

HARSK

RANGER 1

STIRPE E LIGNAGGIO NANO (SANGUE VIGOROSO) **BACKGROUND** ESPLORATORE
VELOCITÀ 6 METRI **PERCEZIONE** +7 (ESPERTO) **SCUROVISIONE**

ALLINEAMENTO LEGALE NEUTRALE

LINGUE COMUNE, NANICO

FORZA **FOR** 16 (+3) **DESTREZZA** **DES** 16 (+3) **COSTITUZIONE** **COS** 14 (+2)

INTELLIGENZA **INT** 10 (+0) **SAGGEZZA** **SAG** 14 (+2) **CARISMA** **CAR** 8 (-1)

COLPI

IN MISCHIA ▶ accetta +6 (agile, lancio 3 m, spazzare), 1d6+3 taglienti
 ▶ ascia da guerra nanica +6 (a due mani d12, nano, spazzare), 1d8+3 taglienti
 ▶ pugnale del Clan +6 (agile, nano, parata, versatile C), 1d6+3 perforanti
A DISTANZA ▶ balestra pesante +6 (incremento di gittata 36 m, ricarica 2), 1d10 perforanti

ABILITÀ

ACROBAZIA [DES] +6 •	ARCANO [INT] +0	ARTIGIANATO [INT] +3 •
ATLETICA [FOR] +6 •	DIPLOMAZIA [CAR] -1	ESIBIZIONE [CAR] -1
FURTIVITÀ [DES] +6 •	FURTO [DES] +3	INGANNO [CAR] -1
INTIMIDAZIONE [CAR] +2 •	MEDICINA [SAG] +2	NATURA [SAG] +5 •
OCCULTISMO [INT] +0	RELIGIONE [SAG] +2	SAPIENZA [ALTRO; INT] +0
SAPIENZA DELLE FORESTE [INT] +3 •	SOCIETÀ [INT] +0	SOPRAVVIVENZA [SAG] +5 •

• = ADDESTRATO •• = ESPERTO ••• = MAESTRO

TALENTI E CAPACITÀ

CAPACITÀ DI CLASSE Asso con la Balestra
CAPACITÀ DI STIRPE Familiarità con le Armi Naniche, Nano dal Sangue Vigoroso, scurovisione
TALENTI DI ABILITÀ Foraggiere
TALENTI DI CLASSE Cacciare la Preda, vantaggio del cacciatore (raffica)

DIFESA

PUNTI FERITA 22 TEMPRA +7	CLASSE ARMATURA 18 RIFLESSI +8	RESISTENZA VELENO 1 VOLONTÀ +5
--	---	---

PATHFINDER

INVENTARIO

VOLUME Indossati 5, 5 L; Preparati 2, 1 L

OGGETTI INDOSSATI zaino, armatura di cuoio borchiato, accetta, ascia da guerra nanica, pugnale del Clan, balestra pesante (20 quadrelli), elisir della vita minore

OGGETTI PREPARATI sacco a pelo, acciarino e pietra focaia, boccale, corda (15 metri), gessetto (10), kit da riparazione, otre, rampino, razioni (2 settimane), sapone, torcia (5)

RICCHEZZA 2 mo, 9 ma



COS'È UN RANGER?

Sei un abile esploratore e cacciatore, particolarmente capace nel seguire e uccidere le tue prede preferite.

Sangue Vigoroso: Harsk ha un beneficio ai tiri salvezza contro gli effetti di veleno.

EQUIPAGGIAMENTO

Le regole seguenti si applicano all'equipaggiamento di Harsk:

Zaino: Uno zaino può contenere oggetti per un massimo di Volume 4. I primi 2 punti di Volume di oggetti nel tuo zaino non contano ai fini del tuo limite di Volume (e non sono inclusi nel Volume che indossi). Se stai portando o riponendo lo zaino invece di indossarlo sulla schiena, il suo Volume è leggero anziché trascurabile.

A due mani (tratto): Quest'arma può essere impugnata con due mani. Farlo cambia il dado di danno dell'arma in quello del valore indicato. Questo cambiamento si applica a tutti i dadi di danno dell'arma, come quelli dati dalle rune poderose.

Agile (tratto): La penalità per attacchi multipli che subisci al secondo attacco portato con quest'arma è -4 anziché -5 e -8 anziché -10 al terzo attacco e ai successivi.

☐ **Elisir della Vita, Minore** (alchemico, elisir, guarigione, monouso) **Attivazione**  Interagire **Effetto** Subito dopo aver bevuto questo elisir, riotti 1d6 Punti Ferita e ottieni bonus di oggetto +1 ai tiri salvezza contro le malattie e i veleni per 10 minuti.

Lancio (tratto): Puoi lanciare quest'arma come un attacco a distanza ed è un'arma a distanza una volta lanciata. Un'arma da lancio aggiunge il tuo modificatore di Forza al danno esattamente come un'arma da mischia. Quando questo tratto si presenta per un'arma da mischia, include anche l'incremento di gittata. Le armi a distanza con questo tratto usano l'incremento di gittata specificato alla voce Gittata dell'arma stessa.

Nano (tratto): Queste armi sono fabbricate e usate dai Nani.

Parata (tratto): Quest'arma può essere usata in modo difensivo per bloccare gli attacchi. Quando impugni quest'arma, se la tua competenza con essa è addestrato o migliore, puoi spendere un'azione Interazione per assumere una postura difensiva con la tua arma, ottenendo bonus di circostanza +1 alla CA fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Rampino: Puoi lanciare un rampino legato ad una corda per rendere una scalata più facile. Per fissare un rampino, fai un tiro per colpire con il tratto segreto contro una CD basata sul bersaglio, di solito almeno CD 20. In caso di successo il tuo rampino ha una presa salda: invece, in caso di fallimento critico, sembra che il rampino tenga ma in realtà cede quando sei a metà strada.

Ricarica 2 (tratto): Servono 2 azioni Interazione per ricaricare quest'arma.

Spazzare (tratto): Quest'arma effettua ampie spazzate o attacchi rotanti, rendendo più semplice attaccare nemici multipli. Quando attacchi con quest'arma ottieni bonus di circostanza +1 al tuo tiro per colpire se hai già tentato di attaccare un bersaglio differente in questo turno usando quest'arma.

Versatile (tratto): Un'arma versatile può essere usata per infliggere un tipo di danno diverso da quello riportato alla voce Danno. Questo tratto indica il tipo di danno alternativo. Ad esempio, un'arma perforante con Versatile T può essere usata per infliggere danno perforante o tagliente. Scegli il tipo di danno ogni volta che effettui un attacco.

TALENTI E CAPACITÀ

I talenti e le capacità di Harsk sono descritti qui di seguito:

Asso con la Balestra: Quando impugni una balestra e utilizzi Cacciare la Preda, oppure utilizzi Interagire per ricaricare l'arma, ottieni bonus di circostanza +2 al tiro per i danni del successivo Colpo che effettui con quella balestra. Inoltre, aumenti il tipo di dado di danno per quell'attacco a 1d12. Devi effettuare l'attacco prima della fine del tuo turno successivo, altrimenti perdi questi benefici.

Cacciare la Preda  (concentrazione) Designi una singola creatura come preda e concentri i tuoi attacchi su di essa. Devi essere in grado di vedere o sentire la preda, o devi essere impegnato a seguire le sue tracce durante l'esplorazione. Ottieni bonus di circostanza +2 alle prove di Percezione quando Individui la tua preda e bonus di circostanza +2 alle prove di Sopravvivenza di Seguire Tracce per rintracciarla. Inoltre, ignori la penalità agli attacchi a distanza effettuati contro la preda designata entro il tuo secondo incremento di gittata. Puoi designare come preda una sola creatura alla volta. Se utilizzi Cacciare la Preda contro una creatura mentre ne hai già una designata, la creatura precedente perde la designazione, che passa alla nuova preda. La designazione dura finché non effettui nuovamente i preparativi giornalieri.

