**Nome del Giocatore:** Latarius  
**Nome del Personaggio:** Damian Wright  
**Classe e livello:** Ladro 1/Marshall 5/ Flagello dei mari 4  
**Razza:** Umano  
**Allineamento:** CN  
**Divinità:** /  
**Taglia:** Media  
**Età:** 25  
**Sesso:** M  
**Altezza:** 1,69 m  
**Peso:** 70 kg  
**Occhi**: Verde opale  
**Capelli:** Castano scuro  
  
  
**Dadi Vita:** 1d6+9d8+cos= 66pf [DADI: 6,4,5,4,5,4,5,4,5,4]   
**Iniziativa:** +15=4(des)+2(belt of battle)+4(talento)+5(motivate dexterity)  
**Velocità:** 9 m  
**Classe Armatura:** CA 21 (+6armatura +4des +1deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 17  
**Attacco base/Lotta:** +7/+9  
TXC mischia +11/+6  
TXC distanza +11/+6  
**Attacchi:** *Stocco+1* +12(7bab+4 des +1 stocco) in mischia danni (1d8+3 critico 18-20/X2) perforante.  
*Spada corta+1* +12(7bab+4 des +1 spada corta) in mischia danni (1d6+3 critico 19-20/X2) perforante.   
*Pistola* +11(7bab+4 des) a distanza danni (1d10 critico X3) 15m perforante.  
**Attacco completo:** *Stocco+1* +10/+5 in mischia danni (1d8+3 critico 18-20/X2) perforante & *Spada corta+1* +10 in mischia danni (1d6+2 critico 19-20/X2) perforante.   
*Pistola* +9/+9 a distanza danni (1d10 critico X3) 15m perforante.  
**Spazio/Portata:** 1,5 m/1,5 m  
**Qualità speciali:**   
Ladro:

\_\_\_\*attacco furtivo +1d6  
\_\_\_\*scoprire trappole

Marshall:  
\_\_\_\*skill focus (diplomacy)  
\_\_\_\*grant move action 1/day

\_\_\_\* minor aura (Charisma bonus, circumstance)

\_\_\_\* major aura +1 (circumstance bonus)

Flagello dei mari:  
\_\_\_\*combattere con due armi  
\_\_\_\*nautica

\_\_\_\*reputazione temibile +2

\_\_\_\*radunare la ciurma +1 (bonus morale)

\_\_\_\*carica acrobatica

\_\_\_\*posizione stabile

**Tiri Salvezza:**   
Tempra +8(5+cos+1),   
Riflessi +12(7+des+1),   
Volontà +11(5+car+1)  
  
**Caratteristiche:**   
For 14(13 base +1 oggetto)+2,  
Des 18(16base) +4,   
Cos 14(13base + 1 incremento) +2,   
Int 14(14base)+2,   
Sag 10(10base) +0,   
Car 20 (15base + 1 incremento + 4 oggetto)+5  
  
  
**Abilità:** Ladro (44), Marshall (35), Flagello dei mari (28)  
acrobazia +19 =13+des+2(sinergia)

cercare +6 =4+int

diplomazia +22 =10+car+3(abilità focalizzata)+2(sinergia)+2(reputazione temibile)

equilibrio +18 =12+des+2(sinergia)

nuotare +15 =13+for

professione (marinaio) +12 =8+sag+4(nautica)

raggirare +13 =8+car

saltare +11 =7+for+2(sinergia)

scalare +10 =6+for+2(sinergia)

utilizzare corde +9 =5+des

utilizzare oggetti magici 18 =13+car

valutare +10 =8+int  
  
  
**Talenti/progressione**  
umano: iniziativa migliorata  
ladro: forte personalità  
marshall:  
marshall: arma accurata  
marshall:  
marshall:  
marshall: estrazione rapida  
flagello dei mari:  
flagello dei mari:  
flagello dei mari: competenza nelle armi esotiche (pistola)  
flagello dei mari:  
  
  
**Linguaggi:** Comune, elfico, gnomesco.

**Auree da marshall:**

Minori:

\_\_\_\* Force of will: bonus +5 on Will saves.

\_\_\_\* Motivate dexterity: bonus +5 on Dexterity checks, Dexterity-based skill checks, and initiative checks.

\_\_\_\* Motivate Charisma: Bonus +5 on Charisma checks and Charisma-based skill checks.

