

Nome shiller

Razza ORACONICO AURAK (8012)

ALLINEAMENTO L/CD

DIVINITÀ Takhisis

DESCRIZIONE h 1,95

da uovo di drago d'oro

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

CARATTERISTICHE

FOR	10	0
DES	12	+1
COS	10	0
INC	14	+2
SAG	10	0
CAR	14	+2



♥ Punti Ferita 50



Ferite subite \_\_\_\_\_

Riduzione danno \_\_\_\_\_

Giorni non letali\* \_\_\_\_\_

\*si recupera l.p.f. all'ora per liv.

Tiri Salvezza

	TOT	BASE	ABILITÀ	MAGIA	ALTRO
REFLESSI (DES)	7	6	1	---	---
TEMPRA (COS)	6	6	0	---	---
VOLONTÀ (SAG)	6	6	0	---	---

Resistenza agli incantesimi 20

Immune Sonno, Paralisi e a tutte le malattie

Classe Armatura



17 - 10 +

Arma- tura	Scudo	DES	Taglia	Natur	Altro
_____	_____	+1	_____	+6	_____

CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) **16**

CA attacchi di contatto (perdita bonus armat., scudo e natur.) **11**

Attacchi per round

Raggio di energia (+9 contatto a distanza) o artiglio o soffio o incantesimo

Velocità base 9 m

Combattimento



INIZIATIVA	DES	MAGIA	ALTRO
+5	+1	_____	+4



ATTACCO BASE **8**

	TOT	A.B.	FOR <sup>1</sup> /DES <sup>2</sup>	Taglia
AB. MISCHIA <sup>1</sup>	8	8	0	
AB. DISTANZA <sup>2</sup>	9	8	1	
LOTTARE <sup>1</sup>	8	8	0	

ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Gittata	Peso	Tipo
Dugnale	8	1d4	19-20/x2	3 m	0,5 kg	p/c
Artiglio	8	1d4	20/x2	--	--	τ
Morso	8	1d4+1	20/x2	--	--	p

**Soffio:** nube velenosa, cono di 1,5 m 3 volte al giorno, 1d4 alla Forza, TS Tempra, CO 14 per negare. Danno secondario, rimane accecato per 1d4 round, TS Tempra, CO 14 per negare.

**Raggio di energia:** attacco a distanza entro 18m, danni 1d8+2. Se sotto camuffamento, il raggio assume la forma di un'arma appropriata al personaggio.



### EQUIPAGGIAMENTO

Olio 0,5l  
 Libro incantesimi  
 Vestite mago  
 Sacco  
 CARTA pergamena e inchiostro

### CAPACITA' SPECIALI

scurovisione 36 m  
 visione crepuscolare, vista cieca 18 m  
 olfatto acuto 18 m

### ABILITÀ

	Tot.	CARAT.	Mod. carat.	Gradi	Vari
Acrobazia		OS	1		
Artista della Fuga		OS	1		
Ascoltare	11	SC	0	11	
Camuffare		CA	2		
Cercare	13	IN	2	11	
Concentrazione (Talento Inc. in comè)	11	CO	0	11	
Conoscenze (arcane)	13	IN	2	11	
Diplomazia	13	CA	2	11	
Disattivare congegni		IN	2		
Equilibrio		OS	2		
Guarire		SC	0		
Intimidire	13	CA	2	11	
Intrattenere		CA	2		
Muoversi silenziosam.		OS	1		
Nascondersi		OS	1		
Nuotare		FO	0		
Osservare	11	SC	0	11	
Parlare (linguaggi)		IN	2		
Percepire intenzioni		SC	0		
Raccogliere informazioni		CA	2		
Raggiare		CA	2		
Saltare		FO	0		
Sapienza magica	13	IN	2	11	
Scalare		FO	0		
Sopravvivenza		SC	0		
Utilizzare corde		OS	1		
Utilizzare oggetti magici		CA	2		
Valutare		IN	2		

