

NOME DELL'INTREPIDO

Ash Securis

NOME GIOCATORE

CLASSE

Guerriero

ORIGINE

Umana

BLOOD SWORD

PUNTI ESPERIENZA

LIVELLO

1°

CLASSE ARMATURA



INIZIATIVA



VELOCITÀ



PERCEZIONE PASSIVA (SAGGEZZA)



CARATTERISTICA EROICA

Forza

ISPIRAZIONE

BONUS DI COMPETENZA

PUNTI FERITA ATTUALI

12

PUNTI FERITA TEMPORANEI

DADI VITA

TOTALE
1d10

TS CONTRO MORTE

SUCCESSI FALLIMENTI

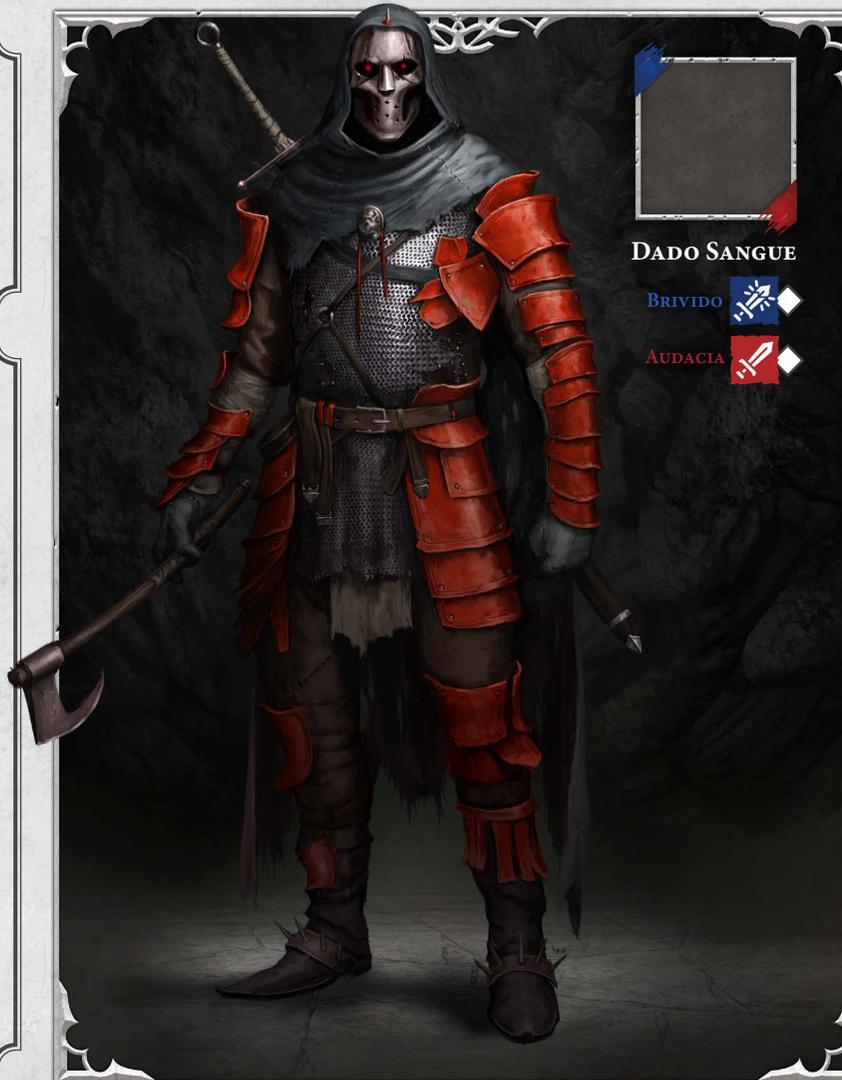


TIRI SALVEZZA

- +5 FORZA
- DESTREZZA
- +4 COSTITUZIONE
- INTELLIGENZA
- SAGGEZZA
- CARISMA

ABILITÀ

- ACROBAZIA (DES)
- ADDESTRARE ANIMALI (SAG)
- +5 ATLETICA (FOR)
- FURTIVITÀ (DES)
- INDAGARE (INT)
- INGANNO (CAR)
- +1 INTIMIDIRE (CAR)
- INTRATTENERE (CAR)
- +3 INTUIZIONE (SAG)
- MEDICINA (SAG)
- NATURA (INT)
- +3 PERCEZIONE (SAG)
- PERSUASIONE (CAR)
- RAPIDITÀ DI MANO (DES)
- RELIGIONE (INT)
- +3 SOPRAVVIVENZA (SAG)
- STORIA (INT)



DADO SANGUE



NOME	BONUS ATT.	DANNI/TIPO
Ascia	+5	1d6+3 taglienti
Spada Lunga	+5	1d8+3 taglienti
Ascia (lancio*)	+4	1d6+2 taglienti

*(gitt. 6/18), leggera

ATTACCHI E INCANTESIMI

Brama di Avventure. Quando vieni colpito da un attacco e perdi almeno 5 Punti Ferita, puoi spendere la tua reazione per rilanciare il Dado Sangue. Se ottieni Audacia, recuperi 1d6 Punti Ferita e puoi eseguire un'azione di movimento aggiuntiva.

Devi completare un Riposo per usare questo privilegio di nuovo.
Ardente Valore. Dal 1° livello, ottieni un aumento di caratteristica gratuito al punteggio di Costituzione. Inoltre, scegli un'arma preferita tra quelle da guerra: fintanto che hai Audacia, l'arma scelta infligge 2 danni extra quando va a segno.

Riverbero di Resilienza. Dal 1° livello in poi, puoi esplodere la resilienza e usare l'azione bonus per rilanciare il Dado Sangue. Ottieni un ammontare di Punti Ferita temporanei pari al doppio dell'Audacia del Branco. Non deve possedere punti ferita temporanei per poter utilizzare nuovamente il Riverbero di Resilienza.

