

Dungeon Tales

Dark Fantasy Adventures



UNA RACCOLTA DI
AVVENTURIERI
SENZA GLORIA...
PRONTI A TUTTO!

GABRIELE GUAZZINI
MAGIC DICE MANUFACTURING

JORRICK "BARBA BRACE"

LIVELLO DI ESPERIENZA (LE)

1°

ARCHETIPO

Mercenario

STIRPE

Nanica

PUNTI ESPERIENZA (PE)

PUNTI FERITA (PF)

18

PUNTI AZIONE (PA)

5

PUNTI POTERE (PP)*

12



Artista: Gasparisme

Movimento 5 Quad. = 7,5 mt

PROFESSIONE

Disertore

ASPETTO

Paffuto

DETTAGLI FISICI

Cicatrici

VESTIARIO

Maleodorante

PERSONALITÀ

Incauto

STRAVAGANZA

Balbuzziente

VIGORE	PRONTEZZA	FISICO	INTELLETTO	RAZIOCINIO	INFLUENZA
17 (D12)	15 (D12)	13 (D10)	9 (D8)	*7 (D8)	4 (D6)

VALORE DI ATTACCO								
ARMA	Accetta in mischia	D12	BO	+3**	DANNO	1D6+1	INGOMBRO	3
ARMA	Accetta a gittata	D12	BO	+2**	DANNO	1D6+1	INGOMBRO	-

VALORE DI DIFESA (D12+5) - DADI ARMATURA (4)							
ARMATURA	Abiti da avventuriero	BD	0	DA	1	INGOMBRO	2
ARMATURA	Corazza di maglia ad anelli	BD	+3	DA	2	INGOMBRO	7
ARMATURA	Elmo di metallo	BD	+1	DA	1	INGOMBRO	2
ARMATURA		BD		DA		INGOMBRO	

EQUIPAGGIAMENTO:

OGGETTO	INGOMBRO
Zaino (Trasporta fino a 8 slot di equipaggiamento)	3
Acciarino (richiede 1 PA per utilizzo)	0
2 Torce (Una torcia illumina fino a 15mt - DC: D12)	1 ogni 2

INGOMBRO MASSIMO 50 (+8 dello zaino)

INGOMBRO TRASPORTATO 18

ABILITÀ ARCHETIPO:

+1** su tutte le armi da mischia e a distanza

ABILITÀ INNATE DI STIRPE:

RESISTENZA FERREA: Ottiene un bonus di +20 al carico trasportabile senza subire penalità dovute all'Ingombro.

SCOPRIRE PASSAGGI SEGRETI: Jorrick, in quanto nano, ha 2 possibilità sul D6 (1-2) per determinare la presenza o meno di un passaggio segreto negli ambienti in cui si trovano (Vedi pag143). Jorrick può cercare passaggi segreti una sola volta al giorno e non può individuare passaggi segreti, botole nascoste, pareti scorrevoli, meccanismi nascosti magici e tanto meno trappole di natura magica.

STORIA:

Jorrick è un disertore del clan dei Corvi di Thorgar. Durante l'ultima battaglia contro le tribù dei goblin di Picco Tempesta, Jorrick ha colto l'opportunità di fuggire da una vita marziale fatta di guerre e sottomissione, per intraprendere la via dell'avventura e della libertà.

Da quel giorno, armato della sua fedele accetta ribattezzata "Scassa Crani", Jorrick fugge dalla furiosa sete di vendetta del vecchio Thorgar, il quale ha messo una taglia sulla testa di Jorrick del valore di 350 pezzi d'argento.

FERGUS DI FALKIRK

LIVELLO DI ESPERIENZA (LE)

1°

ARCHETIPO

Furfante

STIRPE

Mezz'Uomo

PUNTI ESPERIENZA (PE)

PUNTI FERITA (PF)

17

PUNTI AZIONE (PA)

6

PUNTI POTERE (PP)*

22



Artista: Gasparisme

Movimento 4 Quad. = 6 mt
(5 -1 Penalità di stirpe)

PROFESSIONE

Contabile

ASPETTO

Snello

DETTAGLI FISICI

Capelli lunghi

VESTIARIO

Sgualcito

PERSONALITÀ

Scurrile

STRAVAGANZA

Logorroico

VIGORE	PRONTEZZA	FISICO	INTELLETTO	RAZIOCINIO	INFLUENZA
9 (D8)	17 (D12)	12 (D10)	14 (D12)	*8 (D8)	10 (D8)

VALORE DI ATTACCO							
ARMA	Stiletto	D8	BO	+1	DANNO	1D4+2	INGOMBRO
ARMA	Arco corto	D12	BO	+1 Frecce	DANNO	1D6	INGOMBRO