### DENARO, MONETE E GIOIELLI

Monete d'acciaio	50	
Monete d'argento		
Monete di rame		

Gemme e gioielli  
 1 collana con ciandolo (rubino) 500mac

### TALENTI

- Incantare in combattimento (+4 prove Concentrazione se casta sulla difensiva o immobilizzato)
- Incantesimi focalizzati
- Invocazione
- Iniziativa migliorata

### Capacità di trasporto

Carico Leggero: 0-16,5 kg    Carico Medio: 17-33 kg    Carico Pesante: 33,5-50 kg

Linguaggi noti: Comune - Draconico - Nerakese - Ogre - Goblin



Background: Shiller, attendente di Lord Verminaard, è un sauro potente, convinto della sua superiorità razziale e fa ampio ricorso alle sue capacità magiche.

A lui è affidato il comando del gruppo. È fedele a Lord Verminaard e sacrificerebbe altri elementi del gruppo per portare a termine la missione soltanto in caso di estrema necessità.



## CAPACITÀ MAGICHE

senza limiti di uso

- Invisibilità superiore (CØ 15)
- Suggestione (CØ 15)

1 volta al giorno

- Dominare persone (CØ 17) come stregone 8° livello

3 volte al giorno

- Forma alternativa (qualsiasi forma animale medio o piccolo)
- Passo dimensionale (come porta dimensionale, entro 18 m)
- Camuffare se stesso (assomigliare ad uno specifico umanoide e imitarne la voce, durata 2d6 +6 minuti)



## INCANTESIMI MEMORIZZATI

\* incantesimi invocazione focalizzati, CØ +1

### Livello 0 - CØ 12

Lampo\*  
Lettura del magico  
Luce\*  
Mano magica  
Luci danzanti\*  
Suono fantasma

### Livello 1 - CØ 13

Ordo Incantato\*  
Ipnosi  
Scretta folgorante\*  
Colpo accurato  
Scudo  
Sonno  
Ventriloquio

### Livello 2 - CØ 14

Raggio rovente\*  
Vedere invisibilità  
Occulta oggetto  
Cecità /sordità  
Immagine speculare  
Framtumare\*  
Invisibilità

### Livello 3 - CØ 15

Sfera d'invisibilità  
Intermittenza  
Fulmine\*  
Rune esplosive  
Distorsione

### Livello 4 - CØ 16

Muro di fuoco\*  
Nebbia solida  
Charme su mostri



Nome LUDEN Classe CHIERICO (408)

Razza ORACONICO BOZAK (4012)

Allineamento L/CD

Divinità Takhisis

Descrizione h 1,80

da uovo di drago di bronzo



### CARATTERISTICHE

FOR	12	+1
DES	12	+1
COS	10	0
INT	10	0
SAC	14	+2
CAR	12	+1

♥ Punti Ferita **43**



Ferite subite \_\_\_\_\_

Riduzione danno \_\_\_\_\_

Gianni non letali\* \_\_\_\_\_

\*si recupera 1p.f. all'ora per liv.

### Tiri Salvezza

	TOT	BASE	ABILITÀ	MAGIA	ALTRO
REFLESSI (DES)	9	8	1	---	---
TECOPRA (COS)	5	5	0	---	---
VOLONTÀ (SAC)	9	8	2	---	---

Resistenza agli incantesimi **14**  
Immune **Sonno, Paralisi** e a tutte le **malattie**

### Classe ARMATURA



**21** - 10 +

Arma- tura	Scudo	DES	Taglia	Natur	Altro
+2	_____	+1	_____	+8	_____

CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) **20**

CA attacchi di contatto (perdita bonus armat., scudo e natur.) **11**

Armatura Cuoio

Scudo \_\_\_\_\_

Attacchi per round  
**2** artigli o spada o pugnale  
Velocità base **9** m

### Combattimento



INIZIATIVA Des Magia Altro

**+5**

+1 \_\_\_\_\_ +4



ATTACCO BASE **7**

	TOT	AB.	FOR <sup>1</sup> /DES <sup>2</sup>	Taglia
AB. MISCHIA <sup>1</sup>	8	7	1	
AB. DISTANZA <sup>2</sup>	8	7	1	
LOTTARE <sup>1</sup>	8	7	1	

ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Gittata	Peso	Tipo
Spada corta +2	10	106+3	19-20/x2	--	1 kg	P
Artiglio (2)	8	104+1	20/x2	--	--	T
Morso	8	104+1	20/x2	--	--	P
Pugnale	8	104	19-20/x2	3 m	0,5 kg	P/T



### EQUIPAGGIAMENTO

Simbolo sacro	
Torcia inestinguibile	0,5kg
Specchio piccolo di metallo	
Sacco	

### CAPACITA' SPECIALI

scurovisione 36 m  
 visione crepuscolare, vista cieca 18 m  
 olfatto acuto 18 m  
 planare (nessun danno da caduta)

### ABILITÀ

	TOT.	CARAT.	MOD. CARAT.	GRADI	VARI
Acrobazia		OS	1		
Artista della Fuga		OS	1		
Ascoltare	11	SC	2	7	+2
Camuffare		CA	1		
Cercare	8	IN	0	8	
Concentrazione (Calento Inc. in comè)	7	CO	0	7	
Conoscenze (arcano)	8	IN	0	8	
Conoscenze (religioni)	4	IN	2	2	
Diplomazia	9	CA	1	8	
Disattivare congegni		IN	0		
Equilibrio		OS	1		
Guarire		SC	2		
Intimidire	9	CA	1	8	
Intrattenere		CA	1		
Muoversi silenziosam.		OS	1		
Nascondersi		OS	1		
Osservare	11	SC	2	7	+2
Parlare (linguaggi)		IN	0		
Percepire intenzioni		SC	2		
Raccogliere informazioni	4	CA	1	3	
Raggiare	9	CA	1	8	
Saltare	5	FO	1		+4
Sapienza magica	8	IN	0	8	
Scalare		FO	1		
Sopravvivenza		SC	2		
Utilizzare corde		OS	1		
Utilizzare oggetti magici		CA	1		
Valutare		IN	0		

### DENARO, CENODE E GIOIELLI

Monete d'acciaio	10	
Monete d'argento		
Monete di rame		

Gemme e gioielli  
 1 smeraldo 100mac

### TALENTI

- Correre (velocità x5)
- Incantare in combattimento (+4 prove Concentrazione se casta sulla difensiva o immobilizzato)
- Iniziativa migliorata
- Alerta
- Competenza armi semplici
- Competenza armi da guerra (spada corta e arco lungo)
- Competenza armature leggere

### Capacità di trasporto

Carico Leggero: 0-21,5 kg    Carico Medio: 22-43 kg    Carico Pesante: 43,5-65 kg

Linguaggi noti: Comune - Draconico - Nerakese - Ogire - Goblin



Background: Luden è intelligente e spietato, portato allo studio della magia, che utilizza per aspirare ad assumere la veste di capo. Ciò ne fa un potenziale concorrente dell'aurak alla leadership del gruppo. È tuttavia piuttosto saggio e, cercherà di prevalere nelle decisioni solo se si sentirà nella situazione di estremo vantaggio.



