

NOME DELL'INTREPIDO

Pain Baculi

NOME GIOCATORE

CLASSE

Saggio

ORIGINE

Nanica

## BLOOD SWORD

PUNTI ESPERIENZA

LIVELLO

1°

CLASSE  
ARMATURA

INIZIATIVA



VELOCITÀ

PERCEZIONE PASSIVA  
(SAGGEZZA)CARATTERISTICA  
EROICA

Destrezza

ISPIRAZIONE

BONUS DI  
COMPETENZAPUNTI FERITA  
ATTUALI

12

PUNTI FERITA  
TEMPORANEI

DADI VITA

TOTALE

1d8

TS CONTRO  
MORTE

SUCCESSI

FALLIMENTI

## TIRI SALVEZZA

- +3 FORZA
- +4 DESTREZZA
- COSTITUZIONE
- INTELLIGENZA
- SAGGEZZA
- CARISMA

## ABILITÀ

- +4 ACROBAZIA (DES)
- ADDESTRARE ANIMALI (SAG)
- ARCANO (INT)
- +3 ATLETICA (FOR)
- FURTIVITÀ (DES)
- INDAGARE (INT)
- INGANNO (CAR)
- INTIMIDIRE (CAR)
- INTRATTENERE (CAR)
- +4 INTUIZIONE (SAG)
- +4 MEDICINA (SAG)
- NATURA (INT)
- PERCEZIONE (SAG)
- PERSUASIONE (CAR)
- RAPIDITÀ DI MANO (DES)
- RELIGIONE (INT)
- +4 SOPRAVVIVENZA (SAG)
- STORIA (INT)

## DADO SANGUE

BRIVIDO

AUDACIA

NOME

BONUS ATT.

DANNI/TIPO

Bastone Ferrato

+4

1d6+2 contun.

## ATTACCHI E INCANTESIMI

Nano - Tratti del Nano e del Nano delle Colline.

**Infondere Audacia.** Quando rilanci il Dado Sangue e da Brivido ottieni Audacia, puoi spendere la tua Ispirazione per condividere la rinnovata energia con altri. Scegli un alleato che si trovi entro 9 metri da te con Brivido. L'alleato scelto cambia il proprio Dado Sangue da Brivido ad Audacia e recupera 1d6 Punti Ferita.

**Difesa Senza Armature.** La CA è pari a 10 + mod. di Des. + mod. di Sag. senza armature.

**Curiosità Atavica.** Competenza in Sopravvivenza e in un'arma o armatura media a scelta, e un Fonte di Coraggio aggiuntiva.

**Istinto Mistico.** Vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) per comprendere le intenzioni di chierici, sacerdoti, eremiti e altre figure mistiche.

**Sangue Incorruttibile.** Vantaggio ai tiri salvezza su Carisma per non restare affascinati. Inoltre, se effettuo con successo un tiro salvezza su Carisma per non essere affascinato, ottengo resistenza ai danni psichici per 1 minuto.

**Grandeur d'Altri Tempi.** Competente in due armi a scelta tra le seguenti: spada corta, spada lunga, martello da guerra, martello leggero, lancia da cavaliere. Vantaggio alle prove di Carisma (Intrattenere) quando deve eseguire rituali o attenersi a etichette di comportamento, e vantaggio alle prove di Intelligenza (Storia) quando deve riconoscere Nobili, casate e regni, anche da simboli o scritti.

## PRIVILEGI E TRATTI



Gilda: Stame d'Ossa

Addestramento: Brama di Avventure

Privilegio di Addestramento - Avvezzo alle Avversità.

So dove trovare indizi per scorciatoie e strade secondarie quando mi muovo in territori selvaggi. So sempre in che direzione andare per trovare acqua e cibo a sufficienza per sopravvivere in piena natura e all'aperto. Quando subisco danni a causa di una trappola o nel primo round di un combattimento in cui sono stato sorpreso, posso usare la mia reazione per rilanciare il Dado Sangue: se ottengo Audacia, recupero 1d6 punti ferita e posso effettuare un movimento extra.

(Vedi pag. 75 per Addestramento e Privilegio d'Addestramento).

**ADDESTRAMENTO O SEGNO DISTINTIVO**

Fonte di Coraggio: il Monastero dell'Illuminazione sull'isola di Kaxos

Tratti di Coraggio:

Meglio stanchi e feriti che indolenti.

