

Raggen Fireblood, Nano Chierico

Raggen è un marinaio. Sa riconoscere le stelle ed i venti, tiene la barra del timone con maestria, e dà ordini con autorevolezza nelle notti di tempesta; inoltre si esprime con il linguaggio di uno scaricatore di porto, ed ogni sera beve come se fosse l'ultima notte prima di riprendere il mare.

Raggen odia il mare ed il modo in cui lo fa stare. Preferisce le volte di pietra ai cieli stellati, la stasi delle grotte al nauseante rollio della nave, la penombra alla abbacinante luce del sole. Tuttavia ha fatto una promessa, e quelle non le fa da marinaio.

Raggen sbuffò quando seppe che sarebbe stato scelto come guardia d'onore per il breve viaggio via nave di un gruppo di nobili nani.

L'equipaggio li tradì e consegnò la nave ai pirati: quando Raggen fu ferito, torturato, dato per morto e buttato a mare. Non fiatò mai.

Raggen si salvò e pensò alla propria vendetta, ma prese presto coscienza che i pirati cambiano ciurme, si spostano in altri mari e abbandonano i propri capitani: non avrebbe mai trovato tutti coloro che voleva vedere morti.

Raggen ebbe allora un'idea soddisfacente, come può averne solo un nano, e giurò che non si sarebbe fermato fino a quando non avesse sterminato l'ultimo pirata sulla faccia degli oceani. Da allora odia una sola cosa più del mare; chiunque lo depredi.

Raggen ha fede è per un dio che dà gloria a caro prezzo: è già sopravvissuto una volta fallendo il suo compito. Ora può anche morire nel tentativo. Eppure Raggen è fermo come lo scoglio su cui il mare si abbatte e si abbatte, ma anche se viene sommerso, alla fine torna sempre in superficie.

RAPPORTI CON IL GRUPPO

Karug: lo hai salvato da un gruppo di pirati ed è in pratica un figlio adottivo, ovviamente da educare con la fermezza di un pater familiae nanico.

Priscylla: ha una fame d'oro che da nano puoi anche capire ma per le tue motivazioni non sempre condividere: tuttavia le sue intenzioni non sono malvagie e quando hai qualcosa da dirle gliene parli apertamente.

Aevaris: non ti piace la sua saccenza ma ritieni che la sua competenza sia spesso necessaria. Lasci che a gestirlo sia Priscylla.

Wilson: un sopravvissuto nato come te e, per certi versi, un amico; ha però a difficoltà a capire quando un combattimento va iniziato e ancora più quando va finito, e lo aiuti in ambo i casi.

Dakalos: meglio ignorare quello che dice, dato che questo povero ragazzo non sa di cosa parla. Non ti sembra malvagio, ma sei sinceramente convinto che abbia perso il senno e che Priscylla lasci che viaggi con voi per pietà.

Karug Strongarm, Mezzorco Paladino

Karug è stato mani per pelare patate, poi gambe per pulire il pontile, poi muscoli ai remi, sempre da schiavo, con notevole profitto per il patrigno che lo ha venduto e per chi lo ha comprato.

Karug è stato venduto da piccolo, è cresciuto nella servitù e nonostante questo, o forse proprio per questo, ha mantenuto una attitudine alle giuste cause che gli ha fruttato tanti amici e più della sua dose di nerbate.

Karug è stato il primo schiavo ad essere liberato da Raggen: gli deve la vita e da allora la dedicano, assieme, a punire chi commette il male e a proteggere chi lo subisce.

Karug prova affetto per i bambini in difficoltà come lui lo è stato (sono i figli che non ha mai avuto) e per Raggen che lo ha salvato (è il padre che non lo ha mai voluto).

Karug non ha avuto timore di parlare da schiavo, men che meno ne ha da uomo libero: è più svelto di lingua che di testa, ma più che di entrambe lo è di cuore.

RAPPORTI CON IL GRUPPO

Raggen: la persona che ti ha salvato e cui devi tutto, sei diventato un vendicatore seguendo il suo esempio.

Priscylla: una donna forte ed affascinante: è una guida nelle cose pratiche ma credi tu debba mantenere una bussola più ferma della sua in quelle morali.

Aevaris: non capendo o conoscendo quasi mai ciò di cui parla, ti mette in soggezione.

Wilson: è chiaro che gli piace combattere anche se non lo ammetterà mai; visto il tuo sangue orchesco lo puoi anche capire. A parte questo è una brava persona, si lamenta spesso ma è tutta una finta, quando ci sono da portare carichi pesanti lui c'è.

Dakalos: ogni parola che esce dalla sua bocca è un abominio secondo gli insegnamenti di Raggen e degli dei! Devi assolutamente correggerlo quando sbaglia, specie in presenza di bambini che potrebbero esserne influenzati negativamente.

