto e se ne applicano gli effetti a una creatura nel raggio d'azione. Se non viene specificato il raggio d'azione, questo è di 4,5 metri.
  - Servizio da asporto: si prepara un piatto da consumare in seguito, scegliendo una creatura nel raggio di 4,5 metri a cui passarlo. La creatura può utilizzarlo con la sua Azione in qualsiasi momento. I piatti da asporto perdono le loro capacità durante il prossimo Riposo Lungo del Cuoco.
- **Conoscenza Culinaria Esotica** - Uno dei compiti del Cuoco è valutare attentamente la qualità dei cibi che vengono caricati a bordo; nel caso di un navigatore esperto, la sua conoscenza si estende anche alla carne dei mostri che popolano le profondità marine. Quando effettua un Tiro per riconoscere una creatura o le sue capacità, può considerare il tiro di un d20 con risultato 9 o inferiore, come un 10.
- **Resistenza del Corpo** - A partire dal 2° livello, l'esperienza nella lavorazione e degustazione di cibi esotici hanno permesso al corpo di sviluppare difese immunitarie superiori al normale. Ogni volta che il Cuoco effettua un Tiro Salvezza contro veleni o malattie, aggiungete il doppio della propria Competenza al tiro. Inoltre, diventa competente nei Tiri Salvezza di Costituzione.
- **Haute Cuisine** - A partire dal 3° livello, il Cuoco migliora la propria cucina potenziando le Prelibatezze: ne ottiene una gratuitamente dalle Ricette e diventa immune alle Malattie grazie alle difese immunitarie sviluppate nel tempo.

### BACKGROUND

- **Frutti della Natura** - Cacciatori, Raccoglitori e Allevatori hanno un rapporto stretto con la natura che li circonda e sanno come operare preservando il delicato equilibrio che la governa. Che si tratti di cacciare animali, raccogliere erbe e frutti o portare al pascolo la propria mandria, nessuno meglio di loro saprà trovare e sfruttare i luoghi più rigogliosi e prosperi, ottenendo sempre materie prime di ottima qualità. È sempre possibile trovare cibo e acqua per sé e per un massimo di altre cinque creature, purché il territorio possa offrirne.





NOME: Alejandra de Heredia

CLASSE: Quartiermastro tattico

SPECIE: Umano

JOLLY ROGER:



LIVELLO: 3

ESPERIENZA:

BACKGROUND: Nobile

ALLINEAMENTO: CN

FOR +3 16

DES +0 11

COS +2 15

PERCEZIONE PASSIVA 11

INT -1 9

SAG +1 13

CAR +2 14

TIRO SALVEZZA  
◆ ATLETICA

TIRO SALVEZZA  
◇ ACROBAZIA  
◇ RAPIDITÀ DI MANO  
◇ FURTIVITÀ

TIRO SALVEZZA

TIRO SALVEZZA  
◇ ARCANO  
◆ STORIA  
◇ INDAGARE  
◇ NATURA  
◇ RELIGIONE

TIRO SALVEZZA  
◇ ADDESTRARE ANIMALI  
◇ INTUIZIONE  
◇ MEDICINA  
◇ PERCEZIONE  
◇ SOPRAVVIVENZA

TIRO SALVEZZA  
◇ INGANNO  
◆ INTIMIDIRE  
◇ INTRATTENERE  
◆ PERSUASIONE

ARMERIA

ARMA	BONUS	TIPO DI DANNO
Martello da guerra	+5	1d8+3/1d10+3 C
Pistola ad avancarica	+2	1d8 P

PF 28

CLASSE ARMATURA 14

3|d10 DADI VITA

9 m. VELOCITÀ

INIZIATIVA +0

TIRO CONTRO LA MORTE

SUCCESSI: ○ ○ ○

FALLIMENTI: ○ ○ ○

BONUS DI COMPETENZA: +2

PEZZO DA OTTO:

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

LINGUAGGI: Unish

SENSI:

ARMATURE: Tutte le Armature, Scudi

ARMI: Armi Semplici, Armi Marziali

INVENTARIO

PRIVILEGI & TRATTI

- Combattere con Armi Possenti
- Impartire Ordine
- Aura di Comando
- Occhio Tattico
- Fortuna Condivisa
- Il Lustrò dello Stemma

Cotta di maglia  
 Martello da guerra (Versatile 1d10)  
 Pistola ad avancarica (Munizioni (Gittata 9/36), Leggera, Cilecca 1, Carica 1)  
 Proiettili x10  
 Abiti eleganti  
 Cappello  
 Lettera di Marca  
 Lettera del Re  
 Otre