Familiarità con le Armi Natiche: Sei addestrato nell'uso di ascia da guerra nanica.

Foraggiere: Quando utilizzi Sopravvivenza per Sopravvivere, se il risultato del tiro di dado non è tale da costituire un successo, ottieni comunque un successo. Se superi la prova, riesci a provvedere al tuo sostentamento e a quello di altre quattro creature; se ottieni un successo critico puoi provvedere al doppio delle creature. Le creature che si nutrono di cibi completamente diversi dagli umani potrebbero essere conteggiate come più creature ai fini di questo talento.

Nano dal Sangue Vigoroso: Ottieni resistenza al veleno pari a metà del tuo livello (minimo 1) e ciascuno dei tuoi tiri salvezza successivi contro un veleno riduce la sua fase di 2, o di 1 per un veleno virulento. Ogni successo critico contro un effetto di veleno in corso riduce la sua fase di 3, o di 2 per un veleno virulento.

Scurovisione: Riesci a vedere nell'oscurità e in condizioni di luce fioca come se fosse luce intensa, anche se nell'oscurità la tua visione è in bianco e nero.

Vantaggio del Cacciatore (Raffica): Sei pronto a scatenare una devastante raffica di attacchi contro la preda. La penalità da attacchi multipli che applichi agli attacchi contro la preda designata è -3 (-2 con un'arma agile) al secondo attacco del turno, anziché -5, e -6 (-4 con un'arma agile) al terzo attacco del turno e ai successivi, anziché -10.

KYRA

CHIERICO

1

STIRPE E LIGNAGGIO UMANO (VERSATILE)

BACKGROUND ACCOLITO

VELOCITÀ 7,5 METRI

PERCEZIONE +7 (ADDESTRATO)

ALLINEAMENTO NEUTRALE BUONO

LINGUE COMUNE, KELISHITA

FORZA **FOR** 14 (+2) DESTREZZA **DES** 12 (+1) COSTITUZIONE **COS** 10 (+0)

INTELLIGENZA **INT** 10 (+0) SAGGEZZA **SAG** 18 (+4) CARISMA **CAR** 14 (+2)

COLPI

IN MISCHIA scimitarra +5 (impeto, spazzare), 1d6+2 taglienti

fionda +4 (incremento di gittata 15 m, ricarica 1), 1d6+1 contundenti

A DISTANZA raggio di fuoco +7, 2d6 fuoco (incremento di gittata 18 m, costo 1 Punto Focalizzazione)

ABILITÀ

ACROBAZIA [DES] +1	ARCANO [INT] +0	ARTIGIANATO [INT] +0
ATLETICA [FOR] +5 •	DIPLOMAZIA [CAR] +5 •	ESIBIZIONE [CAR] +5 •
FURTIVITÀ [DES] +0	FURTO [DES] +1	INGANNO [CAR] +2
INTIMIDAZIONE [CAR] +2	MEDICINA [SAG] +7 •	NATURA [SAG] +4
OCCULTISMO [INT] +0	RELIGIONE [SAG] +7 •	SAPIENZA [ALTRO: INT] +0
SAPIENZA DA SCRIBA [INT] +3 •	SOCIETÀ [INT] +0	SOPRAVVIVENZA [SAG] +4

• = ADDESTRATO •• = ESPERTO ••• = MAESTRO

TALENTI E CAPACITÀ

CAPACITÀ DI CLASSE	Dottrina (ecclesiastico), lanciare incantesimi divini, sorgente divina
CAPACITÀ DI STIRPE	Ostinazione Altezzosa
TALENTI DI ABILITÀ	Studente del Canone
TALENTI DI CLASSE	Iniziato del Dominio
TALENTI GENERICI	Competenza nelle Armature (leggere)*

*Le capacità indicate con un asterisco sono già calcolate nelle statistiche di Kyra e non sono riportate altrove.

DIFESA

PUNTI FERITA CLASSE ARMATURA

16

16

TEMPRA

RIFLESSI

VOLONTÀ

+3

+4

+9

INCANTESIMI

ATTACCO CON INCANTESIMO +7 **CD** 17

PATHFINDER

INVENTARIO

VOLUME Indossati 3, 4 L; Preparati 1

OGGETTI INDOSSATI zaino, giaco di maglia, scimitarra, fionda (10 proiettili), elisir della vita minore, simbolo religioso di legno, strumenti da guaritore

OGGETTI PREPARATI sacco a pelo, acciarino e pietra focaia, razioni (2 settimane), corda (15 metri), gessetto (10), otre, sapone, torcia (5)

RICCHEZZA 2 mo, 10 ma, 9 mr

INCANTESIMI

TRUCCHETTI (A VOLONTÀ) *distruggere non morti, frastornare, guida, luce, stabilizzare*

1° LIVELLO *benedizione, guarire (x3), santuario*



COS'È UN CHIERICO?

Sei il leale seguace mortale di una divinità. Benedetto dalla magia divina, puoi proteggere e guarire i tuoi alleati e distruggere i tuoi nemici.

EQUIPAGGIAMENTO

Le regole seguenti si applicano all'equipaggiamento di Kyra:

Zaino: Uno zaino può contenere oggetti per un massimo di Volume 4. I primi 2 punti di Volume di oggetti nel tuo zaino non contano ai fini del tuo limite di Volume (e non sono inclusi nel Volume che indossi). Se stai portando o riponendo lo zaino invece di indossarlo sulla schiena, il suo Volume è leggero anziché trascurabile.

☐ **Elisir della Vita, Minore** (alchemico, elisir, guarigione, monouso) **Attivazione** **◆** (Interagire) **Effetto** Subito dopo aver bevuto questo elisir, riottiene 1d6 Punti Ferita e ottieni bonus di oggetto +1 ai tiri salvezza contro le malattie e i veleni per 10 minuti.

Impeto (tratto): Quest'arma diventa molto più pericolosa quando acquisisci slancio. Quando attacchi con essa più di una volta nel tuo turno, il secondo attacco ottiene bonus di circostanza +1, mentre ogni attacco successivo ottiene bonus di circostanza al danno +2.

Spazzare (tratto): Quest'arma effettua ampie spazzate o attacchi rotanti, rendendo più semplice attaccare nemici multipli. Quando attacchi con quest'arma ottieni bonus di circostanza +1 al tuo tiro per colpire se hai già tentato di attaccare un bersaglio differente in questo turno usando quest'arma.

Strumenti da Guaritore: Questo kit di bende, erbe e strumenti da sutura è necessario per effettuare le prove di Medicina per Prestare Primo Soccorso, Curare Malattia, Curare Veleno o Curare Ferite.

TALENTI E CAPACITÀ

I talenti e le capacità di Kyra sono descritti qui di seguito:

Anatemi: Creare non morti, mentire, negare a una creatura penitente la possibilità di redimersi, non riuscire ad abbattere il male. Compiere ripetutamente o in maniera flagrante questi anatemi può portare Kyra a perdere le capacità Lanciare Incantesimi da Chierico e sorgente divina.

Divinità (Sarenrae): Sarenrae, il Fiore dell'Alba, è la dea della guarigione, dell'onestà, della redenzione e del sole. La sua arma preferita è la scimitarra e ti concede il dominio del fuoco.

Dottrina (Ecclesiastico): Ottieni il talento Iniziato del Dominio (vedi sotto).

