

Illustrazione di Wayne Reynolds.



**LEM**  
**MASCHIO HALFLING BARDO**

**ABILITÀ**

<b>FORZA</b>	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>DESTREZZA</b>	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
<b>COSTITUZIONE</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>INTELLIGENZA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CONOSCENZE: INTELLIGENZA +3			
<b>SAGGEZZA</b>	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
<b>CARISMA</b>	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARCANO: CARISMA +1			
DIPLOMAZIA: CARISMA +3			
DIVINO: CARISMA +1			

**POTERI**

<b>DIMENSIONE DELLA MANO</b>	6
<b>COMPETENTE NELLE</b>	<input type="checkbox"/> Armature <input type="checkbox"/> Leggere <input type="checkbox"/> Armi
Una volta per prova, puoi ricaricare una carta per aggiungere 1d4 ( <input type="checkbox"/> +1) ( <input type="checkbox"/> +2) a una prova tentata da un altro personaggio nel tuo stesso luogo.	
All'inizio del tuo turno, puoi scambiare 1 carta della tua mano con 1 carta dello stesso tipo nella tua pila degli scarti.	

LISTA DELLE CARTE	TIPO DI CARTA PREFERITO: A TUA SCELTA		
<b>ARMA</b>	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
<b>INCANTESIMO</b>	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
<b>ARMATURA</b>	—	<input type="checkbox"/> 1	
<b>RISORSA</b>	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
<b>ALLEATO</b>	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
<b>BENEDIZIONE</b>	5	<input type="checkbox"/> 6	

Nato schiavo di nobili umani in una terra corrotta dai diavoli, Lem fu benedetto dalla prontezza di spirito che gli valse un facile lavoro da intrattenitore. È riuscito a fuggire dalla schiavitù, ma ha dovuto lasciare amici e famiglia alle proprie spalle. Ora combatte per assicurarsi che nessun altro debba sopportare il peso che grava sui suoi ricordi. Le sue armi migliori sono la sua pronta risata, il suo repertorio di musiche e racconti ispiranti e, quando necessario, la sua lesta lama.

**SCENARI COMPLETATI**

Questa scheda può essere usata finché Lem ha completato l'avventura Il Massacro di Monte Artiglio.

**PERICOLI DELLA COSTA PERDUTA**

- Arrivano i Briganti!
- La Pillola Avvelenata
- Dungeon di Zannanera

**OFFERTE DA BRUCIARE**

- Attacco a Sandpoint
- Eroi Locali
- Disordini a Sandpoint
- Avvicinarsi a Collectedo
- Rifugio di Collectedo

**I DELITTI DELLO SCUOIATORE**

- Sollevazione di Non Morti
- Tormento Spaventoso
- Orrendi Rimorsi
- Il Culto Svelato
- Angelo nella Torre

**IL MASSACRO DI MONTE ARTIGLIO**

- Quegli Ogre non Vanno Bene
- Il Forte in Pericolo
- Arriva l'Alluvione
- Battaglia alla Diga
- Tra le Montagne

**NOTE**

**LISTA DEL MAZZO**

**ARMI**

- Affettacani (1)
- Affettacani +1 (1)
- Arco Corto (B, E)
- Arco Lungo (B, E)
- Arco Lungo +1 (1)
- Arco Lungo Folgorante +1 (B)
- Arco Lungo Gelido +1 (3)
- Ascia Bipenne (B)
- Ascia da Battaglia (B)
- Ascia da Lancio (B)
- Ascia da Lancio Ritornante +1 (B)
- Astrum (B)
- Balestra Leggera (B, E)
- Balestra Leggera +1 (2)
- Balestra Leggera Antimorti +1 (E)
- Balestra Pesante (B)
- Bastone Ferrato (B)
- Catena Chiodata (B)
- Dardo (B)
- Dardo dell'Alleanza +1 (E)
- Falcione (B, E)
- Fionda (B)
- Lancia Lunga (B)
- Lancia Lunga Gelida +1 (E)
- Martello da Guerra (B, E)
- Martello da Guerra +1 (B)
- Mazza (B)
- Mazza Infuocata +1 (B)
- Pugnale (B, E)
- Pugnale +1 (1)
- Scimitarra (B, E)
- Spada Bastarda (B)
- Spada Bastarda +1 (1)
- Spada Corta (B, E)
- Spada Corta +1 (1)
- Spada Lunga (B)
- Spada Lunga +1 (B)
- Spada Lunga +2 (3)
- Spadone (E)
- Falce +1 (2)
- Falchetto +1 (2)
- Piccone Pesante +1 (2)
- Pugnale Avvelenato +2 (3)
- Rasoio da Guerra +1 (2)
- Tridente Immorale +1 (3)