La vita è un viaggio, la strada è una crescita: non fissarti troppo sulla meta.

**TRATTI E FONTI DI CORAGGIO**

Tratto di paura: Le notti di bufera sono foriere di sventure.

**TRATTI E FONTI DI PAURA**

Linguaggi: Ellesico, Nanico e Selentino

**COMPETENZE E LINGUAGGI**

CARATTERISTICA DA  
INCANTATORE



CD TIRO SALVEZZA  
INCANTESIMI



BONUS ATTACCO  
INCANTESIMI



*"Venni abbandonato sulle rive dell'isola di Kaxos, come molti dei figli delle prostitute in servizio sulle navi pirata quando il padre, legittimo o presunto che sia, muore durante i saccheggi o a causa delle febbri delle sirene; un modo romantico per definire le innumerevoli malattie che è possibile contrarre navigando per mesi su bagnarole lercie e sovraffollate.*

*Mi raccolsero dei pescatori dopo due giorni trascorsi all'ombra di un palmeto, con i granchi che avevano già cominciato a banchettare con i miei piedi, e mi portarono in fin di vita dai Saggi del Monastero dell'Illuminazione, una rocca incastonata sulla cima di quello scoglio inospitale.*

*Ricevetti le cure necessarie e venni affidato a una balia, vivendo in un villaggio di uomini fino alla mia decima primavera. Gli altri ragazzi del luogo non avevano mai visto un nano e divenni oggetto di scherno e sevizie di ogni genere, ma i Monaci avevano altri piani per questo piccolo bastardo: mi fecero chiamare durante una notte di bufera e la famiglia dov'ero ospitato non perse un secondo a sbattermi fuori casa, dopo aver intascato le monete concordate per il mio mantenimento.*

*Fui scortato da un novizio, che rimase muto e impassibile per tutto il tragitto, nonostante lo tempestassi di domande, e non appena varcammo la soglia del cenobio mi tempestò di bastonate. Appresi così la lezione del silenzio.*

*Nell'anno seguente quella prodigiosa tecnica di insegnamento mi permise di acquisire i rudimenti della scrittura e della matematica, mentre assimilavo il concetto di umiltà pulendo le stalle e le latrine. Non ero certo l'unico sguattero in servizio, ma la mia particolare condizione fisica mi rendeva adatto, a quanto pare, ai mestieri più sporchi e modesti.*

*Una volta riportai quest'ingiustizia al tutore di arti letterarie, riconducendo la disparità di compiti al fatto di non essere di razza umana come tutti gli altri inquilini del Monastero. Mi pestò fino a spezzare il suo bastone.*

*Appresi così, ancora una volta, la lezione del silenzio.*

*La mia costituzione compatta e robusta mi permise d'incassare la saggezza dei maestri senza conseguenze troppo gravi, e questa dote li persuase ad iniziarmi alla Via Mistica, una serie di ardue discipline mentali combinate a un rigoroso allenamento fisico. Imparai a tirare con l'arco e le tecniche di combattimento dell'asta, l'arte della Guarigione e la capacità di vedere al buio o attraverso le fitte nebbie delle paludi.*

*Nel frattempo continuavo a svolgere i mestieri umili, ringraziando ogni giorno la mano che mi cibava e mi puniva per la mia avventatezza.*

*La mia vita cambiò quando decisi di lasciare l'isola per seguire un gruppo d'Intrepidi in viaggio verso i mari del nord, a caccia di draghi marini. Prima di andare via, decisi di ringraziare un'ultima volta i miei tutori, restituendo loro la lezione del silenzio mentre riposavano beati nei loro letti. Ho scelto di accettare questa missione perché dal mio errare per il mondo ho imparato che l'ignoto è foriero di grandi pericoli, ma anche di lauti guadagni."*



**STORIA DELL'INTREPIDO**

**TRUCCHETTI**

LIVELLO      SLOT      SLOT SPESI



Acciarino e pietra focaia, abiti da viaggiatore, un bastone, 5 torce, un giaciglio, 10 razioni giornaliere, zaino, borsa da erborista, incenso e incensiere, boccetta d'inchiostro e pennino.

**EQUIPAGGIAMENTO E TESORI**