

NOME: Fugu Longavojo

CLASSE: Timoniere - Nostromo

SPECIE: Undharedi Predatore

JOLLY  
ROGER:



# AUREUS AESTUS

LIVELLO: 3

ESPERIENZA: 900

BACKGROUND: Vascelli di Fuoco

ALLINEAMENTO: C/N

FOR  
+2 14

DES  
+2 15

COS  
+2 14

PERCEZIONE  
PASSIVA  
12

INT  
-1 8

SAG  
+2 14

CAR  
0 10

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
Aculei	+4	1d6 + 2P
Bastone	+4	1d4 + 2C
Rivoltina	+4	1d8 + 2P
Wakizashi	+4	1d6 + 2T
Pugnale	+4	1d4 + 2T

PF 24

PF TEMP

CLASSE  
ARMATURA

13

3 d 8

7,5 m / 9 m

DADI VITA

VELOCITÀ

INIZIATIVA

+2

TIRO  
CONTRO LA MORTE

SUCCESSI: ○ ○ ○

FALLIMENTI: ○ ○ ○

BONUS DI COMPETENZA: +2

PEZZO DA OTTO:

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

LINGUAGGI: Unish, Nurdu

SENSI: Scurovisione

ARMATURE: Leggere, Medie, Scudi

ARMI: Semplici e Marziali con il tratto Accurata e Leggera

## INVENTARIO

- Giacca in pelle rinforzata
- Rivoltina Munizioni (Gittata 9/28), Leggera, Cilecca 3, Caricare 6
- 20 Pallottole
- Wakizashi (Accurata, Affilata)
- 2 Pugnali
- Bastone
- Tatuaggio dei Vascelli di Fuoco
- Dose di Aurestus
- Abiti da viaggiatore
- Bussola

- Zaino: giaciglio, acciarino, 10 esche per torce, corda (12 metri), 10 razioni

QR

MR

CR 10

TR

## PRIVILEGI & TRATTI

- Scurovisione
- Catena Alimentare
- Arma Naturale
- Percezione Predatoria
- Controllo del Campo
- Maestro del Timone
- Movimenti Rapidi
- Specialista
- Vento Favorevole
- Giro d'Ancora
- Nessuna Pietà

NOME: Fugu Longavojo

ALTEZZA: 165 cm

PESO: 55 kg

# AUREUS AESTUS

ETÀ: 30

OCCHI: Neri

PELLE: Verde chiaro

CAPELLI: Neri

## ALLEATI, NEMICI E INDIZI:

### Scorte Speciali:

#### -Aurestus (1 dose, uso singolo)

Droga pericolosa creata dagli Undharedi, usata principalmente dai Vascelli di Fuoco. Chi la assume diventa folle e aggressivo, aumentando la propria forza fisica al limite per 1 minuto, guadagnando Vantaggio nelle prove di Forza e aggiungendo competenza ai danni inflitti con le armi da mischia.

Con un'Azione Bonus si può eseguire un singolo attacco in mischia e si è immuni agli effetti di Spaventato e Affascinato per tutta la durata. Al termine, ci saranno delle conseguenze: se l'utilizzatore è un Undharedi otterrà un grado di Indebolimento, altrimenti ne otterrà 1d4.



## STORIA DEL PERSONAGGIO

Fugu è figlia di una famiglia di Undharedi segregata all'interno del ghetto Afar, sull'isola coloniale di Calico, di proprietà della Corona. Per generazioni, la famiglia Longavojo ha patito la schiavitù, fino alla sua formale abolizione. Cresciuta nella miseria, la giovane Fugu si unì ai Vascelli di Fuoco, conquistata dal messaggio di rivolta nei confronti dei senza-branche e arrivò persino a saccheggiare alcuni villaggi Umani. Durante l'assalto a un insediamento di pescatori, si rese conto che si stava spingendo troppo oltre e che si stava comportando esattamente come i suoi carnefici, così si ribellò e cercò di fare ammenda prestando soccorso agli abitanti indifesi. In seguito Fugu fuggì e cambiò vita allontanandosi dalle frange estremiste dei Vascelli di Fuoco e si imbarcò come Timoniere su una nave pirata, capitanata da Servey Krakenoff. Non obbedirebbe mai a qualcuno che non sia un Undharedi, ma ormai vede i terribili sotto una nuova luce.

## VASCELLO:

### PRIVILEGI TECNICI:



NOME: Fugu Longavojo

# AUREUS AESTUS

## PRIVILEGI & TRATTI

**Anfibo:** 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.

**Arma Naturale:** ogni Predatore, indipendentemente dal suo ceppo genetico, possiede un'arma naturale come speroni, zanne o uncini. Queste infliggeranno 1d6 danni Perforanti, si guadagna Competenza nel loro uso e si aggiunge il proprio Modificatore di Forza alle prove per colpire e per i danni.

**Percezione Predatoria:** utilizzando una serie di sensi speciali, come la percezione elettromagnetica o il fiuto per il sangue, il Predatore ottiene un Vantaggio a tutte le prove per individuare una creatura immersa nello stesso specchio d'acqua entro un raggio di 1 km.

**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 reagisce con rapidità e decisione quand'è in pericolo e ottiene 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.

**Specialista:** Il Timoniere ottiene l'accesso alla specialità di due tipi di armi di cui possiede la competenza, come ad esempio rivoltina o wakizashi. Ogni volta che termina un Riposo Lungo può cambiare una di queste scelte.

**Vento Favorevole:** Al 3° livello, il Nostromo manovra la nave in combattimento usando le stesse intuizioni che usa a terra. Può applicare la Controllo del Campo alla nave che sta manovrando (convertendo ogni 1,5 m. di movimento con 1 Nodo Minuto).

**Giro d'Ancora:** Al 3° livello, il Nostromo impara una tecnica tanto utile quanto folle: si getta l'ancora appena in tempo per effettuare una virata immediata. Quando usa Rotazione Stazionaria (vedi Capitolo 7) con una nave, i nemici non avranno alcun Vantaggio per attaccarla. Inoltre, una volta a Riposo Lungo, è possibile effettuare una rotazione di 90° durante il Movimento della nave.

**BACKGROUND - Nessuna Pietà:** Il tatuaggio del veliero in fiamme è lo spauracchio della brava gente dell'Arcipelago; sfoggiarlo significa attirare l'attenzione di tutte le forze armate della terraferma, ma anche spianarsi la strada in ogni piccolo villaggio, che non oserà impugnare le armi contro un membro dei Vascelli di Fuoco e spererà solo di non subire troppe perdite. Un Prode ha contatti nei peggiori ambienti della malavita e collegamenti diretti con il mercato nero; mostrare il proprio marchio facilita qualsiasi trattativa negli ambienti giusti e la sua parola vale più di quella di un re in determinati contesti.