

NOME DELL'INTREPIDO

Wiz Delecto

CLASSE
StregoneORIGINE
Umana

CLASSE ARMATURA: 11
INIZIATIVA: +0
VELOCITÀ: 9m
PERCEZIONE PASSIVA (SAGGEZZA): 11

CARATTERISTICA EROICA:
Carisma

ISPIRAZIONE
BONUS DI COMPETENZA

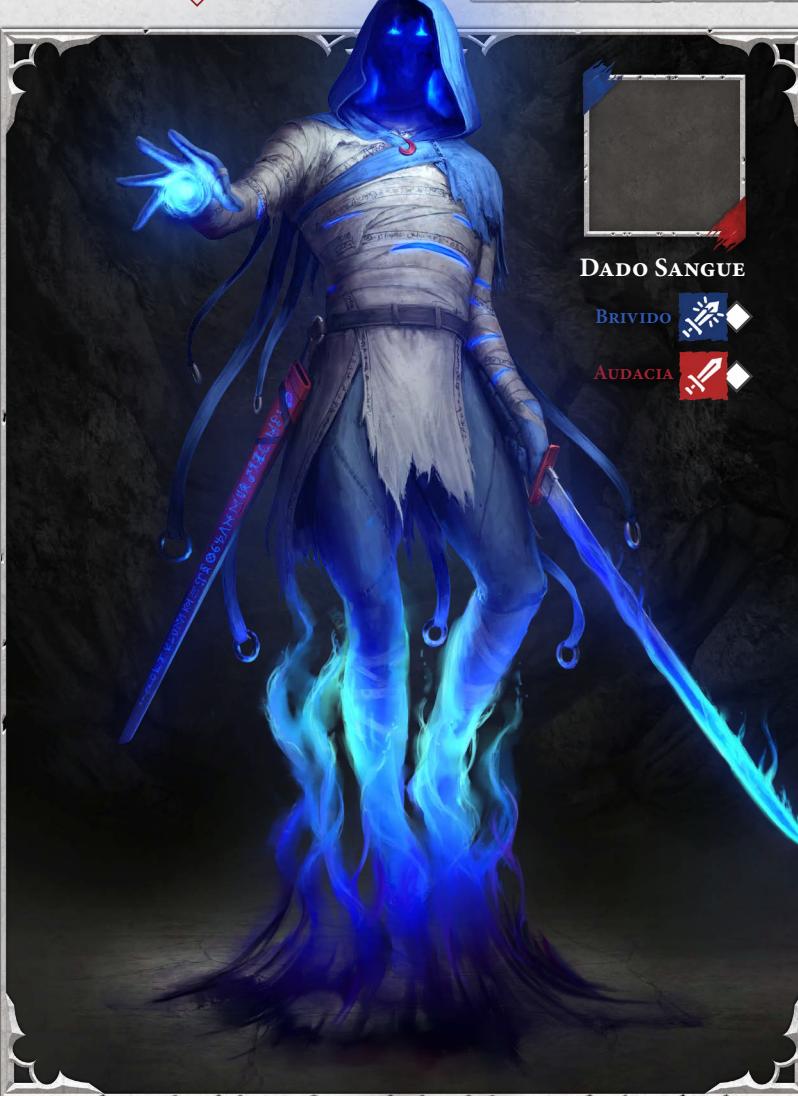
PUNTI FERITA ATTUALI: 8
PUNTI FERITA TEMPORANEI: 0
DADI VITA: 1d6
TS CONTRO MORTE:
TOTALE: 1d6
SUCCESSI: 3
FALLIMENTI: 2