Iniziato del Dominio (Fuoco): Il tuo talento Iniziato del Dominio ti concede l'incantesimo del dominio raggio di fuoco, che puoi lanciare utilizzando 1 Punto Focalizzazione dalla tua riserva di focalizzazione di 1.

☐ **Raggio di Fuoco** (attacco, chierico, fuoco, invocazione, non comune) **Lancio** **◆◆** somatico, verbale **Raggio** 18 metri; **Bersagli** 1 creatura od oggetto; **Effetto** Una striscia di fuoco ardente si inarca nell'aria. Effettua un tiro per colpire con incantesimo. Il raggio infligge 2d6 danni da fuoco. **Successo Critico** Il raggio infligge doppi danni e 1d4 danni da fuoco persistenti. **Successo** Il raggio infligge danni per intero.

Lanciare Incantesimi Divini: La tua divinità Sarenrae ti concede di lanciare incantesimi divini. Puoi lanciare gli incantesimi divini tramite l'attività Lanciare un Incantesimo. Vedi di seguito la sezione Incantesimi per maggiori informazioni sugli incantesimi che puoi lanciare.

Ostinazione Altezzosa: La tua forte fiducia in te stessa fa sì che per gli altri sia difficile darti ordini. Se ottieni un successo su un tiro salvezza contro un effetto mentale che tenta di controllare direttamente le tue azioni, ottieni un successo critico al suo posto. Se una creatura tira un fallimento su una prova per Costringerti utilizzando Intimidazione, ottiene al suo posto un fallimento critico (per cui non può tentare di Costringerti di nuovo per 1 settimana).

Sorgente Divina (Guarire): Puoi preparare tre incantesimi guarire di 1° livello aggiuntivi ogni giorno (sono già inclusi nelle statistiche).

Studente del Canone: Quando effettui una prova di Religione per Decifrare Scritti religiosi o Ricordare Conoscenze relative ai dogmi fondamentali delle religioni, consideri i fallimenti critici come fossero fallimenti. Consideri i fallimenti come fossero successi, e i successi come fossero successi critici.

PATHFINDER

INCANTESIMI

Kyra può lanciare i seguenti incantesimi:

☐ **Benedizione** (ammaliamento, mentale) **Lancio** **◆◆** somatico, verbale **Area** emanazione di 1,5 metri; **Bersagli** tu e gli alleati all'interno dell'area; **Durata** 1 minuto; **Effetto** Quando lanci questo incantesimo, tu ed i tuoi alleati nell'area ottenete bonus di status +1 ai tiri per colpire. Una volta per turno, a cominciare dal turno successivo al lancio di benedizione, puoi usare un'azione singola con il tratto concentrazione per aumentare il raggio dell'emanazione di 1,5 metri. **Benedizione** può contrastare *anatema*.

Distuggere Non Morti (necromanzia, positivo, trucchetto) **Lancio** **◆◆** somatico, verbale; **Raggio** 9 metri; **Bersagli** 1 creatura non morta; **Tiro Salvezza** Tempra; **Effetto** Trafiggi il bersaglio con l'energia. Infilgi 1d6+4 danni di tipo positivo. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza base su Tempra. Con un fallimento critico, la creatura è anche indebolita 1 per round.

Frastornare (ammaliamento, mentale, non letale, trucchetto) **Lancio** **◆◆** somatico, verbale; **Raggio** 18 metri; **Bersagli** 1 creatura; **Tiro Salvezza** Volontà; **Durata** 1 round; **Effetto** Annebbi la mente del bersaglio ed è frastornato da uno shock mentale. Lo shock infligge 4 danni mentali; il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza base su Volontà. Con un fallimento critico, è anche stordito 1.

☐ ☐ ☐ **Guarire** (guarigione, necromanzia, positivo) **Lancio** da **◆** fino a **◆◆◆**; **Raggio** vario; **Bersagli** 1 creatura vivente consenziente o 1 creatura non morta; **Effetto** Incanali energia positiva per guarire i viventi o infliggere danno ai non morti. Se il bersaglio è una creatura vivente consenziente, ripristini 1d8 Punti Ferita. Se il bersaglio è un non morto, infliggi quell'ammontare di danno di tipo positivo, e la creatura ottiene un tiro salvezza base su Tempra. Il numero delle azioni spese Lanciando questo Incantesimo ne determina i bersagli, il raggio d'azione, l'area ed altri parametri.

◆ (somatico) L'incantesimo ha un raggio d'azione di contatto.

◆◆ (verbale, somatico) L'incantesimo ha un raggio d'azione di 9 metri. Se stai guarendo una creatura vivente, aumenta i Punti Ferita ripristinati di 8.

◆◆◆ (materiale, verbale, somatico) Spargi energia positiva in un'emanazione di 9 metri. Questo prende come bersaglio tutte le creature viventi e non morte nell'area e non include la guarigione aggiuntiva dovuta all'opzione da 2 azioni.

Guida (divinazione, trucchetto) **Lancio** **◆** verbale **Raggio** 9 metri; **Bersagli** 1 creatura; **Durata** fino all'inizio del tuo turno successivo; **Effetto** Richiedi una guida divina, fornendo al bersaglio bonus di status +1 a un tiro per colpire, a una prova di Percezione, a un tiro salvezza o a una prova di abilità che il bersaglio effettua prima del termine della durata. Il bersaglio sceglie su quale tiro usare il bonus prima di tirare. Se il bersaglio usa il bonus, l'incantesimo termina. In ogni caso, il bersaglio poi è temporaneamente immune per 1 ora.

Luce (invocazione, luce, trucchetto) **Lancio** **◆◆** somatico, verbale; **Raggio** contatto; **Bersagli** 1 oggetto non magico di 1 Volume o inferiore, che sia oggetto incustodito o posseduto da te o un'altra creatura consenziente; **Durata** fino ai tuoi prossimi preparativi giornalieri; **Effetto** L'oggetto brilla, irradiando luce intensa in un raggio di 6 metri (e luce fioca per 6 metri successivi) come una torcia. Se lanci di nuovo questo incantesimo su un secondo oggetto, l'incantesimo *luce* del primo oggetto termina.

☐ **Santuario** (abiurazione) **Lancio** **◆◆** somatico, verbale; **Raggio** contatto; **Bersagli** 1 creatura; **Durata** 1 minuto; **Effetto** Schermi una creatura con energia protettiva che scoraggia gli attacchi nemici. Le creature che tentano di attaccare il bersaglio devono effettuare un tiro salvezza su Volontà per ciascun attacco. Se il bersaglio usa un'azione ostile, l'incantesimo termina.

Successo Critico Santuario termina.

Successo La creatura può effettuare il proprio attacco e qualsiasi altro attacco contro il bersaglio durante questo turno.

Fallimento La creatura non può attaccare il bersaglio e spreca l'azione. Può effettuare ulteriori attacchi contro il bersaglio durante questo turno.

Fallimento Critico La creatura spreca l'azione e non può effettuare attacchi contro il bersaglio per il resto della durata di santuario.

Stabilizzare (guarigione, necromanzia, positivo, trucchetto); **Lancio** **◆◆** somatico, verbale; **Raggio** 9 metri; **Bersagli** 1 creatura morente; **Effetto** L'energia positiva evita il trapasso. Il bersaglio perde la condizione morente, anche se rimane privo di sensi a 0 Punti Ferita.

