



# 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 Uada 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 Uada per uccidere membri scomodi della sua ciurma, senza che i restanti si ricordassero di nulla. Una frase scomoda, ripetuta a pappagallo, 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)

**P** (+4)

**A** (+8)

**S** (+9)

## 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