Priscylla Methanys, Umana Barda

Priscylla è barda e figlia di mercanti: per lei il mare più che ispirazione per sonate è mezzo di profitto.

Priscylla è in grado di fare battere il cuore a pirati che non lo dovrebbero avere, di fare fermare la barca per ammirarla allo scafista più scafato ed ha perso il conto dei navigatori a cui ha fatto perdere la bussola.

Priscylla lascia credere ma non lascia fare e sicuramente non lascia correre.

Priscylla sa che non è tutt'oro ciò che luccica, ma sa anche che se qualcosa luccica ed è oro è meglio prenderla.

Priscylla sa che il suo atteggiamento può dare adito a qualche fraintendimento; sa anche che, nella maggior parte dei casi, un sorriso ed una battuta la possono fare uscire da qualsiasi situazione.

Priscylla apprezza la tranquillità e si prende rischi calcolati: se c'è proprio da rischiare per diventare ricchi, perchè non compiere gesta eroiche che danno lustro al proprio nome ed aiutano gli altri? Questo è anche il modo migliore di coinvolgere qualche testa calda piena di motivazioni nobili e priva di richieste economiche... come Raggen e Karug.

RAPPORTI CON IL GRUPPO

Raggen: in realtà lo rispetti per la sua dedizione e le sue capacità, ma soprattutto ti rendi conto che per metà del gruppo è un modello, quindi cerchi di coinvolgerlo nelle tue decisioni.

Karug: altri muscoli per la causa, questo massiccio stereotipo dei paladini e dei mezzorchi è una carta importantissima da giocare in contesti molto specifici, quelli in cui la sua ingenuità non genera danni.

Aevaris: un partner d'affari affidabile e un cervello in più su cui contare, fossero tutti così! Beh... in realtà fossero tutti così dovresti condividere di più le tue decisioni e non potresti sfruttare il tuo fascino, quindi ripensandoci va bene che ce ne sia solo uno.

Wilson: A volte va un po' incentivato a scuotersi dal suo torpore, ma quando parte... hai scoperto che i tuoi sorrisi come incentivo con lui funzionano benissimo.

Dakalos: è come giocare la "matta" in un gioco di carte di cui nessuno ti ha spiegato le regole: probabilmente facendo affidamento su di lui esce fuori qualcosa di positivo ma imprevedibile. Da usare in piccole dosi o massicciamente quando si è disperati.

Aevaris Thornsower, Umano Mago

Aevaris è partito come un pessimo studente dagli ottimi risultati; difficile studiare tutta la lezione, quando si possono prevedere le sole domande che ti verranno fatte. Poi quando si è presto reso conto che il suo dono non era alla portata di tutti ha deciso di farne arte.

Aevaris, quando ha scrutato nel suo futuro, si è sempre visto in mare; poichè non si cura molto di dove si trovi o di chi abbia intorno, purchè possa usare i suoi poteri, si è lasciato portare dai venti del cambiamento ed ha incontrato Priscylla, una fonte di guai e di opportunità che ha il valore aggiunto di fornirgli tutto il pragmatismo che gli manca.

Aevaris è uno dei pochissimi immuni al suo fascino, cosa che gli è valso il suo rispetto: le lascia la parola, anche se a volte sbotta incurante dell'opinione degli altri, preciso al punto da essere irritante, realista al punto di essere cinico.

Aevaris esprime solo in un caso una passione fuori dal comune: quando mostra un "interesse puramente accademico".

RAPPORTI CON IL GRUPPO

Raggen: motivato, cocciuto, affidabile. Da sfruttare.

Karug: superstizioso, ingenuo, monotematico. Da ignorare.

Priscylla: qui vale la pena di dedicare più di tre parole. Ragazza sveglia e pragmatica in abbondanza anche se non arriva a grandi vette di pensiero astratto, cionondimeno ha una forma di savoir faire fondamentale. Da rispettare.

Wilson: bipolare con una parte noiosa ed una pericolosa. Da centellinare.

Dakalos: iperattivo, brillante, folle. Da studiare.

Wilson Warshare, Umano Ranger

Wilson ha combattuto centinaia di battaglie come esploratore e guastatore scelto. Veterano di mille battaglie, ha lasciato la cività per un'isola deserta per realizzare il suo sogno: essere lasciato in pace.

Wilson ha vissuto la sua pace per sette anni, poi la sua isola è diventato punto centrale di una sfida tra ciurme di pirati. Per settimane, i predatori dei mari hanno imparato a temere l'ombra che attaccava, furente, chiunque disturbasse la sua quiete: poi Raggen e Karug si sono uniti alla festa, e con il loro aiuto Wilson ha sconfitto tutti i filibustieri, riacquistando una pace che non desiderava più.