## CHIERICO

domini **MALE** (livello incantatore +1) - **INGANNO**

### INCANTESIMI MEMORIZZATI

#### Livello 0 - CÒ 12

Infìggi ferite minori  
Individuazione del magico  
Riparare  
Virtù  
Guida

#### Livello 1 - CÒ 13

Camuffare se stesso  
Cura ferite leggere  
Contrastare elementi  
Visione della morte

#### Livello 2 - CÒ 14

Invisibilità  
Cura ferite moderate  
Ritarda veleno

## STREGONE

### INCANTESIMI MEMORIZZATI

#### Livello 0 - CÒ 11

Individuazione del magico  
Lettura del magico  
Luce  
Luci danzanti  
Mano magica  
Resistenza

#### Livello 1 - CÒ 12

Ordo incantato  
Foschia occultante  
Individuazione dei non morti  
Stretta folgorante  
Camuffare se stesso  
Animare corde  
Allarme

#### Livello 2 - CÒ 13

Raggio rovente  
Immagine speculare  
Vedere invisibilità

probabilità **Fallimento 10% incantesimi**



Nome Nakesh CLASSE LADRO (606)

Razza DRACONICO KAPAK (2012+5)

ALLINEAMENTO L/CD

DIVINITÀ TAKHISIS

DESCRIZIONE h 1,80

da uovo di drago di rame



CARATTERISTICHE

FOR	13	+1
DES	14	+2
COS	14	+2
INT	9	-1
SAG	9	-1
CAR	11	0

♥ Punti Ferita 55



Ferite subite \_\_\_\_\_

Riduzione danno \_\_\_\_\_

Giorni non letali\* \_\_\_\_\_

\*si recupera l.p.f. all'ora per liv.

Tiri Salvezza

	TOT	BASE	ABILITÀ	MAGIA	ALTRO
REFLESSI (DES)	9	5	+2	---	+2
TEMPI (COS)	7	5	+2	---	---
VOLONTÀ (SAG)	4	5	-1	---	---

Resistenza agli incantesimi 17

Immune Sonno, Paralisi e a tutte le malattie

Classe ARMATURA



**16** - 10+

ARMATURA	Scudo	DES	Taglia	NATUR	ALTRO
+2	_____	+2	_____	+2	_____

CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) **16**

CA attacchi di contatto (perdita bonus armat., scudo e natur.) **12**

ARMATURA Cuoio

Scudo \_\_\_\_\_

Attacchi per round  
spada o morso o arco  
Velocità base 9 m

Combattimento



INIZIATIVA Des Magia Altro

**+2**



ATTACCO BASE **6**

	TOT.	AB.	FOR <sup>1</sup> /DES <sup>2</sup>	Taglia
AB. MISCHIA <sup>1</sup>	7	6	1	
AB. DISTANZA <sup>2</sup>	8	6	2	
LOTTARE <sup>1</sup>	7	6	1	

ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Gittata	Peso	Tipo
Pugnale +3	10/11 LANCIO	1D4+1	19-20/x2	3 m	0,5 kg	P/C
CDorso	7	1D4	20/x2	--	--	P
ARCO CORTO	8	1D6	20/x3	18 m	1 kg	P

La saliva del draconico kapak è velenosa. Prima di entrare in combattimento usano leccare le armi. Il veleno rimane sulla spada per 3 round (CS Tempra / CD11 + mod.Cos / danno iniziale 1d6 Destrezza / danno secondario paralisi per 2d6 minuti)



### EQUIPAGGIAMENTO

Arnesi da scasso	0,5 kg
Sacco	
Corda di seta 15m	2,5 kg

### CAPACITÀ SPECIALI

scurovisione 36 m  
 visione crepuscolare, vista cieca 18 m  
 olfatto acuto 18 m  
 planare (nessun danno da caduta)  
 furtivo 1d6 EXTRA alla sprovvista o al fianco entro 9m

