

NOME DELL'INTREPIDO

Fyrhthe Furis

CLASSE  
TricksterORIGINE  
Elfica

| CLASSE ARMATURA | INIZIATIVA | VELOCITÀ | PERCEZIONE PASSIVA (SAGGEZZA) |
|-----------------|------------|----------|-------------------------------|
| 15              | +3         | 9m       | 12                            |

# BLOOD SWORD

NOME GIOCATORE

LIVELLO  
1°

| PUNTI FERITA ATTUALI | PUNTI FERITA TEMPORANEI | DADI VITA | TS CONTRO MORTE                            |
|----------------------|-------------------------|-----------|--|
| 10                   |                         |           | TOTALE 1d8<br>SUCCESSI  3<br>FALLIMENTI  3 |

|       |    |
|-------|----|
| 8     | -1 |
| FORZA |    |

|           |    |
|-----------|----|
| 17        | +3 |
| DESTREZZA |    |

| TIRI SALVEZZA |
|---------------|
| FORZA         |
| +5            |
| DESTREZZA     |
| -             |
| COSTITUZIONE  |
| +4            |
| INTELLIGENZA  |
| -             |
| SAGGEZZA      |
| -             |
| CARISMA       |

|              |    |
|--------------|----|
| 14           | +2 |
| COSTITUZIONE |    |

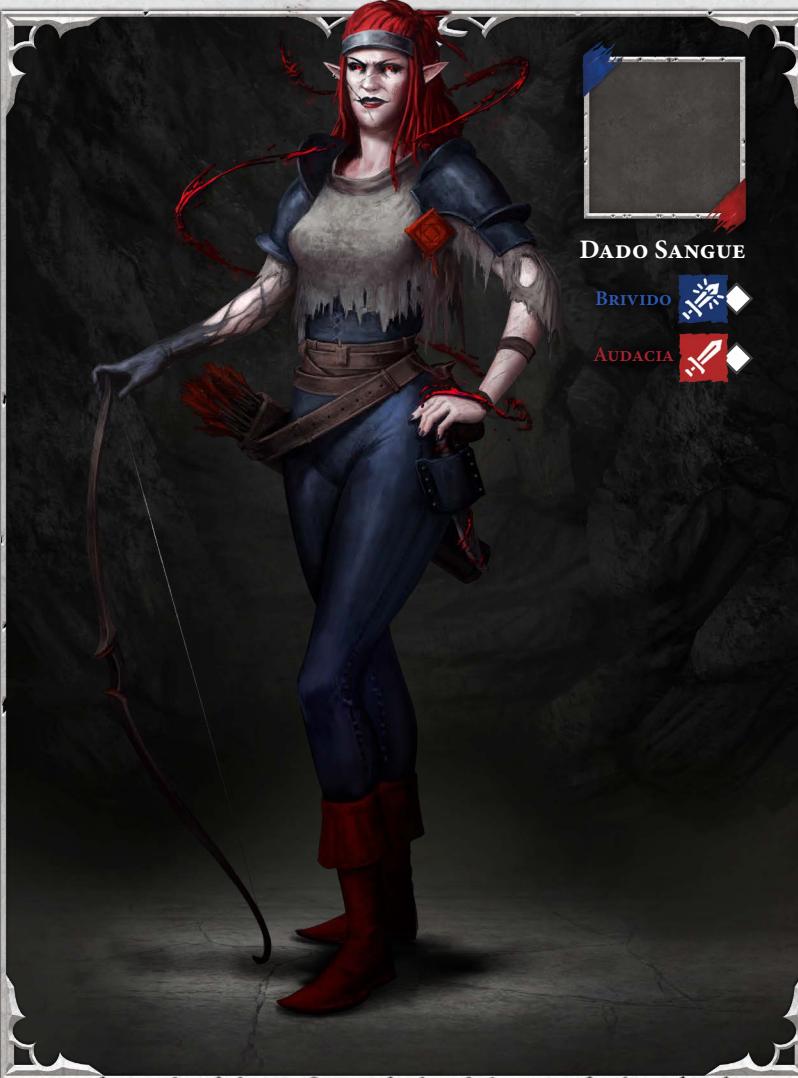
|              |    |
|--------------|----|
| 14           | +2 |
| INTELLIGENZA |    |

| ABILITÀ                    |
|----------------------------|
| +5 ACROBAZIA (DES)         |
| - ADDESTRARE ANIMALI (SAG) |
| - ARCANO (INT)             |
| - ATLETICA (FOR)           |
| +5 FURTIVITÀ (DES)         |
| - INDAGARE (INT)           |
| +3 INGANNO (CAR)           |
| - INTIMIDIRE (CAR)         |
| - INTRATTENERE (CAR)       |
| +2 INTUIZIONE (SAG)        |
| - MEDICINA (SAG)           |
| - NATURA (INT)             |
| +2 PERCEZIONE (SAG)        |
| +3 PERSUASIONE (CAR)       |
| +5 RAPIDITÀ DI MANO (DES)  |
| - RELIGIONE (INT)          |
| +2 SOPRAVVIVENZA (SAG)     |
| - STORIA (INT)             |

|          |    |
|----------|----|
| 10       | +0 |
| SAGGEZZA |    |

|         |    |
|---------|----|
| 12      | +1 |
| CARISMA |    |



| 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