TIRI SALVEZZA:
FORZA: 9 -1
DESTREZZA: 11 +0

TIRI SALVEZZA:
FORZA: 9 -1
DESTREZZA: 11 +0
COSTITUZIONE: +4
INTELLIGENZA: +5
SAGGEZZA: +5
CARISMA: +5

ABILITÀ:
COSTITUZIONE: 15 +2

ABILITÀ:
INTELLIGENZA: 14 +2
SAGGEZZA: 13 +1
CARISMA: 16 +3
ACROBAZIA (DES)
ADDESTRARE ANIMALI (SAG)
ARCANO (INT)
ATLETICA (FOR)
FURTIVITÀ (DES)
INDAGARE (INT)
INGANNO (CAR)
INTIMIDIRE (CAR)
INTRATTENERE (CAR)
INTUIZIONE (SAG)
MEDICINA (SAG)
NATURA (INT)
PERCEZIONE (SAG)
PERSUASIONE (CAR)
RAPIDITÀ DI MANO (DES)
RELIGIONE (INT)
SOPRAVVIVENZA (SAG)
STORIA (INT)



NOME	BONUS ATT.	DANNI/TIPO
Pugnale	+2	1d6 perforanti
Bastone Ferrato	+2	1d6 contudenti
Raggio di Gelo	+5	1d8 freddo*

*La velocità del nemico è ridotta di 3 metri fino all'inizio del tuo prossimo turno.

ATTACCHI E INCANTESIMI

Brivido Arcano. Quando rilanci il Dado Sangue e da Brivido ottieni Audacia, puoi decidere di tenere il Brivido per recuperare uno slot incantesimo di un livello a cui hai accesso.
Discendenza Psichica. Al 1° livello, ottieni accesso ad una riserva di Punti Psiche pari ad 1 + il modificatore di Saggezza (nel Manuale di Blood & Sword introdurremo questa meccanica anche per gli altri personaggi). Come azione nel proprio turno, puoi spendere 1 Punto Psiche per:
→ spendere e lanciare 1 Dado Vita per recuperare Punti Ferita pari al risultato;
→ recuperare 2 Punti Stregoneria.
Puoi anche spendere 2 Punti Psiche per rimuovere un livello di Esaurimento.
Mente Acuta. (vedi il manuale a pag. 107)
Già Spezzati. Un Intrepido della Desolazione dispone di vantaggio al tiro salvezza per non essere paralizzato.
Discendenti del Cataclisma (opzionale). Un Intrepido della Desolazione ottiene il Talento del Sangue Marchio di Corruzione Arcana, a discrezione del Gran Maestro.
PRIVILEGI E TRATTI

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

CAR

CD TIRO SALVEZZA INCANTESIMI

13

BONUS ATTACCO INCANTESIMI

+ 5

Gilda: A scelta del Gran Maestro. Wiz vi è entrato dopo essere sopravvissuto a Balhazar per saldare il proprio debito.

Addestramento: Cicatrici Mistiche (Ricevuto da Balhazar).
Privilegio d'Addestramento: Calma Interiore. Se medito almeno 1 ora in un riposo, dispongo di vantaggio alle prove di Carisma (Inganno) atte a simulare o a mascherare le tue emozioni. In più, quando passo da Audacia a Brivido posso accumulare un livello di esaurimento psichico per mantenere l'autocontrollo e ritornare Audace all'inizio del tuo turno successivo. (Vedi pag. 71 per Addestramento e Privilegio d'Addestramento).

ADDESTRAMENTO O SEGNO DISTINTIVO

Tratti di coraggio:
Le cicatrici sono l'emblema della mia forza.
Certi segreti è meglio che rimangano celati nei più profondi recessi.

TRATTI E FONTI DI CORAGGIO

Fonte di paura: Balhazar.
Tratto di paura: Finire come chi si è addestrato con me ed è morto a causa delle torture di Balhazar.

TRATTI E FONTI DI PAURA

Linguaggi: Selentino, Cabbandari.