VALORE DI DIFESA (D12+1) - DADI ARMATURA (3)							
ARMATURA	Abiti da avventuriero	BD	0	DA	1	INGOMBRO	2
ARMATURA	Corazza di pelle (Riduce 1D4PF con 1 su 1D6)	BD	1	DA	1	INGOMBRO	4
ARMATURA	Elmo di pelle	BD	0	DA	1	INGOMBRO	1
ARMATURA		BD		DA		INGOMBRO	

EQUIPAGGIAMENTO:

OGGETTO	INGOMBRO
Grimaldelli "Attrezzi da scasso" (Conferiscono Vantaggio alle prove di Scassinare).	2
Faretra per Frecce (DC / D12)	3 (piena)
Sacco a tracolla medio (Trasporta 4 slot).	1

INGOMBRO MASSIMO 21 (+4 dello sacco) **INGOMBRO TRASPORTATO** 15

ABILITÀ ARCHETIPO:

Riduce di uno (1) la classe di difficoltà delle prove per Rubare, Rimuovere Trappole, Muoversi in Silenzio e Scassinare.

ABILITÀ INNATA DI STIRPE:

Trovare risorse commestibili: Questo potere garantisce sempre una razione di cibo commestibile per Fergus o per una creatura di taglia Media, ed è ottenibile con una prova di Raziocinio (Facile) per cibi comuni. (Normale) per cibi recuperati da scarti o ingredienti trovati in sotterranei e profondità oscure o (Difficile) se vuole utilizzare parti dei nemici mostruosi sconfitti.

ABILITÀ INNATA DI STIRPE:

Rendersi invisibile: Fergus può svanire agli occhi del nemico sfruttando le ombre e i nascondigli circostanti. L'attivazione di questo potere è gratuita. Quando Fergus è invisibile può spostarsi alla metà del suo movimento ma non può compiere attacchi o lanciare magie. Rendersi Invisibile dura 1 round per livello ma può essere esteso al costo di 1 PA per round aggiuntivo. Rendersi Invisibile può essere utilizzato una sola volta al giorno per livello del Personaggio.

STORIA:

Fergus ha studiato contabilità nelle scuole di Falkirk, un tempo nota come Valengard e famosa per le sue accademie e scuole di artigianato. Trasformando questa sua passione per i numeri in una vera e propria attività commerciale, Fergus non ha tardato a renderla illegale in virtù di facili guadagni! In cambio di laute ricompense in argento e pietre preziose, il giovane mezz'uomo ritoccava i libri contabili dei mercanti senza scrupoli e degli usurai del posto. Purtroppo l'ingordigia dell'astuto Fergus, attirò l'attenzione della guardia cittadina costringendolo alla fuga! Fergus ha iniziato la sua avventura con diversi pezzi d'argento e qualche gioiello, ultimi risparmi di una dignitosa vita da contabile e... truffatore!

HELDARIELL "DELLE FORESTE ULULANTI"

LIVELLO DI ESPERIENZA (LE)

1°

ARCHETIPO

Avventuriera

STIRPE

Elfica

PUNTI ESPERIENZA (PE)

PUNTI FERITA (PF)

16

PUNTI AZIONE (PA)

5

PUNTI POTERE (PP)*

14

Movimento 6 Quad. = 9 mt
(5 +1 Bonus di stirpe)

PROFESSIONE

Esiliata

ASPETTO

Affascinante

DETTAGLI FISICI

Pelle chiara

VESTIARIO

Ricamato

PERSONALITÀ

Diffidente

STRAVAGANZA

Laconica

Artista: Gasparisme

VIGORE	PRONTEZZA	FISICO	INTELLETTO	RAZIOGINIO	INFLUENZA
13 (D10)	15 (D12)	12 (D10)	9 (D8)	*10 (D8)	8 (D8)

VALORE DI ATTACCO							
ARMA	Pugnale Elfico	D10	BO	+1	DANNO	1D4+1	INGOMBRO
ARMA	Arco Elfico	D12	BO	+2 (+1 Frece)	DANNO	1D8	INGOMBRO

VALORE DI DIFESA (D12+4) - DADI ARMATURA (3)							
ARMATURA	Abiti da avventuriera eccellenti	BD	+1	DA	1	INGOMBRO	2
ARMATURA	Corazza di pelle rinforzata (Riduce 2PF con 1-2 su 1D6)	BD	+2	DA	1	INGOMBRO	5
ARMATURA	Elmo di pelle	BD	0	DA	1	INGOMBRO	2
ARMATURA		BD		DA		INGOMBRO	

EQUIPAGGIAMENTO:

OGGETTO	INGOMBRO
Sacco a tracolla medio (Trasporta 4 slot)	1
Corda 15 mt con Rampino (Richiede 1 PA per utilizzo)	4
Chiodi e Martello (Dado Consumabile: D10)	1
Faretra per frecce (Piena di Frece Elfiche / DC D10)	3

INGOMBRO MASSIMO 25 (+4 del sacco)

INGOMBRO TRASPORTATO 20

ABILITÀ ARCHETIPO:

Una volta al giorno per livello gli avventurieri ottengono Vantaggio ad un qualsiasi tiro di dado.