### ABILITÀ

	Tot.	CARAC.	Mod. CARAC.	Gradi	Vari
Acrobazia		OS	2		
Artista della fuga		OS	2		
Ascoltare	7	SC	-1	6	+2
Camuffare		CA	0		
Cercare	5	IN	-1	6	
Concentrazione		CO	2		
Conoscenze (arcane)		IN	-1		
Diplomazia		CA	0		
Disattivare congegni		IN	-1		
Equilibrio		OS	2		
Guarire		SC	-1		
Intimidire		CA	0		
Intrattenere		CA	0		
Muoversi silenziosam.	20	OS	2	8	8+2
Nascondersi	12	OS	2	8	+2
Nuotare		FO	1		
Osservare	8	SC	-1	7	+2
Parlare linguaggi		IN	-1		
Percepire intenzioni		SC	-1		
Raccogliere informazioni		CA	0		
Raggiare		CA	0		
Saltare	5	FO	1		4
Sapienza magica		IN	-1		
Scalare		FO	1		
Sopravvivenza		SC	-1		
Utilizzare corde		OS	2		
Utilizzare oggetti magici		CA	0		
Valutare		IN	-1		

### DENARO, CEMONTE E GIOIELLI

Monete d'acciaio	50	
Monete d'argento		
Monete di rame		

Gemme e gioielli  
 1 rubino 120mac

### TALENTI

- Competenza armi semplici
- Competenza armi da guerra (spada corta e arco corto)
- Competenza armature leggere
- Furtivo
- Alerta
- Robustezza
- Correre (velocità x5)

### Capacità di trasporto

Carico Leggero: 25 kg    Carico Medio: 25-50 kg    Carico Pesante: 50-75 kg

Linguaggi noti: Comune - Draconico - Nerakese - Ogre - Goblín

- **Attacco completo:** -5 TxC e metà bonus For ai danni, morso + arma
- **Furtivo:** tot 4d6
- **Eludere:** se supera TS Riflessi, non subisce danni invece di dimezzare
- **Percepire trappole:** TS Riflessi +2 contro trappole, bonus CA+2 per schivare trappole
- **Schivare prodigioso:** bonus Os anche alla sprovvista o colpito dall'invisibile



Background: Nakesh è un combattente feroce, alterna forza bruta ed agilità per sconfiggere al meglio i propri nemici. Non ambisce alla leadership del gruppo ma cerca di portare a suo vantaggio ogni decisione presa.

Nome URAC CLASSE GUERRIERO (2D10)

Razza ORACONICO SIVAK (6012+12)

ALLINEAMENTO L/CD

DIVINITÀ TAKHISIS

DESCRIZIONE h 2,55

da uovo di drago di argento



CARATTERISTICHE

FOR	16	+3
DES	10	0
COS	14	+2
INT	10	0
SAG	10	0
CAR	10	0

♥ Punti Ferita 55



Ferite subite \_\_\_\_\_

Riduzione danno \_\_\_\_\_

Giorni non letali\* \_\_\_\_\_

\*si recupera 1p.f. all'ora per liv.

Tiri Salvezza

	TOT	BASE	ABILITÀ	MAGIA	ALTRO
riplessi (DES)	5	5	0	---	---
tempra (COS)	10	5	+2	---	+3
volontà (SAG)	5	5	0	---	---

Resistenza agli incantesimi 16

Immune Sonno, Paralisi e a tutte le malattie

Classe Armatura



20 - 10+

Armatura	Scudo	DES	Taglia	Natur	Altro
+7	_____	_____	-1	+4	_____

CA colto alla sprovvista (perdita bonus Des) **20**

CA attacchi di contatto (perdita bonus armat., scudo e natur.) **9**

ARMATURA Mezza armatura

Scudo \_\_\_\_\_

Attacchi per round  
 Artiglio o coda o spadone  
 Velocità base 9 m

Combattimento



INIZIATIVA Des Magia Altro

+4

+2 \_\_\_\_\_



ATTACCO BASE **8**

	TOT	AB.	FOR <sup>1</sup> /DES <sup>2</sup>	Taglia
AB. MISCHIA <sup>1</sup>	11	8	3	
AB. DISTANZA <sup>2</sup>	8	8	0	
LOTTORE <sup>1</sup>	15	8	3	+4