Maggiori:

\_\_\_\* Motivate attack: bonus +1 on meele attack rolls.

\_\_\_\* Resilient Troops: bonus +1 on all saves.  
  
**Equipaggiamento:**

- Amuleto del carisma +4 (16.000mo, -kg)

- Belt of battle (12.000mo, -kg)

\_\_\_\*1 charge= 1 move action

\_\_\_\*2 charges= 1 standard action

\_\_\_\*3 charges= 1 full-round action

\_\_\_\* iniziativa +2

- Giaco di maglia in mithral +2 (5.100, 5kg)

\_\_\_\* destrezza massima +6

\_\_\_\* penalità di armatura alla prova 0

\_\_\_\* bonus di armatura +6

- Anello della protezione +1 e della resistenza +1 (3.500, -kg)

- Anello del sostentamento (2.500, -kg)

\_\_\_\* dormire per 2 ore è come dormire per 8 ore

\_\_\_\* fornisce automaticamente il nutrimento necessario

- Guanti della destrezza +2 e della forza +1 (5.500, -kg)

- Stocco +1 (2.020mo, 1kg)

- Spada corta +1 (2.010, 1kg)

- Pistola, due pezzi (500mo, 3kg)

- Abiti da esploratore (10mo, 4kg)  
  
Zainetto pratico di Edward (2.000mo, 2,5kg):

\_\_\_\* Abiti da cortigiano (30mo, 3kg)   
\_\_\_\* Acciarino e pietra focaia (1mo)  
\_\_\_\* Borsa dell’impedimento (50mo)

\_\_\_\* Corda di seta (10mo)  
\_\_\_\* Custodia per mappe o pergamene (1mo)

\_\_\_\* Fuoco dell’alchimista, due ampolle (40mo)  
\_\_\_\* Lanterna schermabile (7mo)  
\_\_\_\* Olio, due litri (4ma)

\_\_\_\* Pozione di cura ferite leggere, due ampolle (100mo)  
\_\_\_\* Rampino (1mo)  
\_\_\_\* Tenda (10mo)

Borsa da cintura (1mo, 0,25kg):   
\_\_\_\* mp  
\_\_\_\* 109mo  
\_\_\_\* 6ma  
\_\_\_\* mr  
  
  
  
**Descrizione**

Il Capitano Damian Wright è un uomo dal viso allungato e dai lineamenti dolci, gli occhi sono verdi opale e i capelli tagliati corti sono castani scuri, è sempre sbarbato ed un sorriso è stampato sul suo volto; ha una piccola cicatrice orizzontale sulla guancia sinistra. Non è molto alto, ma in compenso è snello e molto agile, è capace di arrampicarsi fin in cima all’albero maestro in pochi istanti. Porta sempre un cappello nero a tre punte nere, una camicia bianca di lino abbottonata fin quasi al collo , un gilet avvitato a righe verticali nere e oro ed una giacca di pelle marrone. Indossa un paio di paio di calzoni neri accompagnati da degli stivali alti di pelle nere, le mani sono infilate in un paio di lunghi guanti di cuoio dello stesso colore degli stivali. Molte armi sono agganciate sul cinturone che porta in vita, sulla sinistra si trovano agganciati uno stocco ed una raffinata pistola a polvere da sparo; mentre sulla destra c’è una spada corta e l’altra pistola, gemella della prima . . . tutte le armi sono risposte nei rispettivi foderi.

[proprio come questo: http://i46.tinypic.com/2n6gihg.jpg ma senza teschio sulla spalla e ammennicoli vari]

Nascoste dai vestiti ci sono altre cicatrici: una grossa cicatrice rotonda sulla spalla sinistra, causata da uno di quei tremendi proiettili dei moschetti, che aveva quasi rischiato di spappolargli la spalla; e la parte destra del basso ventre è stato sfregiato quando è stato colpito di striscio da una cannonata frammentaria.\*