E' stato allora infatti che Wilson si è reso conto che amava ancora troppo la vita da avventuriero e il brivido della lotta e si è unito a loro.

Wilson odia le occasioni formali e quasi tutte le situazioni affollate tranne le battaglie; la lotta è il suo modo preferito per processare il caos del mondo.

E' apparentemente recalcitrante ad agire, e pessimista su tutto: digrignare i denti durante le battaglie o quando le pregusta è il modo migliore per nascondere il sorriso che gli si forma spontaneamente in questi casi.

Meglio allora mugugnare qualcosa sul terminare il lavoro in fretta per tornare a godersi la "pensione": in fondo Wilson non vuole che lo si prenda per una di quelle reclute debosciate.

RAPPORTI CON IL GRUPPO

Raggen: uno dei pochi che ha conosciuto una forma di disciplina adatta a tenere insieme un gruppo altrimenti troppo variegato.

Karug: tanto entusiasmo giovanile, ma deve entrargli in testa che nelle missioni ci si entra quando si è pronti, non quando è giusto farlo.

Priscylla: acume tattico da generale, naso all'insù da principessa e ammiccamenti da cameriera di taverna: in pratica il capo ideale. Speriamo che oltre alle chiacchiere ti conceda altre ricompense...

Aevaris: mai amato troppo i maghi e i loro interessi così fuori dal mondo, ma ti sembra competente e utile.

Dakalos: in ogni compagnia c'è sempre qualcuno che è stato reclutato nonostante lo si sarebbe dovuto congedare. In genere, a costoro dopo una o due battaglie salta qualcosa in testa e divengono mine vaganti ed intermezzi comici. Questo a Dakalos deve essere successo una decina di anni fa e da allora è peggiorato. Meglio ignorarlo.

Dakalos Sherazan, Mezzelfo Warlock (Stregone in PF)

Dakalos, per avere venduto la sua essenza ad entità oltre lo spazio ed il tempo, è sorprendentemente gioviale. Certo, che la conoscenza assoluta debba essere diffusa nel mondo a qualsiasi prezzo non è sempre così semplice da spiegare, ma insomma, cosa c'è di male?

Dakalos non nasconde la sua scelta più di tanto, anzi incurante delle convenzioni della gente comune parla apertamente di cose sgradevoli come morte, tortura e follia senza alcun filtro.

Dakalos immancabilmente fa notare le cose da una prospettiva diversa: questo lo rende spesso affascinante e disturbante. Il fatto che la vita sia il sogno di un folle, governato da entità senza nome che hanno potere superiore agli dei non rende tutto insensato; solo, ciascuno ha la possibilità di dargli il senso che vuole. Dakalos ha il dovere di fare notare le premesse per far sì che si arrivi alle conclusioni.

Dakalos è destinato ad una eternità di follia insensata? Beh, non lo siamo forse tutti? Non è il caso per questo di urlare e sbavare come un pazzo accanendosi sulla fabbrica di una realtà illusoria in un riprovevole cliché. Ogni tanto, meglio svagarsi un po'.

Dakalos sa che non tutti lo capiscono, anzi probabilmente nessuno lo fa, ma Aearis ci va sorprendentemente vicino e Priscylla sembra tollerarlo abbastanza, ragione sufficiente per collaborare con loro. Quanto agli altri, se lo capiranno saranno illuminati, in caso contrario saranno spassosi: una situazione vincente in ogni caso.

RAPPORTI CON IL GRUPPO

Raggen: una bravissima persona che ha capito che il mondo è un luogo infestato da folli. Lui ha temporaneamente deciso di eliminarli piuttosto che unirsi a loro, questione di punti di vista.

Karug: simpatico energumeno con idee primitive sulla natura del cosmo e con un encomiabile quanto involontario senso dell'umorismo nel commentare quello che dici come un vecchio parruccone. Decisamente da sfruttare quando la situazione è noiosa.

Priscylla: purtroppo qui sembra esserci molto cosiddetto buonsenso ed attenzione alle ingannevoli ricchezze del mondo, forse troppo per potersi fermare e riflettere seriamente sui suoi inganni. Il tempo però non è lineare, ti ripeti sempre ossessivamente in questi casi, e chissà che le opportunità di farla riflettere non emergano.

Aearis: l'unico che ha il cervello per capire che c'è qualcosa di molto sospetto nella realtà che viviamo, per ora tenta ancora la strada del controllo ma con ancora qualche anno di studio dovrebbe capire l'insensatezza del mondo, aspettiamo quel giorno.

Wilson: sprazzi di follia solo a malapena contenuti da una facciata di nichilismo? Ottimo, un po' di sforzi e faremo di lui un vero adepto.