ARMA	Bonus tot attacco	Danno + bonus tot	Critico	Gittata	Peso	Tipo
Spadone	11	2D6+5	17-20 x2	--	4 kg	T
CDorso	8	1D8+1	20/x2	--	--	P
Artiglio (2)	10	1D6+3	20/x2	--	--	T

**Sbilanciare** (quando colpisce con la coda può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita, senza attacco di opportunità, attacco contatto in mischia, se riesce prova di FOR contrapposta con bonus +4)



<p style="text-align: center;"><b>EQUIPAGGIAMENTO</b></p> <p>Sacco Corda canapa 15 m Lanterna schermabile</p> <p style="text-align: right;">5kg 1kg</p> <p style="text-align: center;"><b>MAPPA BOSCO DARKEN</b></p> <p style="text-align: center;"><b>CAPACITA' SPECIALI</b></p> <p>scurovisione 36 m visione crepuscolare, vista cieca 18 m olfatto acuto 18 m planare (nessun danno da caduta) vola 18m sbilanciare (vedi sopra) mutare forma (vedi sotto)</p>	<p style="text-align: center;"><b>ABILITA'</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Tot.</th> <th>Carat.</th> <th>Mod. carat.</th> <th>Gradi</th> <th>Vari</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Acrobazia</td><td></td><td>OS</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Artista della fuga</td><td></td><td>OS</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Ascoltare</td><td>9</td><td>SC</td><td>0</td><td>9</td><td></td></tr> <tr><td>Camuffare</td><td>5</td><td>CA</td><td>0</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Cercare</td><td></td><td>IN</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Concentrazione</td><td></td><td>CO</td><td>2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Conoscenze (arcane)</td><td></td><td>IN</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Diplomazia</td><td>4</td><td>CA</td><td>0</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Disattivare congegni</td><td></td><td>IN</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Equilibrio</td><td></td><td>OS</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Guarire</td><td></td><td>SC</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Intimidire</td><td>9</td><td>CA</td><td>0</td><td>9</td><td></td></tr> <tr><td>Intrattenere</td><td></td><td>CA</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Quoversi silenziosam.</td><td></td><td>OS</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Nascondersi</td><td></td><td>OS</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Nuotare</td><td></td><td>FO</td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Osservare</td><td>4</td><td>SC</td><td>0</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Parlare linguaggi</td><td></td><td>IN</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Percepire intenzioni</td><td></td><td>SC</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Raccogliere informazioni</td><td>4</td><td>CA</td><td>0</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Raggiare</td><td>5</td><td>CA</td><td>0</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Saltare</td><td>5/9</td><td>FO</td><td>3</td><td>2</td><td>+4 se rincorsa</td></tr> <tr><td>Sapienza magica</td><td></td><td>IN</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Scalare</td><td>5</td><td>FO</td><td>3</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Sopravvivenza</td><td></td><td>SC</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Utilizzare corde</td><td></td><td>OS</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Utilizzare oggetti magici</td><td></td><td>CA</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Valutare</td><td></td><td>IN</td><td>0</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Tot.	Carat.	Mod. carat.	Gradi	Vari	Acrobazia		OS	0			Artista della fuga		OS	0			Ascoltare	9	SC	0	9		Camuffare	5	CA	0	5		Cercare		IN	0			Concentrazione		CO	2			Conoscenze (arcane)		IN	0			Diplomazia	4	CA	0	4		Disattivare congegni		IN	0			Equilibrio		OS	0			Guarire		SC	0			Intimidire	9	CA	0	9		Intrattenere		CA	0			Quoversi silenziosam.		OS	0			Nascondersi		OS	0			Nuotare		FO	3			Osservare	4	SC	0	4		Parlare linguaggi		IN	0			Percepire intenzioni		SC	0			Raccogliere informazioni	4	CA	0	4		Raggiare	5	CA	0	5		Saltare	5/9	FO	3	2	+4 se rincorsa	Sapienza magica		IN	0			Scalare	5	FO	3	2		Sopravvivenza		SC	0			Utilizzare corde		OS	0			Utilizzare oggetti magici		CA	0			Valutare		IN	0		
	Tot.	Carat.	Mod. carat.	Gradi	Vari																																																																																																																																																																										
Acrobazia		OS	0																																																																																																																																																																												
Artista della fuga		OS	0																																																																																																																																																																												
Ascoltare	9	SC	0	9																																																																																																																																																																											
Camuffare	5	CA	0	5																																																																																																																																																																											
Cercare		IN	0																																																																																																																																																																												
Concentrazione		CO	2																																																																																																																																																																												
Conoscenze (arcane)		IN	0																																																																																																																																																																												
Diplomazia	4	CA	0	4																																																																																																																																																																											
Disattivare congegni		IN	0																																																																																																																																																																												