MERISIEL

CANAGLIA 1

STIRPE E LIGNAGGIO ELFO (AFFRANTO)

VELOCITÀ 9 METRI

BACKGROUND CRIMINALE

PERCEZIONE +6 (ESPERTO)

VISIONE
CREPUSCOLARE

ALLINEAMENTO CAOTICO NEUTRALE

LINGUE COMUNE, ELFICO, GNOLL

FORZA

FOR

MODIFICATORE
14 (+2)

DESTREZZA

DES

MODIFICATORE
18 (+4)

COSTITUZIONE

COS

MODIFICATORE
12 (+1)

INTELLIGENZA

INT

MODIFICATORE
12 (+1)

SAGGEZZA

SAG

MODIFICATORE
12 (+1)

CARISMA

CAR

MODIFICATORE
10 (+0)

COLPI

- IN MISCHIA** ♦ spada da lato +7 (accurata, disarmare, micidiale 1d8), 1d6+4 perforanti
♦ pugnale +7 (agile, versatile T), 1d4+4 perforanti
- A DISTANZA** ♦ arco corto +7 (incremento di gittata 18 m, micidiale 1d10), 1d6 perforanti
♦ pugnale +7 (agile, lancio 3 m, versatile T), 1d4+2 perforanti

ABILITÀ

ACROBAZIA [DES] +7 •	ARCANO [INT] +1	ARTIGIANATO [INT] +4 •
ATLETICA [FOR] +5 •	DIPLOMAZIA [CAR] +0	ESIBIZIONE [CAR] +0
FURTIVITÀ [DES] +7 •	FURTO [DES] +7 •	INGANNO [CAR] +3 •
INTIMIDAZIONE [CAR] +3 •	MEDICINA [SAG] +4 •	NATURA [SAG] +1
OCCULTISMO [INT] +1	RELIGIONE [SAG] +1	SAPIENZA [ALTRO: INT] +1
SAPIENZA CRIMINALE [INT] +4 •	SOCIETÀ [INT] +4 •	SOPRAVVIVENZA [SAG] +4 •

• = ADDESTRATO •• = ESPERTO ••• = MAESTRO

TALENTI E CAPACITÀ

CAPACITÀ DI CLASSE Attacco furtivo +1d6. attacco improvviso, racket (ladro)

CAPACITÀ DI STIRPE Affranto

TALENTI DI ABILITÀ Caduta Felina, Contrabbandiere Esperto

TALENTI DI CLASSE Scova Trappole

AFFRANTO Merisiel ha un beneficio ai tiri salvezza contro gli effetti di emozione

DIFESA

PUNTI FERITA CLASSE ARMATURA

15

18

TEMPRA

+4

RIFLESSI

+9

VOLONTÀ

+6

Affranto: Merisiel ha un beneficio ai tiri salvezza contro effetti di emozione.

PATHFINDER

INVENTARIO

VOLUME Indossati 4, 3 L; Preparati 1

OGGETTI
INDOSSATI

zaino, armatura di cuoio, spada da lato, arco corto (10 frecce), pugnale (9), fodero (10), pozione guaritrice minore, strumenti da scasso (2 grimaldelli di ricambio), triboli

OGGETTI
PREPARATI

sacco a pelo, acciarino e pietra focaia, corda (15 metri), chiodo da roccia (5), martello, otre, piede di porco, rampino, razioni (1 settimana), torcia (3)

RICCHEZZA 2 ma, 2 mr



COS'È UNA CANAGLIA?

Sei un avventuriero abile e opportunista, bravo nell'intrufolarti, nel raggiungere le persone con le parole, nel superare gli ostacoli, disarmare trappole e nel colpire di sorpresa i nemici.

EQUIPAGGIAMENTO

Le regole seguenti si applicano all'equipaggiamento di Merisiel:

Zaino: Uno zaino può contenere oggetti per un massimo di Volume 4. I primi 2 punti di Volume di oggetti nel tuo zaino non contano ai fini del tuo limite di Volume (e non sono inclusi nel Volume che indossi). Se stai portando o riponendo lo zaino invece di indossarlo sulla schiena, il suo Volume è leggero anziché trascurabile.

Accurata: Puoi usare il tuo modificatore di Destrezza al posto del tuo modificatore di Forza per i tiri per colpire quando attacchi con quest'arma.

Agile (tratto): La penalità per attacchi multipli che subisci al secondo attacco portato con quest'arma è -4 anziché -5 e -8 anziché -10 al terzo attacco e ai successivi.

Disarmare (tratto): Puoi usare quest'arma per Disarmare con l'abilità Atletica anche se non hai una mano libera. Questo effetto usa la portata dell'arma (se differente dalla tua) e aggiunge il bonus di oggetto dell'arma al tiro per colpire (se ne ha uno) come bonus di oggetto alla prova di Atletica. Se realizzi un fallimento critico alla prova per Disarmare usando l'arma, puoi lasciar andare l'arma per ottenere gli effetti di un fallimento anziché quelli di un fallimento critico. Con un successo critico hai comunque bisogno di una mano libera se desideri prendere l'oggetto.

Lancio (tratto): Puoi lanciare quest'arma come un attacco a distanza ed è un'arma a distanza una volta lanciata. Un'arma da lancio aggiunge il tuo modificatore di Forza al danno esattamente come un'arma da mischia. Quando questo tratto si presenta per un'arma da mischia, include anche l'incremento di gittata. Le armi a distanza con questo tratto usano l'incremento di gittata specificato alla voce Gittata dell'arma stessa.

Micidiale (tratto): Quando effettua un colpo critico, l'arma aggiunge un dado di danno dell'arma del valore indicato dopo aver raddoppiato il danno dell'arma.

☐ **Pozione Guaritrice Minore** (guarigione, magico, monouso, necromanzia, pozione) **Attivazione** ♦ Interagire; **Effetto** Quando bevi una pozione guaritrice, recuperi 1d8 Punti Ferita.

Rampino: Puoi lanciare un rampino legato ad una corda per rendere una scalata più facile. Per fissare un rampino, fai un tiro per colpire con il tratto segreto contro una CD basata sul bersaglio, di solito almeno CD 20. In caso di successo il tuo rampino ha una presa salda; invece, in caso di fallimento critico, sembra che il rampino tenga ma in realtà cede quando sei a metà strada.

Strumenti da Scasso: Hai bisogno degli strumenti da scasso per Scassinare una Serratura o per Disattivare Congegni usando l'abilità Furto.

Triboli: Puoi spargere i triboli in un quadretto vuoto che ti è adiacente con un'azione Interagire. La prima creatura che entra in quel quadretto deve superare una prova di Acrobazia con CD 14, o subire 1d4 danni perforanti e 1 danno da sanguinamento persistente. Una creatura che subisce danno da sanguinamento persistente dai triboli subisce penalità di -1,5 metri alla sua Velocità. Spendere un'azione Interagire per estrarre i triboli riduce la CD per fermare il sanguinamento.

Versatile (tratto): Un'arma versatile può essere usata per infliggere un tipo di danno diverso da quello riportato alla voce Danno. Questo tratto indica il tipo di danno alternativo. Ad esempio, un'arma perforante con Versatile T può essere usata per infliggere danno perforante o tagliente. Scegli il tipo di danno ogni volta che effettui un attacco.

TALENTI E CAPACITÀ

I talenti e le capacità di Merisiel sono descritti qui di seguito:

Affranto: Ottieni bonus di circostanza +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di emozione. Se ottieni un successo in un tiro salvezza contro un effetto di emozione, al suo posto ottieni un successo critico.

Attacco Furtivo: Quando un nemico non riesce a difendersi adeguatamente, ne approfitti per infliggere danni aggiuntivi. Se Colpisci una creatura che subisce la condizione impreparato con un'arma da mischia agile o accurata, un attacco senz'armi con il tratto agile o accurata o con un'arma a distanza, infliggi 1d6 danni di precisione aggiuntivi. Nel caso di attacco a distanza con un'arma da mischia da lancio, quest'ultima deve a sua volta possedere il tratto agile o accurata.

Assalto Improvviso: Nel primo round di combattimento, se tiri su Inganno o Furtività per l'iniziativa, consideri impreparate le creature che non hanno ancora agito.

