

NOME DELL'INTREPIDO

Fyrhthe Furis

NOME GIOCATORE

CLASSE

Trickster

ORIGINE

Elfica

BLOOD SWORD

PUNTI ESPERIENZA

LIVELLO

1°

CLASSE
ARMATURA

INIZIATIVA



VELOCITÀ

PERCEZIONE PASSIVA
(SAGGEZZA)CARATTERISTICA
EROICA

Destrezza

ISPIRAZIONE

BONUS DI
COMPETENZAPUNTI FERITA
ATTUALI

10

PUNTI FERITA
TEMPORANEI

DADI VITA

TOTALE

1d8

TS CONTRO
MORTE

SUCCESSI

FALLIMENTI

TIRI SALVEZZA

FORZA

+5

DESTREZZA

+4

COSTITUZIONE

+4

INTELLIGENZA

+3

SAGGEZZA

+2

CARISMA

ABILITÀ

+5

ACROBAZIA (DES)

+3

ADDESTRARE ANIMALI (SAG)

+2

ARCANO (INT)

+2

ATLETICA (FOR)

+5

FURTIVITÀ (DES)

+3

INDAGARE (INT)

+3

INGANNO (CAR)

+2

INTIMIDIRE (CAR)

+2

INTRATTENERE (CAR)

+2

INTUIZIONE (SAG)

+2

MEDICINA (SAG)

+2

NATURA (INT)

+2

PERCEZIONE (SAG)

+3

PERSUASIONE (CAR)

+5

RAPIDITÀ DI MANO (DES)

+2

RELIGIONE (INT)

+2

SOPRAVVIVENZA (SAG)

+2

STORIA (INT)

DADO SANGUE

BRIVIDO

AUDACIA

NOME

BONUS ATT.

DANNI/TIPO

Pugnale*

+5

1d4+3 perf.

Arco Corto**

+5

1d6+3 perf.

*Accurato, Lancio (gitt. 9/18), Leggero

** Due Mani, Munizioni (gitt. 24/96)

ATTACCHI E INCANTESIMI

Elfo Cremisi - Tratti dell'Elfo e dell'Elfo Cremisi.

Addestramento nelle Armi Elfiche. Trucchetto. Linguaggio Extra.

Scorciatoia. Se ti concentri per 1 minuto analizzando ciò che ti circonda, sei in grado di trovare scappatoie alle situazioni più pericolose.

Per mantenere la tua concentrazione non puoi utilizzare altri privilegi che la richiedono. Inoltre, se vieni danneggiato mentre sei concentrato, esegui un tiro salvezza sulla tua caratteristica eroica con CD pari al maggiore tra 10 o la metà dei danni subiti. Con un fallimento, perdi la concentrazione e devi ricominciare da capo. Al termine del minuto di concentrazione, puoi rilanciare il Dado Sangue e scegliere uno dei seguenti benefici:

- crei una nuova scelta nel Crocevia che state affrontando chiamata "Scorciatoia" che permette al gruppo di fuggire in sicurezza, senza però ottenere alcun beneficio o ricompensa;
- trovi modo di soddisfare i prerequisiti per la Fuga da un combattimento da cui potevi fuggire.

Infiltratore Audace. Puoi rilanciare il Dado Sangue quando esegui una prova d'abilità o un tiro d'attacco in cui hai Vantaggio. Dopodiché, somma l'eventuale Audacia del Branco al risultato del tiro e agli eventuali danni inflitti. Puoi utilizzare questo privilegio un numero di volte pari ad 1 + il proprio modificatore di Intelligenza.**Attacco Furtivo.**

PRIVILEGI E TRATTI

Gilda: La Torre d'Ebano

Addestramento: Fiuto per le Scorciatoie
Privilegio d'Addestramento: Trovare una Via d'Uscita.
(Vedi pag. 74 per Addestramento e Privilegio d'Addestramento).

ADDESTRAMENTO O SEGNO DISTINTIVO

Tratti di coraggio:

Persino gli Inferi hanno una chiave d'ingresso.
Non esiste vicolo senza nascondigli.

TRATTI E FONTI DI CORAGGIO

Tratto di paura: Cadere in trappola è l'umiliazione più grande per un cacciatore.

TRATTI E FONTI DI PAURA

Linguaggi: Fatato, Elfico e Selentino

COMPETENZE E LINGUAGGI

CARATTERISTICA DA
INCANTATORE



CD TIRO SALVEZZA
INCANTESIMI



BONUS ATTACCO
INCANTESIMI



"Sono nata nella palude, in una tenda di fango e ragnatele e da bambina ho visto mia sorella morire affogata in una pozza di melma putrida, per raccogliere delle bacche avvizzite; da allora sono cresciuta affilando la mia rabbia per i Maghi di Krarth. Non ho conosciuto altro che la miseria del mio popolo fino a quando mi sono arruolata nella Gilda.

Ero stanca di cacciare ratti e mungere larve, mentre gli anziani si lamentavano di una valle meravigliosa che non avevano mai visto e di un tempo che non avevano vissuto, prima dell'esodo della nostra gente dalla Piana Maledetta.

Noi eravamo i discendenti dei poveri bastardi lasciati qui, in esilio volontario, a guardia delle rovine di un impero che non rifonderemo mai e con la sola guida di un codice nobiliare che non siamo più nemmeno in grado di leggere da quanto sono consumate le pagine.

Ho imparato da sola a rubare, prima ai miserabili contadini dei villaggi, poi alle carovane di mercanti che ogni anno affollano le piazze della cittadella di Kalugen, in occasione del torneo del Labirinto, ma non durò molto: quei bastardi iniziarono ad ingaggiare degli assassini per proteggere il loro carico di carabattole.

Una notte finii con un coltello piantato nella schiena per aver cercato di trafugare delle pelli e quando tornai alla palude, dopo essere stata curata, fui allontanata per aver disonorato la memoria dei nostri fantasmi.

Non poteron farmi regalo migliore: qualche mese dopo, senza farmi riconoscere, mi unii alla stessa banda di assassini che mi aveva ferita.

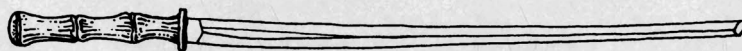
Li ritrovai in una taverna di Helderont, in attesa di partire il mattino seguente per scortare dei venditori di vasellame, e mi offrii di far loro da sgattera durante il viaggio, in cambio dell'arte di uccidere.

Quei quattro mentecatti accettarono di buon grado, del resto gli stessi mercanti li tenevano quanto più distante possibile, disdegnando la loro fetida presenza.

Li sgozzai nel sonno a metà del viaggio, prima che potessero ammazzare altri poveri ladri come me, e mi allontanai con un carro di merci che scambiai con dei ricettatori della Gilda.

Non aspettarono molto a propormi di diventare un'Intrepida dopo aver ascoltato la mia storia: meglio avermi dalla loro parte che contro.

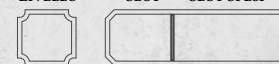
Se ora sono qui con voi, è perché sono stanca di cacciare taglie miserabili, appena sufficienti a riparare l'equipaggiamento."



STORIA DELL'INTREPIDO

TRUCCHETTI

LIVELLO SLOT SLOT SPESI



Cuoio Borchiato

(CA pari a 12 + mod. Des.)

Acciarino e pietra focaia, abiti da viaggiatore, un bastone, 5 torce, un giaciglio, 10 razioni giornaliere, zaino, uno strumento tra arnesi da scasso o Trucchi per il camuffamento, un piede di porco.

EQUIPAGGIAMENTO E TESORI