La *baldracca delle maree*, la sua veloce e scattante nave lunga sembra rispecchiare il padrone, solca le onde a velocità impressionante sospinta dai due immensi alberi maestri con grande vele nere e rettangolari, la polena raffigura una donna svestita dalle forme procaci che avvolge la prua con le braccia e che regge un moschetto tra le gambe leggermente piegate a babordo sul lato e fra i seni, con la schiena incurvata come per premere il ventre contro l’arma; le due fiancate presentano venti feritoie ciascuna, disposte su due file da dieci, da cui possono far fuoco contemporaneamente un totale di quaranta cannoni; inoltre due grosse baliste spuntano una prua e l’altra sul castello di poppa, per arpionare e abbordare le navi nemiche; l’ultima chicca è un cannone a bocche multiple rotanti [tipo questo: <http://www.earmi.it/varie/img/sto10.gif> ma molto più grande] posizionato a prua in una feritoia perfettamente mascherata appena al disotto della polena. La stessa polena dopo essere stata distrutta dopo che la Baldracca aveva speronato un’altra nave fu fatta ricostruire, ma questa volta non fu badato a spese e fu fatta incantare per rendere il legno della stessa molto più resistente. La nave è uno spettacolo impressionante, con una lunghezza di quasi trenta metri ed una larghezza di sette, il legno imbrunito al sole è coperto da intarsi color oro e blu di prussia, rendendo la nave una bellezza da ammirare oltre che da temere.

Damian Wright è un uomo d’onore, dal carattere allegro e sincero, sempre ottimista, si rifiuta di pregare qualsiasi divinità affermando *“La fortuna si crea con le proprie mani, con il sudore e con il sangue e non inginocchiandosi davanti a quello o quell’altro altare . . .”*

Damian non ama uccidere e cerca di evitarlo se serve, è capace di rispettare il suo avversario anche nella sconfitta, ma combatterà con le unghie e con i denti per evitarla; non è un pirata sanguinoso e violento e non farebbe mai del male a degli innocenti, soprattutto a donne e a bambini . . . anche se non esiterebbe un solo istante a uccidere chi minaccia la sua nave o i suoi uomini.

Potrebbe risultare difficile capirlo, riprende i suoi uomini a suon di insulti e imprecazioni, avendo una notevole capacità nell’esprimersi rozzamente, anche se in fondo al cuore tiene a tutti loro; al contrario se la situazione lo richiede o con le donne sa rivelarsi un perfetto galantuomo e gentiluomo. Damian sa essere sia impulsivo e avventato che freddo e calcolatore, cosa che dipende dalla posta in gioco e dalla quantità di rum ingerita.

\**Le cannonate frammentarie* non erano vere e proprie palle di cannone, ma gli addetti ai cannoni riempivano le bocche di cannone con tutto quello che trovano, bottiglie, pezzi di ferro, ecc. . . Facendo poi fuoco sui marinai.

**Background**

Damian Wright era il figlio del temuto ed odiato capitano Cadmas Wright il GeneraVedove, che a bordo del suo terribile veliero aveva terrorizzato i mari per oltre trent’anni, Cadmas fu affondato con la sua nave quando una gilda di mercanti stufa di tutte le navi che continuava a perdere a causa del sanguinario pirata equipaggiò una mezza dozzina di navi per mettere la parola fine alla vita del pirata, attirando così il pirata in una trappola. La madre di Damian morì di parto ed egli non conobbe nessuno dei suoi genitori, fortunatamente; fin da piccolo aveva sempre avuto una passione innata per il mare, appena le sue piccole mani furono capaci di stringere un nodo a sufficienza si arruolò su un vascello come mozzo, ma provò anche tutti i lati del mestiere, vedetta, rematore, cannoniere. Tutto questo finche un fedele amico di suo padre non lo raggiunse con la notizia che Cadmas era morto, affondato con la sua nave; con la notizia arrivò anche una notevole somma di denaro, messa da parte dal padre. Il ragazzo niente affatto rattristato per la morte del padre che non aveva mai conosciuto, e che anzi aveva imparato ad odiare a bordo delle navi mercantili, spese tutta la somma commissionando una nave lunga; fu difficile trovare un equipaggio disposto ad arruolarsi sotto un ragazzo così giovane. Ma quando infine riuscì nel suo intento, quegli uomini che decisero di affidare le loro anime a Damian Wright non se ne sarebbero mai più pentiti, quei rozzi ubriaconi erano diventati la sua famiglia.