Caduta Felina: Considera tutte le cadute come se cadessi da 3 metri più in basso.

Contrabbandiere Esperto: Sei solito contrabbandare oggetti passando inosservato alle autorità. Quando il GM effettua una prova di Furtività per il tuo personaggio, per vedere se un osservatore passivo nota il piccolo oggetto che hai nascosto, usa il risultato del tiro di dado o 10, a seconda di quale sia il più alto, e aggiungilo al tuo modificatore di Furtività per determinare il risultato della prova. Questo talento non concede alcun beneficio quando una creatura effettua una prova di Percezione mentre è intenta a perquisirti attivamente in cerca di oggetti nascosti.

Elfo dei Sussurri: Fintantoché sei in grado di udire normalmente, puoi utilizzare l'azione Individuare per percepire creature non individuate in un cono di 18 metri anziché in un cono di 9 metri. Ottieni anche bonus di circostanza +2 per localizzare, con un'azione Individuare, creature non individuate che sei in grado di ascoltare entro 9 metri.

Racket (Ladro): Quando attacchi con un'arma da mischia con il tratto accurata, puoi aggiungere ai danni il tuo modificatore di Destrezza invece che di Forza.

Scova Trappole: Ottieni bonus di circostanza +1 alle prove di Percezione per trovare trappole, alla CA contro attacchi effettuati da trappole e ai tiri salvezza contro le trappole. Anche se non stai Cercando, puoi effettuare una prova per trovare trappole che normalmente ti imporrebbero di Cercare. Per trovare la trappola devi comunque soddisfare ogni altro requisito eventualmente previsto. Puoi disattivare le trappole che richiedono grado di competenza maestro in Furto.

SEELAH

CAMPIONE 1

PATHFINDER

STIRPE E LIGNAGGIO UMANO (ADDESTRATO) **BACKGROUND** TEPPISTELLO

VELOCITÀ 7,5 METRI **PERCEZIONE** +3 (ADDESTRATO)

ALLINEAMENTO LEGALE BUONO

LINGUE COMUNE, OSIRIANO

FORZA **FOR** 16 (+3) **DESTREZZA** **DES** 12 (+1) **COSTITUZIONE** **COS** 14 (+2)

INTELLIGENCE **INT** 10 (+0) **SAGGEZZA** **SAG** 10 (+0) **CARISMA** **CAR** 16 (+3)

COLPI

IN MISCHIA ♦ spada d'arme +6 (versatile P), 1d8+3 tagliente

A DISTANZA ♦ arco corto +4 (incremento di gittata 18 m, micidiale 1d10), 1d6 perforanti

ABILITÀ

ACROBAZIA [DES] +1	ARCANO [INT] +0	ARTIGIANATO [INT] +3 •
ATLETICA [FOR] +6 •	DIPLOMAZIA [CAR] +6 •	ESIBIZIONE [CAR] +3
FURTIVITÀ [DES] +4 •	FURTO [DES] +4 •	INGANNO [CAR] +3
INTIMIDAZIONE [CAR] +6 •	MEDICINA [SAG] +0	NATURA [SAG] +0
OCCULTISMO [INT] +0	RELIGIONE [SAG] +3 •	SAPIENZA SU ABSALON [INT] +3 •
SAPIENZA [ALTRQ: INT] +0	SOCIETÀ [INT] +3 •	SOPRAVVIVENZA [SAG] +0

• = ADDESTRATO •• = ESPERTO ••• = MAESTRO

TALENTI E CAPACITÀ

CAPACITÀ DI CLASSE codice del campione, Colpo Punitivo, *imposizione delle mani*

CAPACITÀ DI STIRPE Abilità Naturale*

TALENTI DI ABILITÀ Borseggiare

TALENTI DI CLASSE Rappresaglia a Distanza

TALENTI GENERICI Parare con lo Scudo

*Le capacità indicate con un asterisco sono già calcolate nelle statistiche di Seelah e non sono riportate altrove.

DIFESA

PUNTI FERITA 20	CLASSE ARMATURA 17	CA CON SCUDO ALZATO 19
TEMPRA +7	RIFLESSI +4	VOLONTÀ +5

INVENTARIO

VOLUME Indossati: 5, 2 L; **Preparati:** 2

OGGETTI INDOSSATI zaino, corazza di scaglie, scudo d'acciaio (Durezza 5, PF 20, SR 10), arco corto (20 frecce), elisir della vita minore

OGGETTI PREPARATI sacco a pelo, acciarino e pietra focaia, corda (15 metri), kit da riparazione, gessetti (10 pezzi), martello, otre, razioni (2 settimane), sapone, torcia (5)

RICCHEZZA 2 mo, 2 ma



CHE COS'È UN CAMPIONE

Sei un agente di una divinità, un servo devoto che assunto un incarico gravoso. Proteggi i tuoi alleati dal male rispettando al contempo un rigido codice di condotta che ti distingue da tutti coloro che ti circondano.

EQUIPAGGIAMENTO

Le regole seguenti si applicano all'equipaggiamento di Seelah:

Zaino: Uno zaino può contenere oggetti per un massimo di Volume 4. I primi 2 punti di Volume di oggetti nel tuo zaino non contano ai fini del tuo limite di Volume. Se stai portando o riponendo lo zaino invece di indossarlo sulla schiena, il suo Volume è leggero anziché trascurabile.

☐ **Elisir della Vita, Minore** (alchemico, elisir, guarigione, monouso) **Attivazione** **◆** (Interagire); **Effetto** Subito dopo aver bevuto questo elisir, riotti 1d6 Punti Ferita e ottieni bonus di oggetto +1 ai tiri salvezza contro le malattie e i veleni per 10 minuti.

Kit da Riparazione: Puoi usare un kit da riparazione per riparare oggetti usando l'abilità Artigianato.

Micidiale (tratto): Quando effettui un colpo critico, l'arma aggiunge un dado di danno dell'arma del valore indicato dopo aver raddoppiato il danno dell'arma.

Versatile (tratto): Un'arma versatile può essere usata per infliggere un tipo di danno diverso da quello riportato alla voce Danno. Questo tratto indica il tipo di danno alternativo. Ad esempio, un'arma perforante con Versatile T può essere usata per infliggere danno perforante o tagliente. Scegli il tipo di danno ogni volta che effettui un attacco.

AZIONI CON LO SCUDO

Quando impugnata lo scudo, Seelah può compiere le seguenti azioni:

Alzare lo Scudo **◆** Posizioni lo scudo in modo da proteggerti. Quando hai Alzato lo Scudo, ottieni bonus di circostanza +2 alla CA e puoi usare la reazione. Lo scudo rimane alzato fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Parare con lo Scudo **↗ Innesco** Hai sollevato lo scudo e stai per subire danni da un attacco fisico. **Effetto** Metti il tuo scudo in posizione per parare un attacco. Lo scudo blocca un ammontare di danni pari alla sua Durezza. I danni rimanenti vengono subiti sia da te sia dallo scudo, che potrebbe rompersi o andare distrutto (lo scudo ottiene la condizione rotto dopo aver subito 10 o più danni e viene distrutto quando ne ha subiti 20).

TALENTI E ABILITÀ

I talenti e le capacità di Seelah sono descritti qui di seguito:

Borseggiare: Puoi Nascondere nella Mano o Rubare Oggetti custoditi con cura, come un oggetto in una tasca, senza subire penalità -5 (sebbene questo possa violare il tuo codice, usare questo talento per contrastare o ingannare le forze del male è senz'altro ammesso). Non puoi rubare oggetti la cui rimozione risulterebbe estremamente evidente o dispendiosa di tempo (come armature indossate).