ABILITÀ INNATA DI STIRPE:

Affinità Arcana - Quando Heldariell si cimenta in una prova di attributo per lanciare un Incantesimo Arcano, se il livello di difficoltà della magia è inferiore al livello di esperienza dell'elfo, questo ottiene un bonus speciale pari a +5 ogni due livelli di differenza.

ABILITÀ INNATE DI STIRPE:

Sequire Tracce Nascoste: Heldariell individua automaticamente qualsiasi traccia e percorsi sicuri purché abbiano un fattore di difficoltà uguale o inferiore a Normale.

I Percorsi Sicuri sono tratti di esplorazione sia al chiuso che all'aperto privi di incontri. Nella modalità Solitaria o Cooperativa il Giocatore lancia anticipatamente il tiro per i contenuti della sezione successiva a quella in cui si trova, prima di entrarvi fisicamente.

Nel caso di partita Assistita il Master decide quante informazioni fornire al Giocatore per l'utilizzo di Trovare Tracce (Passaggi Sicuri) del suo PG Elfo.

STORIA:

Ex membro della guardia reale elfica, Heldariell fu esiliata in seguito alle accuse di tradimento nei confronti della corona. I fatti non sono mai stati chiariti, ma da allora il cuore dell'elfa si è riempito di sete di vendetta contro coloro che l'hanno voluta incastrare. Negli ultimi mesi Heldariell si è guadagnata qualche pezzo d'argento e un coltello elfico compiendo piccoli furti e accettando lavori come guida nei boschi della zona.

ÖLGRIM VAN MORDEN

LIVELLO DI ESPERIENZA (LE)

1°



Artista: Gasparisme

ARCHETIPO

Stregone

STIRPE

Umana

PUNTI ESPERIENZA (PE)

PUNTI FERITA (PF)

17

PUNTI AZIONE (PA)

5

PUNTI POTERE (PP)*

25

Movimento 4 Quad. = 6 mt

PROFESSIONE

Truffatore

ASPETTO

Snello

DETTAGLI FISICI

Barba bianca

VESTIARIO

Logoro

PERSONALITÀ

Riflessivo

STRAVAGANZA

Distratto

VIGORE	PRONTEZZA	FISICO	INTELLETTO	RAZIOCINIO	INFLUENZA
5 (D6)	13 (D10)	9 (D8)	*18 (D12)	15 (D12)	11 (D10)

VALORE DI ATTACCO							
ARMA	Mazza	D6	BO	+2	DANNO	1D6	INGOMBRO
ARMA	Daga	D6	BO	+1	DANNO	1D6+2	INGOMBRO

VALORE DI DIFESA (D10+1) - DADI ARMATURA (1)							
ARMATURA	Abiti da avventuriero	BD	0	DA	1	INGOMBRO	2
ARMATURA		BD		DA		INGOMBRO	
ARMATURA		BD		DA		INGOMBRO	
ARMATURA		BD		DA		INGOMBRO	

EQUIPAGGIAMENTO:

OGGETTO	INGOMBRO
Zaino (Trasporta 8 slot)	3
Borsa degli Ingredienti (Contiene reagenti per magie)	2
Libro delle magie (Contiene formule magiche)	1

INGOMBRO MASSIMO 14 (+8 dello zaino)

INGOMBRO TRASPORTATO 10

ABILITÀ ARCHETIPO:

Uno Stregone può *Individuare il Magico* una volta al giorno in un raggio di 3mt senza alcuna Prova di Difficoltà da superare.

ABILITÀ INNATE DI STIRPE:

Tratti Umani - Al primo livello, ogni Umano ottiene +2 o -2 alla sua scelta sulla tabella del background.

STORIA:

Ölgrim vanta un passato piuttosto turbolento, trascorso quasi sempre sul filo del rasoio tra una truffa e l'altra. Una lunga vita di espedienti gli ha permesso di recuperare un antico tomo magico dal quale ha appreso le basi della stregoneria aprendogli così nuove porte per le sue elaborate messe in scena!

INCANTESIMI ARCANI PREPARATI

Fonte di Magia: ARCANI / Slot Magie: 6

- **FRECCIA MAGICA DI XANTHAR (LPM 1°)**: Una freccia di energia arcana colpisce un obiettivo entro 18 mt. Per ogni livello dello Stregone si aggiunge una freccia di energia arcana (Max 6). Danno inflitto pari a 1D10+1 PF ogni 2 LE dello Stregone.

