



Zitto Mangiaratti

Bard 7/Rogue 2 - KENKU

College of Lore

NG

Str	Dex	Cos	Int	Wis	Cha
8	18	13	8	10	20
	•				•

HP (58)

AC (15)

"Un giovane kenku che ha passato la vita da una stiva della nave e l'altra. Utilizzato fin da piccolo come sguattero, alternava il lavoro all'ascoltare i canti di mare dei marinai che ripeteva poi alla perfezione. Questo lo rese molto desiderato da varie ciurme, in quanto poteva allietare con i suoi canti le lunghe notti in mare. Viene infine comprato dal mercante Mimuda, contrabbandiere semi ufficiale di perle. La ciurma di Mimuda compra perle illegalmente nelle paludi di Ulada e le rivende a Fedris. Il suo ruolo è inizialmente di semplice messaggero, ma con il passare degli anni diventa l'uomo più fidato del ricco mercante. Zitto vive vari anni al servizio del suo benefattore, fino a quando non viene a scoprire un suo terribile segreto. Infatti Mimuda sfruttava gli effetti di perdita di memoria delle paludi di Ulada per uccidere membri scomodi della sua ciurma, senza che i restanti si ricordassero di nulla. Una frase scomoda, ripetuta a pappagallos, nel momento sbagliato lo inserisce nella lista nera di Mimuda e lo costringe alla clandestinità per sfuggire alla carneficina. "

Features

Kenku

Mimica Puoi riprodurre i suoni che hai sentito, incluse le voci.

Contraffazione Esperta Puoi duplicare manufatti e scritture di altre creature. Disponi di vantaggio

Bard

Bardic Inspiration(d8)

Jack of all trades Half Proficiency to Ability Check

Song of Rest 1d6 to Short Rest

Font of inspiration BI regained with Short Rest

Countercharm As an action start to sing. All allies in 30f have adv on being charmed or frightened.

College of Lore

Cutting Words When a creatures make an attack roll 60f from you you can use a BI and sub from the attack.

Additional Magic Secrets

Rouge

Cunning Action

Sneak Attack (1d6)

Ⓟ (+4) Ⓐ (+8) Ⓢ (+9) Ⓢ (+2)

Skills

Athletics •

Acrobatics

Deception •

Investigation

Perception •

Performance •

Stealth •

Sailor Background

A belaying pin(club)

50 feet of silk rope

A gemstone (coal for others)

Tools

Navigator's tools

vehicle(water)

Spells

Cantrips

Mending

Message

Vicious Mockery

1th Level (4)

Bane

Charm Person

Detect Magic

Protection from Evil and Good

2nd Level (3)

Invisibility

Shatter

Enthrall

Gift of Gab

3rd Level (3)

Fly

Haste

Fireball

Hypnotic Pattern

Stinking Cloud

Wind Wall

4th Level (2)

Stone Shape

Wall of Fire

Hallucinatory Terrain

Animate Objects

Equipment

Magic Gun

Entertainers pack

Cli Lyre

- Broom of flying - Cap of Waterbreathing

Leather armor

Dagger

Thieves tools

Slippers of spider climbing