Codice del Campione: Come paladino di Iomedae, hai giurato di rispettare uno specifico codice di condotta. Devi rispettare i seguenti precetti e i primi elencati sono più importanti dei successivi:

- Non devi mai compiere atti che rappresentino degli anatemi per la tua divinità o commettere volontariamente atti malvagi come l'omicidio, la tortura o il lancio di incantesimi malvagi.
- Non devi mai nuocere consapevolmente a un innocente o, nella consapevolezza che agendo potresti ragionevolmente impedirlo, permettere che un innocente subisca un danno immediato a causa della tua ignavia. Questo precetto non ti obbliga ad agire per impedire possibili danni contro innocenti in un momento imprecisato nel futuro, né a sacrificare la tua vita per proteggerli.
- Devi agire con onore, senza mai imbrogliare, mentire o approfittarti degli altri.
- Ovunque tu vada, devi rispettare l'autorità legalmente esercitata dai legittimi poteri del luogo in cui ti trovi e seguirne le leggi.

Colpo Punitivo **↗ Innesco** Un nemico danneggia un tuo alleato ed entrambi si trovano entro 4,5 metri da te: **Effetto** L'alleato acquisisce resistenza a tutti i danni contro il danno che ha provocato l'innescio pari a 3. Se il nemico si trova entro portata, lo colpisci in mischia.

Rappresaglia a Distanza: Puoi utilizzare Colpo Punitivo con un'arma a distanza. Inoltre, se il nemico che ha innescato la tua reazione si trova fuori dalla tua portata di un massimo di 1,5 metri, puoi fare un Passo come parte della reazione per avere il nemico a portata prima di effettuare un Colpo Punitivo in mischia.

☐ **Punti Focus:** Hai una riserva di Punti Focalizzazione che puoi usare per l'incantesimo di devozione: *imposizione delle mani*. Ogni uso di questo incantesimo utilizza 1 Punto Focalizzazione dalla tua riserva di focalizzazione di 1 e al momento Seelah ha un massimo di 1 Punto Focalizzazione nella sua riserva di focalizzazione.

Imposizione delle Mani (guarigione, necromanzia, positivo) **Lancio** **◆** somatico; **Raggio** contatto; **Bersagli** 1 creatura vivente consenziente o 1 creatura non morta: **Effetto** Ripristini 6 Punti Ferita su un bersaglio vivente consenziente; se il bersaglio è un alleato, ottiene anche bonus di status +2 alla CA per 1 round. Contro un bersaglio non morto, infliggi 1d6 danni positivi e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Volontà; se fallisce, subisce anche penalità di status -2 alla CA per 1 round.

SEONI

STREGONE

1

STIRPE E LIGNAGGIO UMANO (ABILE)

BACKGROUND NOMADE

VELOCITÀ 7,5 METRI

PERCEZIONE +4 (ADDESTRATO)

ALLINEAMENTO LEGALE NEUTRALE

LINGUE COMUNE, DRACONICO, VARISIANO

FORZA 10 (MODIFICATORE +0) DESTREZZA 14 (MODIFICATORE +2) COSTITUZIONE 12 (MODIFICATORE +1)

INTELLIGENZA 12 (MODIFICATORE +1) SAGGEZZA 12 (MODIFICATORE +1) CARISMA 18 (MODIFICATORE +4)

COLPI

IN MISCHIA ♦ bastone +3 (a due mani 1d8), 1d4 contundenti

A DISTANZA ♦ balestra +5 (incremento di gittata 36 m, ricarica 1), 1d8 perforanti

ABILITÀ

ACROBAZIA [DES] +2	ARCANO [INT] +4 •	ARTIGIANATO [INT] +4 •
ATLETICA [FOR] +0	DIPLOMAZIA [CAR] +7 •	ESIBIZIONE [CAR] +4
FURTIVITÀ [DES] +2	FURTO [DES] +2	INGANNO [CAR] +7 •
INTIMIDAZIONE [CAR] +4	MEDICINA [SAG] +1	NATURA [SAG] +1
OCCULTISMO [INT] +1	RELIGIONE [SAG] +1	SAPIENZA [ALTRO: INT] +1
SAPIENZA DELLE COLLINE [INT] +4 •	SOCIETÀ [INT] +4 •	SOPRAVVIVENZA [SAG] +4 •

• = ADDESTRATO •• = ESPERTO ••• = MAESTRO

TALENTI E CAPACITÀ

CAPACITÀ DI CLASSE Lanciare incantesimi da stregone, linea di sangue (imperiale), ricordi ancestrali

CAPACITÀ DI STIRPE Trucchetto Adattato

TALENTI DI ABILITÀ Garanzia (Sopravvivenza)

DIFESA

PUNTI FERITA	CLASSE ARMATURA	CA CON SCUDO ALZATO
15	15	16
TEMPRA +4	RIFLESSI +5	VOLONTÀ +6

INCANTESIMI

ATTACCO CON INCANTESIMO +7 CD 17

PATHFINDER

INVENTARIO

VOLUME Indossati 2, 6 L; Preparati 6 L

OGGETTI INDOSSATI zaino, vestiti da esploratore, bastone, balestra (10 quadrelli), antidoto inferiore, elisir della vita minore (3)

OGGETTI PREPARATI sacco a pelo, acciarino e pietra focaia, candela (10), custodia per pergamene, kit da scrittura, otre, razioni (3 settimane)

RICCHEZZA 3 ma, 8 mr

INCANTESIMI

TRUCCHETTI [A VOLONTÀ] fiotto acido, individuazione del magico, interdizione alla minaccia, raggio di gelo, scudo

1° LIVELLO [3/GIORNO] dardo incantato, rampicanti macabri, spruzzo colorato



COS'È UNO STREGONE?

Sei un potente incantatore i cui poteri derivano dalla capacità di incantare la magia che fluisce naturalmente attraverso il tuo corpo.

EQUIPAGGIAMENTO

Le regole seguenti si applicano all'equipaggiamento di Seoni:

Zaino: Uno zaino può contenere oggetti per un massimo di Volume 4. I primi 2 punti di Volume di oggetti nel tuo zaino non contano ai fini del tuo limite di Volume (e non sono inclusi nel Volume che indossi). Se stai portando o riponendo lo zaino invece di indossarlo sulla schiena, il suo Volume è leggero anziché trascurabile.

A due mani (tratto): Quest'arma può essere impugnata con due mani. Farlo cambia il dado di danno dell'arma in quello del valore indicato. Questo cambiamento si applica a tutti i dadi di danno dell'arma, come quelli dati dalle rune poderose.

☐ **Antidoto, Minore** (alchemico, elisir, monouso) **Attivazione** $\blacklozenge$ Interagire; **Effetto** Dopo che hai bevuto un antidoto inferiore, ottieni bonus di oggetto +2 ai TS su Tempra contro veleno per 6 ore.

☐☐☐ **Elisir della Vita, Minore** (alchemico, elisir, guarigione, monouso) **Attivazione** $\blacklozenge$ Interagire; **Effetto** Subito dopo aver bevuto questo elisir, riottiene 1d6 Punti Ferita e ottieni bonus di oggetto +1 ai tiri salvezza contro le malattie e i veleni per 10 minuti.

Ricarica (tratto): Serve 1 azione Interazione per ricaricare quest'arma.

TALENTI E CAPACITÀ

I talenti e le capacità di Seoni sono descritti qui di seguito:

Garanzia (Sopravvivenza): Anche nelle situazioni peggiori puoi intraprendere compiti basilari. Scegli un'abilità in cui sei addestrato. Puoi evitare di effettuare una prova di abilità per l'abilità scelta e ottenere come risultato 13 (non applicare altri bonus, penalità o modificatori).