**INCANTESIMI**

- Aiuto (B, E)
- Arma Ardente (1)
- Armatura Arcana (B)
- Charme su Persone (B)
- Cura (B, E)
- Dardo di Energia (B)
- Dirigere (B)
- Freccia Acida (B, E)
- Immagine Speculare (B)
- Indebolire (1)
- Individuazione del Magico (B)
- Individuazione del Male (B, E)
- Infliggi (B, E)
- Invisibilità (B)
- Levitazione (B)
- Loquacità (B)
- Luce Sacra (B)
- Possanza (B, E)
- Presagio (B, E)
- Raggio Congelante (1)
- Raggio Rovente (1)
- Riparare (B, E)
- Santuario (B, E)
- Scopri Trappole (B, E)
- Sonno (B)
- Tocco Fulminante (B, E)
- Velocizzare (1)
- Cura Maggiore (3)
- Consacrazione (2)
- Fulmine (2)
- Nube Incendiaria (3)
- Nube Tossica (2)
- Ragnatela (2)
- Scrutare (3)
- Sgraffignare (3)
- Velocità (1)

**ARMATURE**

- Armatura di Cuoio (B, E)
- Armatura di Cuoio Magica (B, E)
- Cotta di Maglia (B, E)
- Cotta di Maglia Magica (B, E)
- Corazza di Piastre Elfica (1)
- Giaco di Maglia Elfico (B, 1)
- Mezza Armatura (B, E)
- Mezza Armatura Magica (B, E)
- Scudo Contro il Fuoco (1)
- Scudo di Legno (B, E)
- Scudo Magico (B, E)
- Armatura Borchiata Attirafrecce (2)
- Armatura Borchiata Magica (3)
- Armatura Completa Magica (3)
- Armatura di Pelle Fuoco-resistente (2)
- Scudo Ammazzasventure (2)
- Scudo Chiodato (3)

**RISORSE**

- Acqua Santa (B)
- Amuleto dei Pugni Potenti (E)
- Amuleto della Tempra (B)
- Amuleto della Vita (B)
- Arnesi da Scasso (B)
- Attrezzi Perfetti (B, E)
- Bacchetta dei Dardi (1)
- Bacchetta di Scudo (1)
- Bastone di Cura Minore (1)
- Bracciali della Protezione (B)
- Candela Sacra (B)
- Cannocchiale (B, E)
- Cappa della Fuga (B)
- Codice (B)
- Corona del Carisma (E)
- Diario del Saggio (E)
- Lenti dell'Aquila (E)
- Piccozza (B, E)
- Piede di Porco (B)
- Pietra Esplosiva (B)
- Pietrafortuna (B)
- Pozione della Grazia (1)
- Pozione della Rudezza (1)
- Pozione della Tempra (B, E)
- Pozione della Visione (B, E)
- Pozione di Forma Fantasma (B)
- Pozione di Furtività (B, E)
- Pozione di Guarigione (B, E)
- Pozione di Loquacità (B, E)
- Pozione di Resistenza Suprema (B)
- Segno di Rimembranza (B)
- Stivali Elfici (B)
- Tomo della Conoscenza (B)
- Triboli (B)
- Anello di Protezione (2)
- Bacchetta di Raggio Rovente (3)
- Campana dell'Apertura (2)
- Cintura della Forza del Gigante (3)
- Cintura dell'Agilità (3)
- Fascia della Seduzione (3)
- Mantello Elfico (2)

**ALLEATI**

- Accolito (B, E)
- Aldern Foxglove (1)
- Ameiko Kajitsu (1)
- Brodert Quink (2)
- Arciere (B)
- Cane (E)
- Corvo (B, E)
- Cyrdak Drokus (1)
- Guardia (B)
- Guardia Notturna (B)
- Guida (B)
- Ilsoari Gandethus (1)
- Jakardros Sovark (3)
- Maester Grump (2)
- Mercenario Brizzolato (1)
- Padre Zantus (B)
- Portastendardo (B)
- Rospo (1)
- Saggio (B)
- Scassinatore (B, E)
- Sceriffo Hemlock (B)
- Serpente (E)
- Shalelu Andosana (B)
- Sindaco Kendra Deverin (B)
- Soldato (B, E)
- Tigre dai Denti a Sciabola (E)
- Trovatore (B, E)
- Gatto (3)
- Mercante (2)
- Ranger Freccia Nera (3)
- Scimmia (3)
- Tasso Gigante (3)
- Vale Temros (3)
- Ven Vinder (1)
- Yap il Pixie (3)

**BOTTINO**

- Bacchetta di Debilitazione (3)
- Fascia della Sapienza (3)
- Impalatore di Spine (2)
- Maschera della Medusa (2)
- Medaglione Sihedron (1, 2, 3)
- Tunica della Pelle di Serpente (2)

**BENEDIZIONI**

- Benedizione delle Divinità (B, E)
- Benedizione di Abadar (2)
- Benedizione di Calistria (B, E)
- Benedizione di Desna (B, E)
- Benedizione di Erastil (B, E)
- Benedizione di Gorum (B, E)
- Benedizione di Iomedae (B, E)
- Benedizione di Irori (B, E)
- Benedizione di Lamashtu (1)
- Benedizione di Norgorber (3)
- Benedizione di Pharasma (B, E)
- Benedizione di Sarenrae (B, E)
- Benedizione di Shelyn (B, E)
- Benedizione di Torag (B, E)