Bellezza Ribelle. Vantaggio al tiro salvezza su Carisma per non essere affascinato. Quando cerchi di affascinare una creatura con un privilegio o un incantesimo puoi usare l'azione bonus per imporre svantaggio al tiro salvezza del bersaglio.

Violento per Necessità (opzionale). Al 1° livello ottengo il Talento del Sangue Spirito di Sopravvivenza.

PRIVILEGI E TRATTI

CARATTERISTICA DA
INCANTATORE



CD TIRO SALVEZZA
INCANTESIMI



BONUS ATTACCO
INCANTESIMI



Gilda: Ardenti.

Addestramento: Forgiato dalla Fatica.
Privilegio d'Addestramento: Fervore Contagioso.
Quando lancio il Dado Sangue e da Brivido passo ad Audacia, posso spendere ispirazione per condividere la mia rinnovata energia con un altro membro del Branco: una creatura amica entro 9 in stato di Brivido diventa Audace ripristina 1d6 punti vita. (Vedi pag. 75-76 per Addestramento e Privilegio d'Addestramento).

ADDESTRAMENTO O SEGNO DISTINTIVO

Tratti di coraggio:

Credo nel destino, chiunque sia a domarlo; se non ci credessi non sarei qui ora.
Non tutti i mali vengono per nuocere.

TRATTI E FONTI DI CORAGGIO

Fonte di Paura: Echidna

Tratto di Paura: Fatemi combattere tutto tranne serpenti e ragni!

TRATTI E FONTI DI PAURA

Linguaggi: Ellesico, Selentino, Mercaniano

COMPETENZE E LINGUAGGI

“Avevo perso i miei primi denti quando mi condussero al Cauldron, il baratro nero al centro della Piana di Krarth; una ferita aperta nel suolo che sbuffava soffocanti vampate di fumo giallo e solforoso verso il cielo grigio come l'ardesia. Quell'abisso interminabile circondava le rovine di Spyte, bloccandone da due secoli gli spiriti maligni che le abitavano.

Si dice che le sue profondità arrivino fino alle radici della Terra.

E io stavo per esservi gettato dentro.

Mio padre era morto qualche giorno prima con il cranio spaccato dal calcio di un cavallo, imbrozzarrito dai tuoni di un temporale, mentre stava riportando le bestie nella stalla. Io e i miei quattro fratelli maggiori lo seppellimmo nel campo il mattino dopo. Mia madre non era presente.

Tornò al tramonto, accompagnata da una vestale del culto di Echidna, la Signora delle Idre. Ricordo che quella donna dal volto affilato e dalle vesti smeraldo mi fissava con le sue pupille di serpente, mentre affermava che la nostra famiglia era stata maledetta per i nostri peccati.

Si portò via tutto come offerta per il tempio: gli animali, le provviste e il nostro carro. Ci lasciò soltanto una capra, per compiere un sacrificio riparatore, ma mia madre preferì condurre me all'abisso; era la cosa più ragionevole da fare, mancava ancora un mese alla semina.

Ricordo che chiusi gli occhi quando mi prese per le braccia, e immaginai di volare per sempre in quel pozzo maleodorante.

La fermò la voce di un mercante di Selentium che barattò la mia vita con una gabbia di conigli. Fui obbligato io stesso a gettarlo nel Cauldron, come vuole l'usanza: ognuno è responsabile del sangue versato per la propria salvezza.

Scoprii soltanto nei giorni seguenti che il nano selentino era appostato lì da giorni per strappare altri bambini dalle fauci dell'abisso, così da poterli vendere al mercato degli schiavi. Io fui fortunato e finii come sguattero nella Gilda degli Ardenti, invece che in un bordello di Crescentium, come il resto dei miei quattordici compagni di sventura.

Riguadagnai la libertà da adolescente, quando salvai Dalek, il capo del distaccamento locale della Gilda, dall'attacco di un ragno gigante che divorava le vacche di un villaggio sperduto nella foresta di Drakken. Ero il suo scudiero e mi lanciai contro la creatura prima che lo attaccasse alle spalle, sbucando fuori da un ingresso nascosto della sua tana, che avevamo appena dato alle fiamme.

L'aracnide mi aprì un fianco con le sue zanne e mi scaraventò contro le rocce. Rinvenni dopo tre giorni nel mio giaciglio in un angolo della stalla della nostra Tana, avevo le ossa delle gambe spezzate e steccate alla buona con due pezzi di legno, mentre il ventre ferito si era infettato sotto la fasciatura e un groviglio di vene nere pulsava sotto la pelle. Vomitai per il dolore, ma ero in vita e questo bastò alla Gilda per pagare le cure di uno Stregone.

Quello stesso giorno divenni un Intrepido e un cacciatore di mostri, ma Dalek non ha mai dimenticato di far pesare il mio debito in questi anni, anche quando finì il suo mandato al comando, e se ora sono qui con voi, su questa chiatta, senza avere la più pallida idea di cosa dovremo affrontare, non sono sorpreso: il mio sacrificio ai demoni era stato semplicemente rimandato.”



STORIA DELL'INTREPIDO

TRUCCHETTI

Empty lines for Trucchetti.

LIVELLO SLOT SLOT SPESI



Empty lines for equipment and treasure details.

Armatura di Piastre

(CA pari a 14 + Des, max +2)

Acciarino e pietra focaia, abiti da viaggiatore, un bastone, 5 torce, un giaciglio, 10 razioni giornaliere, zaino, corda di canapa da 15 metri, utensili da cuoco.

EQUIPAGGIAMENTO E TESORI