Lanciare Incantesimi da Stregone: Puoi lanciare gli incantesimi arcani tramite l'attività Lanciare un Incantesimo. Vedi di seguito la sezione Incantesimi per maggiori informazioni sugli incantesimi che puoi lanciare.

☐ **Punti Focalizzazione:** Hai una riserva di Punti Focalizzazione che puoi usare per l'incantesimo della linea di sangue *ricordi ancestrali*. Ogni uso di questo incantesimo utilizza 1 Punto Focalizzazione dalla tua riserva di focalizzazione di 1, che al momento è di 1 punto.

Ricordi Ancestrali (divinazione) **Lancio** $\blacklozenge$ verbale; **Durata** 1 minuto; **Effetto** Scegli la Sapienza Storia Thassiloniana, oppure una qualsiasi abilità non-Sapienza. Diventi addestrato per 1 minuto in quell'abilità e puoi ottenere altri ricordi associati a quella abilità, a discrezione del GM.

Linea di Sangue (Imperiale): La linea di sangue ti conferisce degli incantesimi speciali riservati agli appartenenti al tuo lignaggio; nel tuo caso discendi da antichi incantatori che padroneggiavano la magia e il loro potere si manifesta tramite te.

Magia del Sangue: Ogni volta che lanci *dardo incanto* o *ricordi ancestrali* usando uno dei tuoi slot incantesimo, tu o un bersaglio dell'incantesimo ottiene bonus di status +1 alle prove di abilità per 1 round.

Trucchetto Adattato: Puoi lanciare *interdizione alla minaccia* come un incantesimo arcano (è incluso nei trucchetti di Seoni).

INCANTESIMI

Seoni può lanciare i seguenti incantesimi; può lanciare i suoi incantesimi di 1° livello fino a tre volte al giorno in qualsiasi combinazione.

Dardo Incantato (forza, invocazione) **Lancio** da $\blacklozenge$ fino a $\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge$ somatico, verbale; **Raggio** 36 metri; **Bersagli** 1 creatura; **Effetto** Lanci un dardo di forza contro una creatura che puoi vedere. Il dardo colpisce automaticamente ed infligge 1d4+1 danni di forza. Per ciascuna azione aggiuntiva che usi quando Lanci questo Incantesimo, il numero di dardi che lanci aumenta di 1, fino a un massimo di 3 dardi per 3 azioni e scegli il bersaglio individualmente per ciascun dardo che lanci.

Fiotto Acido (acido, attacco, trucchetto, invocazione) **Lancio** $\blacklozenge\blacklozenge$ somatico, verbale; **Raggio** 9 metri; **Bersagli** 1 creatura od oggetto; **Effetto** Lanci una sfera di acido che colpisce sia le creature che gli oggetti. Effettua un attacco di incantesimo. Se colpisci, infliggi 1d6 danni da acido più 1 danno da spargimento da acido. Con un successo critico, il bersaglio subisce in aggiunta 1 danno persistente da acido.

Individuazione del Magico (divinazione, individuazione, trucchetto) **Lancio** $\blacklozenge\blacklozenge$ somatico, verbale; **Area** Emanazione di 9 metri; **Effetto** Emetti un impulso che registra la presenza di magia. Non ricevi altre informazioni oltre alla presenza o all'assenza di magia. Puoi scegliere di ignorare una magia della quale sei pienamente consapevole, come gli oggetti magici e i tuoi incantesimi in corso o dei tuoi alleati. Individui la magia di illusione soltanto se l'effetto di quella magia ha un livello inferiore al livello del tuo incantesimo individuazione del magico. Tuttavia, gli oggetti che hanno un'aura di illusione, ma non sono ingannevoli all'apparenza (come una pozione di invisibilità), di solito vengono individuati normalmente.

Interdizione alla Minaccia (abiurazione, trucchetto) **Lancio** $\blacklozenge\blacklozenge$ somatico, verbale; **Raggio** 9 metri; **Bersagli** 1 alleato e 1 nemico; **Durata** mantenuto fino a 1 minuto; **Effetto** Proteggi il tuo alleato dagli attacchi e incantesimi ostili del nemico bersaglio. L'alleato bersaglio ottiene bonus di status +1 a Classe Armatura e tiri salvezza contro attacchi, incantesimi ed altri effetti provenienti dal nemico bersaglio.

Raggio di Gelo (attacco, freddo, invocazione, trucchetto) **Lancio** $\blacklozenge\blacklozenge$ somatico, verbale; **Raggio** 36 metri; **Bersagli** 1 creatura; **Effetto** Emani un raggio di gelo. Effettua un tiro per colpire con incantesimo. Il raggio infligge un ammontare di danni da freddo pari a 1d4 +4. **Successo Critico** Il bersaglio subisce danni doppi e penalità di status -3 metri alle sue Velocità per 1 round.

Rampicanti Macabri (necromanzia, negativo) **Lancio** $\blacklozenge\blacklozenge$ somatico, verbale; **Area** linea di 9 metri; **Tiro Salvezza** Tempra; **Effetto** Dalle tue dita si sprigionano dei rampicanti di oscurità che si avvolgono nell'aria. Infliggi 2d4 danni di tipo negativo e 1 danno da sanguinamento persistente alle creature viventi che si trovano sulla linea. Ciascuna creatura vivente deve effettuare un tiro salvezza su Tempra.

Successo Critico La creatura non è influenzata.

Successo La creatura subisce metà del danno di tipo negativo e nessun sanguinamento persistente.

Fallimento La creatura subisce danni per intero.

Fallimento Critico La creatura subisce il doppio del danno di tipo negativo e dei danni da sanguinamento persistenti.

Scudo (abiurazione, forza, trucchetto) **Lancio** $\blacklozenge$ verbale; **Durata** fino all'inizio del tuo turno successivo; **Effetto** Innalzi uno scudo magico di forza. Questo conta come l'azione Alzare lo Scudo e ti fornisce bonus di circostanza +1 alla CA fino all'inizio del tuo turno successivo, ma non richiede di usare una mano. Mentre questo incantesimo ha effetto, puoi anche usare la reazione Parare con lo Scudo con il tuo scudo magico (vedi sotto). Lo scudo ha Durezza 5. Dopo aver usato Parare con lo Scudo, l'incantesimo termina e non potrai lanciarlo di nuovo per 10 minuti.

Parare con lo Scudo $\blacktriangleright$ **Innesco** Mentre hai il tuo scudo alzato, subisci danni da un attacco fisico. **Effetto** Porti lo scudo in posizione per deviare un colpo. Lo scudo ti previene un ammontare di 5 danni. Tu subisci qualsiasi altro danno rimanente.

Spruzzo Colorato (illusione, incapacitazione, visivo) **Lancio** $\blacklozenge\blacklozenge$ somatico, verbale; **Area** Cono di 4,5 metri; **Tiro Salvezza** Volontà; **Durata** 1 o più round (vedi sotto); **Effetto** Un cono di colori vorticosi colpisce i bersagli in base ai loro tiri salvezza su Volontà.

Successo Critico La creatura non è influenzata.

Successo La creatura è abbagliata per 1 round.

Fallimento La creatura è stordita 1, accecata per 1 round e abbagliata per 1 minuto.

Fallimento Critico La creatura è stordita per 1 round e accecata per 1 minuto.