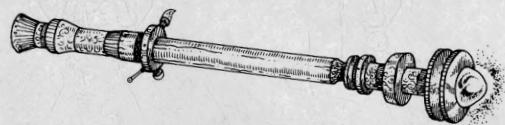
COMPETENZE E LINGUAGGI

"Ero un assistente del Mago Balhazar, forse il più magnanimo dei signori di Krarth. Quando i suoi campioni vinsero il torneo e a lui spettò la reggenza della piana, come da tradizione accolse sotto la sua ala protettrice tredici rampolli delle famiglie nobili giunti da tutto il continente per istruirli al mestiere della magia. Io ero il peggiore tra tutti, sapevo a malapena leggere e scrivere, e prima di diventare un apprendista Stregone trascorrevo il tempo a ubriacarmi nelle taverne, sfuggendo ai miei tutori. Da sobrio avevo un unico desiderio: aprire una locanda. Ma attenzione, non una bettola qualsiasi, avevo in mente un'attività di lusso con sommelier esperti e selezionati provenienti da ogni angolo delle Terre di Leggenda. Avevo già dilapidato un patrimonio nella ricerca di vini e personale.

Mio padre era armaiolo e, disperato, promise a Balhazar di rifornire gratuitamente gli Intrepidi che avrebbero partecipato al torneo sotto il suo stendardo, purché mi accettasse come adepto in caso di vittoria. Il Mago da anni non assumeva il controllo della regione, per questo non mi preoccupai troppo dell'accordo e durante la competizione affittai una locanda e avviai la mia onesta impresa. Fu una settimana splendida, la più bella della mia vita, un festino ininterrotto che si concluse il giorno dell'elezione. Quel mattino mi risvegliai tra le lenzuola di raso del letto padronale a baldacchino con una spada puntata alla gola e mio padre che sbraitava di fare i bagagli. Quando giunsi al palazzo di Balhazar insieme agli altri apprendisti, ero certo che sarei morto entro una settimana: la magia è un potere arduo da padroneggiare e non ammette sbagli. I miei compagni erano tutti degli eruditi e alcuni già sapevano compiere dei trucchi niente male, mentre io era già tanto se riuscivo ad allacciarmi gli stivali al mattino. Eppure la mia incapacità fu la mia salvezza.

Nel corso dei mesi successivi assistetti a spettacoli raccapriccianti: il ragazzo con cui dividevo la stanza si trasfisse lo stomaco evocando una Lama Magica nella direzione sbagliata, una giovane elfa di Crescentium impazzì dopo aver inalato per scherzo le Nebbie di Morte, una nana del nord a cui facevo il filo finì spiaccicata sotto una Colonna di Sale, altri due apprendisti si dissanguarono a vicenda dopo aver lanciato l'Incantesimo del Vampiro... cadevano come mosche uno dopo l'altro e nel frattempo io imparavo da quegli errori. Della mia classe fui l'unico a sopravvivere e, nel corso degli anni, appresi i rudimenti delle arti arcane, senza infamia e senza lode. Una settimana fa ho terminato il mio percorso di studi e Balhazar ha dato una festa in mio onore: non saprei dire se per celebrare il traguardo o per il sollievo che me ne andassi, ma in compenso mi è stata affidata la scelta dei vini... è stata una serata memorabile, anche perché una torre è andata in fiamme, ma nessuno ricorda cosa sia successo.

Quando sono tornato in città, ho scoperto di essere ricercato dalle guardie per non aver versato agli esattori delle tasse i regolari tributi per la vendita di alcolici nella settimana del torneo, ma dopo tutto questo tempo gli interessi dei balzelli sono lievitati a tal punto che soltanto un miracolo potrebbe salvarmi dal cappio. Spero che il bottino di questa Missione, per cui la vostra Gilda cercava uno Stregone, basti a saldare il mio debito!"



STORIA DELL'INTREPIDO

TRUCCHETTI

Mano Magica

Evocazione Minore di Faltyn

Luce

Raggio di Gelo

LIVELLO **SLOT** **SLOT SPESI**

1°

2

Dardo Incantato

Individuazione del Magico

Cuoio (CA = 11 + mod. Des.)

Acciarino e pietra focaia, abiti da viaggiatore, un bastone, 5 torce, un giaciglio, 10 razioni giornaliere, zaino, una borsa per componenti, un libro di studio.

EQUIPAGGIAMENTO E TESORI