



**Nome:**  
**Claudio**

**Nickname:**  
**Siphreus**

### La Storia

Un passato nebuloso, il suo. Alcune fonti contrastanti attribuiscono a "Duke3D" i suoi natali. Vista la disponibilità a viaggiare, Siphreus navigò in lungo ed in largo nella galassia, approdando quasi per caso alla stazione orbitante di Knot, suo antico amico, e nel cui regno la tecnologia dava alla luce le prime reti. Lì conobbe la Forza con Quake, ed il sommo maestro Chewcchaebacca. Questi rimase così deliziato da quanto potente la Forza scorresse in lui che ne fece il suo allievo padawan. Fu così che Siphreus seguì il maestro attivamente, senza perdere alcuna occasione per essere scopato da lui in arena.

Il suo addestramento fu lento e doloroso, come una penetrazione anale, ma ben presto dimostrò capacità di movimento notevoli e grande agilità. "Strappa filetti" fu il suo nome di battaglia prima e "Hi-glander" dopo. Durante la sua permanenza nella stazione orbitante, conobbe "Dito in culo", giovane viaggiatore inesperto e, col contributo di Chewcchaebacca, partecipò attivamente alla sua deflorazione per poi seguire con lui un duro addestramento, (famoso rimarrà il giorno del "battesimo"). Ma il codice proibiva ai maestri di avere più di un allievo, quindi fu Siphreus per primo ad ottenere i favori di Chewcchaebacca. Divenuto cavaliere, Siphreus si accollò la responsabilità di addestrare il giovane Clark Maul.

Ma il consiglio dei cavalieri Quakers era stato poco saggio a non prevedere l'imminente tragedia: con l'uscita di Quake2, i giovanissimi cavalieri si ribellarono, rifiutando il progresso e la possibilità di occupare questo nuovo sistema. Siphreus e Clark Maul, così, ancora inesperti,

pur di non sottostare alla decisione del gran consiglio, si auto-esiliarono, relegandosi nella cerchia (o nerchia...) più periferica della galassia. Lì, durante il periodo noto come la prima guerra degli scroti, presero ad auto-addestrarsi, onde acquisire sempre maggiore tecnica e confidenza con il combattimento.

All'uscita di Quake3Arena, Siphreus fremeva, ansioso di riguadagnare di diritto il suo posto nell'accademia, e poter così manifestare quanto appreso in tanti mesi di sacrificio. Ma durante uno dei suoi viaggi nel quadrante G, egli venne a conoscenza di una nuova Forza, misteriosamente simile a quella che già conosceva, ma di una qualità completamente diversa. Ammaliato dalle possibilità, Siphreus tentò di introdurre presso il gran consiglio quella sua scoperta, ripresentandosi dalla cerchia periferica. Inizialmente questo oggetto misterioso venne studiato con superficialità, sino quasi a negarne la reale esistenza. Di fronte al diniego del consiglio, Siphreus, accecato dall'odio, accese la miccia di una bomba, la cui esplosione era destinata a sconvolgere il mondo allora conosciuto: la seconda guerra degli scroti. In questo periodo di barbarie e disastri, egli, inizialmente solo, quindi seguito dal fedele compagno Clark Maul, identificò in quella eccezionale scoperta, il lato oscuro della Forza. Segnò con violenza le differenze tra le due fazioni e diede un nome a quella misteriosa e fascinosa essenza: Unreal Tournament. Rinnegando i suoi insegnamenti decise di tornare al rango di discepolo per apprenderne i segreti. Sarà il primo cavaliere Quaker della storia a votarsi al lato oscuro, rinnegando la Id.

Dopo settimane di duro lavoro, Hi-glander acquisì il nuovo nome di Rocco-One-Kenobi ("One" indica appunto il suo status di primo convertito). Fondò così con Clark Maul la "Dick Legion" e successivamente diedero vita al CLAN-G. Ma non contento, Roccowan, creò una nuova cella: mUTrix. Essa rappresenta, a suo giudizio, il futuro del Grevement.

Divenuto incredibilmente potente, Siphreus torna dalla cerchia esterna, ed offre all'antico signore dell'accademia Knot, di allearsi a lui. Questi cede, e scioglie l'ultima resistenza del lato chiaro: la sua vittoria è ormai completa.

Attualmente, Siphreus, guida l'illuminata e potente cella di mUTrix, lanciando ogni giorno, il segnale pirata di accesso ad Unreal Grevement.

### **Peculiarità**

- Attaccante di razza (nonostante un passato di corpo a corpo non eccelso) · Mai sottovalutarlo: non conosce istinto di conservazione e dolore
  
- Se lo incontrate in arena appena comparso, non pensiate che sia meno pericoloso: pur di uccidere, attaccherebbe le sue vittime con gli scarponi a suola consumata!
  
- Se pensate che sia l'uomo che vorreste a coprirvi mentre portate la bandiera nemica in base, aspettate di vedere sventolare il vostro vessillo