QR

MR

CR 50

TR



**NOME:** Alejandra de Heredia

**ALTEZZA:** 175 cm

**PESO:** 73 kg

**ETÀ:** 26

**OCCHI:** Azzurri

**PELLE:** Caucasica

**CAPELLI:** Biondo Platino



**ALLEATI, NEMICI E INDIZI:**

### STORIA DEL PERSONAGGIO

È la figlia maggiore di una ricca e potente famiglia di Alborea; si dice che il nonno di Alejandra, il nobile Fernando de Heredia, fosse addirittura un amico intimo di Lord Byron Hornigold. Cresciuta in un ambiente militare, Alejandra intraprese la carriera nell'esercito reale, dimostrando fin da piccola una spiccata inclinazione al comando, una mente brillante e una forza fuori dal comune che le permisero di brillare in un ambiente prettamente maschile e di scalare la gerarchia militare senza ricorrere alle raccomandazioni dei genitori. Dimostrare costantemente il proprio valore in un ambiente tossico e spesso corrotto portò presto Alejandra ad allontanarsi dalle forze armate di Alborea. Tuttavia, continuò a credere fermamente nella famiglia Hornigold e nella missione della Corona di proteggere e difendere l'Arcipelago Centrale dalle minacce provenienti dagli abissi. Diventata maggiorenne, dopo insistenti suppliche alla famiglia, si dimise dall'esercito per formare una propria squadra di "mercenari dei mari", fedeli al Re; acquistò una nave, l'Indipendente, un brigantino a tre alberi, e arruolò un equipaggio di coraggiosi corsari. Alejandra è pronta a tutto pur di preservare l'ordine e dimostrare il proprio valore alla famiglia.

### VASCELLO:

**PRIVILEGI TECNICI:**



NOME: Alejandra de Heredia



## PRIVILEGI & TRATTI

### CLASSE

- **Combattere con armi possenti**

Quando si tira un 1 o un 2 sul Dado Danno per un attacco effettuato con un'arma da mischia impugnata a due mani, si può rilanciare il dado e si deve usare il nuovo tiro, anche se il nuovo tiro è un 1 o un 2. Per ottenere questo beneficio, l'arma deve avere la proprietà a Due Mani o Versatile.

- **Impartire Ordine**

La mente acuta di un Quartiermastro sa sempre come sfruttare al meglio le capacità degli alleati per superare gli ostacoli. Con un'Azione Bonus, può impartire un comando a una creatura alleata che può sentirne la voce entro 18 metri, concedendole uno tra i seguenti benefici:

- Aggiungere 1d4 a una Prova.
- Annullare uno Svantaggio.

Questi effetti possono essere applicati a un singolo tiro di dado effettuato entro i 10 minuti successivi. Si può ricevere un solo comando alla volta e si possono impartire un massimo di 3 comandi prima di dover completare un Riposo Lungo. Il Quartiermastro ottiene un uso extra di Impartire Ordine al 7° e al 15° livello.

- **Aura di Comando**

A partire dal 2° livello, la capacità di individuare i punti deboli nelle strategie altrui migliora incredibilmente. Se una creatura alleata entro 3 metri effettua una Prova, il Quartiermastro può spendere la propria Reazione e usare Impartire Ordine su di essa.

- **Occhio Tattico**

Il campo di battaglia diventa il terreno di gioco del Quartiermastro. I suoi ordini permettono all'equipaggio di dare il meglio di sé con un singolo comando o consiglio. Il dado bonus ottenuto grazie ad Impartire Ordine diventa un d6, passa poi a un d8 al livello 5 e infine a un d10 al livello 12.

- **Fortuna Condivisa**

Al 3° livello, il Quartiermastro può usare il proprio Pezzo da Otto per influenzare un alleato, o chiederlo a qualcun altro per usarlo al suo posto. Quando tira il d8 del proprio Pezzo da Otto, o quando usa quello di un alleato, il risultato minimo che può ottenere sul dado sarà 3.

### BACKGROUND

- **Il Lustrò dello Stemma**

Un Nobile ha una certa importanza nella società e l'effigie della propria stirpe gli assicura una chiave capace di aprire molte porte. Un Nobile può facilmente chiedere udienza ad un aristocratico suo pari, aspettandosi di essere ricevuto con gli onori ed il decoro che merita. Egli avrà sempre la precedenza sulla gente comune e la plebe mostrerà rispetto e riverenza per ogni componente della famiglia di un Nobile, inchinandosi al suo passaggio e ovviamente... pagando le dovute tasse.