**Equipaggio [Equipaggio: 40(cannonieri), 20(marinai), 2(vedette), 5(mozzi), 5(supporto arcano\divino), 15(assaltatori), 6(addetti alle baliste)]**

- Flynn, drow cresciuto in superficie molto agile e snello. È gay, parla in modo civettuoso e effemminato, molto spesso inserisce nel discorso voluti doppi sensi per divertirsi con le espressioni dei compagni. (marinaio)

- Khur’t Hu-tahr mezzorco dal cuore dolce, addetto ai cannoni, capace di sollevare un cannone con la sola forza bruta è il *braccio* di Fern Lusq. (cannoniere)

- Faust , giovane mozzo rosso di capelli e ricoperto di lentiggini, soprannominato Verginella, per ovvi ragioni. (mozzo)

- Vorss Contran, necromante abbastanza sovrappeso, cuoco per necessità . . . sempre con un corno di “rosso” in mano, sa dire la sua in battaglia, anche se con risvolti imprevisti. (supporto arcano)

- Erinn Grey, giovane ragazza elfa. (vedetta)

- Arthur White, umano sui trenta, barba e capelli brizzolati, è il nostromo. Damian lo considera quasi alla stregua di un padre. (nostromo)

- Fern Lusq, giovane gnomo dai capelli verdi corti, capo-cannoniere, è l’addetto alle armi e alle riparazioni dei cannoni, ha una passione innata per le armi da fuoco, anche se una volta ha rischiato di dare fuoco alla nave, perciò è visto di malocchio ogni volta che si avvicina alle riserve di polvere nera. (capo-cannoniere)

- Rasalas Gilter, imbarcatosi anni addietro nella sua missione personale di far ricredere Damian e di convertirlo, umano chierico di Heironeus. (supporto morale e divino)

- Lesath Moonfrey, guerriero di mezz’età ancora nel pieno delle sue forze, fatto prigioniero tempo addietro, è stato poi promosso a membro dell’equipaggio visto che i suoi familiari sono stati ben contenti di liberarsi di lui rifiutandosi di pagare il riscatto, molte volte ha coperto le spalle del suo capitano con il suo fedele spadone. (cannoniere)

- Gaon, githzeray maschio, spadaccino spirituale, perennemente di buon umore, cerca di risollevare costantemente il morale all’equipaggio, anche se molto spesso viene fatto zittire per le sue battute squallide. (marinaio)

- Denyse, nano maschio dalla fitta e intrecciata barba rossa, non parla mai e dorme la maggior parte del tempo, viene svegliato solo quando c’è da combattere. Non si è mai capita l’origine del suo nome, e l’ultimo che ha tentato di sfotterlo è tornato a casa senza un orecchio, perciò si cerca di chiamarlo evitando il suo nome. Quelle poche volte che è sveglio rimane ad affilare la sua fedele ascia nanica . . . si giura sulla nave che egli corteggi la propria ascia sussurrandole dolci parole d’amore. (cannoniere)

- Astor, cannoniere, umano, anni venti occhi azzurri e rada barbetta rossa, beve dalla mattina alla sera come una spugna, rimanendo allo stesso tempo più lucido di Rasalas, non si è mai capito dove prendesse il rum, visto che in tutti i controlli fatti per accertarsi che egli non ne rubasse, non ne mancava mai neanche una goccia. (cannoniere)

- Ain e Ail, due gemelli, totalmente identici, nessuno riesce a distinguerli uno dall’altro, parlano in simbiosi terminando uno la frase dell’altro. Combattono entrambi impugnando un moschetto, con baionetta ciascuno. (marinaio\marinaio)

- Eruhin, elfo ranger, con la sua fidata aquila, si sono uniti all’equipaggio dopo essersi indebito con Damian ai dadi per una cifra incredibile, sono due che lavora sulla nave cercando di ripagarlo. (marinaio)

- Mirack, grosso nano, robusto e più alto del normale, è lo stereotipo del nano. Capelli e barba biondi, gli piace la birra, brontola sempre e la gentilezze non è il suo forte. I cannoni e i moschetti della nave sono i suoi figli. (addetto alle polveri e armiere)

- Jack Ride, inguaribile pessimista, teme che la morte si nasconde dietro ogni angolo e che la nave sia perennemente sull’orlo del baratro. (rematore)

- Umrion Davasteel , drow dai capelli argentei, si crede superiore al resto dell’equipaggio, odiando Flynn anche se non si permetterebbe mai di agire contro di lui, o contro qualcun altro. (vedetta notturna)

- Ecc. . .

È un equipaggio molto vario ma tutti quanti, sono diventati tutti ottimi marinai oltre che a provetti combattenti.