Equilibrio		OS	0																																																																																																																																																																												
Guarire		SC	0																																																																																																																																																																												
Intimidire	9	CA	0	9																																																																																																																																																																											
Intrattenere		CA	0																																																																																																																																																																												
Quoversi silenziosam.		OS	0																																																																																																																																																																												
Nascondersi		OS	0																																																																																																																																																																												
Nuotare		FO	3																																																																																																																																																																												
Osservare	4	SC	0	4																																																																																																																																																																											
Parlare linguaggi		IN	0																																																																																																																																																																												
Percepire intenzioni		SC	0																																																																																																																																																																												
Raccogliere informazioni	4	CA	0	4																																																																																																																																																																											
Raggiare	5	CA	0	5																																																																																																																																																																											
Saltare	5/9	FO	3	2	+4 se rincorsa																																																																																																																																																																										
Sapienza magica		IN	0																																																																																																																																																																												
Scalare	5	FO	3	2																																																																																																																																																																											
Sopravvivenza		SC	0																																																																																																																																																																												
Utilizzare corde		OS	0																																																																																																																																																																												
Utilizzare oggetti magici		CA	0																																																																																																																																																																												
Valutare		IN	0																																																																																																																																																																												
<p style="text-align: center;"><b>DENARO, CEMME E GIOIELLI</b></p> <table border="1"> <tr><td>Monete d'acciaio</td><td>50</td><td></td></tr> <tr><td>Monete d'argento</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Monete di rame</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Gemme e gioielli 1 topazio 100mac</p>	Monete d'acciaio	50		Monete d'argento			Monete di rame			<p style="text-align: center;"><b>TALENTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arma focalizzata (spadone +1 Cx C)</li> <li>• Correre (velocità x4)</li> <li>• Iniziativa migliorata</li> <li>• Muti attacco</li> <li>• Critico migliorato</li> <li>• Competenza armi semplici</li> <li>• Competenza armi da guerra (spada corta e arco corto)</li> <li>• Competenza armature leggere</li> <li>• Estrazione rapida</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Capacità di trasporto</b></p> <p><b>Carico Leggero:</b> 0-38 kg    <b>Carico Medio:</b> 38,5-76,5 kg    <b>Carico Pesante:</b> 77-115 kg</p> <p><b>Linguaggi noti:</b> Comune - Draconico - Nerakese - Ogire - Goblin</p>																																																																																																																																																																					
Monete d'acciaio	50																																																																																																																																																																														
Monete d'argento																																																																																																																																																																															
Monete di rame																																																																																																																																																																															

**Mutare forma:** assume la forma dell'umanoide grande o piccolo che ha appena ucciso



**Background:** Urak è fisicamente il più prestante e potente. È venuto in possesso della mappa che li condurrà alle uova di drago, uccidendo il legittimo proprietario. Attende gli altri PG nella forma dell'umanoide che ha appena ucciso, un uomo con una lunga spada piuttosto consunta. Vorrebbe guidare il gruppo, poiché è in possesso della mappa, ma non ha le capacità mentali ed il carisma per farlo, può ricorrere solo alla sua forza bruta per imporre il suo volere.