VALEROS

GUERRIERO

1

STIRPE E LIGNAGGIO UMANO (ABILE)

BACKGROUND CONTADINO

VELOCITÀ 7,5 METRI

PERCEZIONE +5 (ESPERTO)

ALLINEAMENTO NEUTRALE BUONO

LINGUE COMUNE, GOBLIN, KELISHITA

FORZA **FOR** 18 MODIFICATORE (+4) **DESTREZZA** **DES** 14 MODIFICATORE (+2) **COSTITUZIONE** **COS** 14 MODIFICATORE (+2)

INTELLIGENZA **INT** 12 MODIFICATORE (+1) **SAGGEZZA** **SAG** 10 MODIFICATORE (+0) **CARISMA** **CAR** 10 MODIFICATORE (+0)

COLPI

IN MISCHIA ♦ spada d'arme +9 (versatile P), 1d8+4 taglianti
♦ umbone per scudo +9, 1d6+4 contundenti

A DISTANZA ♦ arco corto +7 (incremento di gittata 18 m, micidiale 1d10), 1d6 perforanti

ABILITÀ

ACROBAZIA [DES] +5 •	ARCANO [INT] +1	ARTIGIANATO [INT] +4 •
ATLETICA [FOR] +7 •	DIPLOMAZIA [CAR] +3 •	ESIBIZIONE [CAR] +0
FURTIVITÀ [DES] +2	FURTO [DES] +2	INGANNO [CAR] +0
INTIMIDAZIONE [CAR] +3 •	MEDICINA [SAG] +0	NATURA [SAG] +0
OCCULTISMO [INT] +4 •	RELIGIONE [SAG] +0	SAPIENZA BELLICA [INT] +4 •
SAPIENZA CONTADINA [INT] +4 •	SOCIETÀ +1	SOPRAVVIVENZA [SAG] +0

• = ADDESTRATO •• = ESPERTO ••• = MAESTRO

TALENTI E CAPACITÀ

CAPACITÀ DI CLASSE Doppio Taglio, Reagire con lo Scudo

CAPACITÀ DI STIRPE Ambizione Naturale* (Reagire con lo Scudo)

TALENTI DI ABILITÀ Garanzia (Atletica)

TALENTI DI CLASSE Attacco di Opportunità

TALENTI GENERALI Parare con lo Scudo

*Le capacità indicate con un asterisco sono già calcolate nelle statistiche di Valeros e non sono riportate altrove.

DIFESA

PUNTI FERITA 20 TEMPRA +7	CLASSE ARMATURA 18 RIFLESSI +7	CA CON SCUDO ALZATO 20 VOLONTÀ +3
--	---	--

PATHFINDER

INVENTARIO

VOLUME Indossati 5, 3 L; Preparati 1, 1 L

OGGETTI INDOSSATI zaino, corsaletto, spada d'arme, scudo di legno (con umbone per scudo; Durezza 3, PF 12, SR 6), arco corto (20 frecce), boccia, elisir della vita minore

OGGETTI PREPARATI sacco a pelo, acciarino e pietra focaia, corda (15 metri), gessetto (10), otre, rampino, razioni (2 settimane), sapone, torcia (5)

RICCHEZZA 7 ma



COS'È UN GUERRIERO?

Sei il maestro indiscusso delle armi e delle tecniche marziali, capace di parare gli attacchi, abbattere i nemici e controllare il corso del combattimento.

EQUIPAGGIAMENTO

Le regole seguenti si applicano all'equipaggiamento di Valeros:

Zaino: Uno zaino può contenere oggetti per un massimo di Volume 4. I primi 2 punti di Volume di oggetti nel tuo zaino non contano ai fini del tuo limite di Volume (e non sono inclusi nel Volume che indossi). Se stai portando o riponendo lo zaino invece di indossarlo sulla schiena, il suo Volume è leggero anziché trascurabile.

☐ **Elisir della Vita, Minore** (alchemico, elisir, guarigione, monouso) **Attivazione** ➤ Interagire; **Effetto** Subito dopo aver bevuto questo elisir, riotti 1d6 Punti Ferita e ottieni bonus di oggetto +1 ai tiri salvezza contro le malattie e i veleni per 10 minuti.

Micidiale (tratto): Quando effettui un colpo critico, l'arma aggiunge un dado di danno dell'arma del valore indicato dopo aver raddoppiato il danno dell'arma.

Rampino: Puoi lanciare un rampino legato ad una corda per rendere una scalata più facile. Per fissare un rampino, fai un tiro per colpire con il tratto segreto contro una CD basata sul bersaglio, di solito almeno CD 20. In caso di successo il tuo rampino ha una presa salda; invece, in caso di fallimento critico, sembra che il rampino tenga ma in realtà cede quando sei a metà strada.

Versatile (tratto): Un'arma versatile può essere usata per infliggere un tipo di danno diverso da quello riportato alla voce Danno. Questo tratto indica il tipo di danno alternativo. Ad esempio, un'arma perforante con Versatile T può essere usata per infliggere danno perforante o tagliente. Scegli il tipo di danno ogni volta che effettui un attacco.

AZIONI CON LO SCUDO

Quando impugna lo scudo, Valeros può compiere le seguenti azioni:

Alzare lo Scudo: ➤ Posizioni lo scudo in modo da proteggerti. Quando hai Alzato lo Scudo, ottieni bonus di circostanza +2 alla CA e puoi usare la reazione. Lo scudo rimane alzato fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Parare con lo Scudo ➤ **Innesco:** Hai sollevato lo scudo e stai per subire danni da un attacco fisico; **Effetto** Metti il tuo scudo in posizione per parare un attacco. Lo scudo blocca 3 danni. I danni rimanenti vengono subito sia da te sia dallo scudo, che potrebbe rompersi o andare distrutto (lo scudo ottiene la condizione rotto dopo aver subito 6 o più danni e viene distrutto quando ne ha subiti 12).

TALENTI E CAPACITÀ

I talenti e le capacità di Valeros sono descritti qui di seguito. Il suo talento Ambizione Naturale è già calcolato nelle sue statistiche.

Attacco di Opportunità ➤ **Innesco** Una creatura entro la tua portata utilizza un'azione con il tratto maneggiare o un'azione di movimento, effettua un attacco a distanza o esce da un quadretto durante l'utilizzo di un'azione di movimento; **Effetto** Colpisci un avversario che si offre all'attacco. Colpisci in mischia la creatura che provoca l'innesco. Se metti a segno un colpo critico e l'innesco era un'azione con il tratto maneggiare, interrompi quest'ultima. Questo Colpo non conta ai fini della penalità da attacchi multipli, e la penalità in questione non si applica a esso.

Doppio Taglio ➤ ➤ Attacchi il nemico con entrambe le armi. Effettui due Colpi, uno con ciascuna arma da mischia (in genere la spada d'arme e l'umbone per scudo), applicando a ognuno la tua attuale penalità da attacchi multipli. Entrambi i Colpi devono avere lo stesso bersaglio; se il secondo viene effettuato con un'arma sprovvista del tratto agile, subisce penalità -2. Se entrambi gli attacchi vanno a segno, ne combini i danni e poi aggiungi eventuali altri effetti applicabili conferiti da entrambe le armi. Combini i danni provocati dai due Colpi e applichi solo una volta resistenze e debolezze. L'utilizzo di questo talento conta come due attacchi per il calcolo della penalità da attacchi multipli.

Garanzia (Atletica): Anche nelle situazioni peggiori puoi intraprendere compiti basilari. Scegli un'abilità in cui sei addestrato. Puoi evitare di effettuare una prova di abilità per l'abilità scelta e ottenere come risultato 10 + il tuo bonus di competenza (non applicare altri bonus, penalità o modificatori).

Reagire con lo Scudo ➤ **Innesco** Un nemico mette a segno un Colpo in mischia contro di te. Devi impugnare lo scudo; **Effetto** Utilizzi immediatamente l'azione Alzare lo Scudo e applichi il bonus dello scudo alla CA. Tale bonus di circostanza si applica alla CA al momento di stabilire l'esito dell'attacco che ha provocato l'innesco.