- **CANDELA MAGICA DI MIRNA (LPM 1°)**: Una timida luce di candela illumina fino a 9mt l'area circostante allo Stregone o al Cantastorie per la durata di DC D8. (Vedi il paragrafo "Dado Consumabile" a pag. 48).

- **TELA VISCOSA DI MIRGULAD (LPM 2°)**: Le creature invischiare nei filamenti appiccicosi di questo incantesimo, devono superare una prova contrapposta di Intelletto con lo Stregone per potersi liberare. Se la prova fallisce, tutte le azioni delle creature invischiare nel raggio di 3mt, costano il triplo in PA. - *Gittata Magia: 9mt in Linea di Vista (LV) libera da ostacoli.*

Legenda: BO - Bonus Offensivo / BD - Bonus Difensivo / DA - Dado Armatura
DC - Dado Consumabile / Ing. - Ingombro / LPM - Livello di Potere Magico

LARION "IL PENITENTE"

LIVELLO DI ESPERIENZA (LE)

1°

ARCHETIPO

Cultista

STIRPE

Umano

PUNTI ESPERIENZA (PE)

PUNTI FERITA (PF)

18

PUNTI AZIONE (PA)

4

PUNTI POTERE (PP)*

23



Movimento 3 Quad. = 4,5 mt

PROFESSIONE

Servitore

ASPETTO

Allampanato

DETTAGLI FISICI

Denti rotti

VESTIARIO

Maleodorante

PERSONALITÀ

Pacifico

STRAVAGANZA

Strabico

VIGORE	PRONTEZZA	FISICO	INTELLETTO	RAZIOCINIO	INFLUENZA
12 (D10)	11 (D10)	13 (D10)	7 (D8)	*17 (D12)	15 (D12)

VALORE DI ATTACCO								
ARMA	Mazza Ferrata	D10	BO	+3	DANNO	1D8	INGOMBRO	2
ARMA			BO		DANNO		INGOMBRO	

VALORE DI DIFESA (D10+5) - DADI ARMATURA (3)							
ARMATURA	Abiti da avventuriero	BD	0	DA	1	INGOMBRO	2
ARMATURA	Corazza a bande metalliche (Dimezza le ferite subite con 1 su 1D6)	BD	+3	DA	1	INGOMBRO	7
ARMATURA	Elmo di ferro	BD	+1	DA	1	INGOMBRO	2
ARMATURA		BD		DA		INGOMBRO	

EQUIPAGGIAMENTO:

OGGETTO	INGOMBRO
Borsa del pronto soccorso (Conferisce Vantaggio alle prove di Medicina e Pronto Soccorso)	2
Antidoto 2 dosi (50% di annullare gli effetti di un veleno minore e 25% di uno maggiore)	0

INGOMBRO MASSIMO 25

INGOMBRO TRASPORTATO 16

ABILITÀ ARCHETIPO:

Un Cultista può curare una volta al giorno 1D6 Punti Ferita o rimuovere una Condizione da se stesso o da un alleato.

ABILITÀ INNATE DI STIRPE:

Tratti Umani - Al primo livello, ogni Umano ottiene +2 o -2 alla sua scelta sulla tabella del background.

STORIA:

Larion è un fervido seguace dell'antico culto dei Penitenti di Mogord, un ordine monastico devoto all'epurazione dei peccati mortali attraverso il pellegrinaggio in luoghi ameni e pericolosi. Recentemente Larion ha deciso di allontanarsi dalle comodità della vita cittadina per dedicarsi al pellegrinaggio e alla ricerca della verità assoluta!

PREGHIERE DIVINATORIE PREPARATE

Fonte di Magia: DIVINA / Slot Magie: 5

- **NENIA CURATIVA (LPM 1°):** Il Cultista invoca il favore degli Dei affinché le ferite si risanino rapidamente. Cura 1D10 PF+LE del Cultista nel raggio di 3mt intorno a sé.

- **FAVORE DEGLI DEI (LPM 2°):** Questo canto divinatorio attira il favore degli Dei su coloro che lo intonano garantendo Vantaggio alla successiva prova di attributo.

- **RIPUDIARE IL MALIGNO (LPM 2°):** Il Cultista intona un esorcismo i cui effetti hanno un raggio di 3mt intorno a lui. Tutte le creature Non Morte o Extraplanari nel raggio d'azione della preghiera subiscono Svantaggio e perdono 1 PA fino alla fine del combattimento.

Legenda: BO - Bonus Offensivo / BD - Bonus Difensivo / DA - Dado Armatura
DC - Dado Consumabile / Ing. - Ingombro / LPM - Livello di Potere Magico

ELMUTH "IL MAGNIFICO"

LIVELLO DI ESPERIENZA (LE)

1°



Artista: Yuri Perkowski Domingos

ARCHETIPO

Cantastorie

STIRPE

Mezzo Sangue (Umano / Gnomo)

PUNTI ESPERIENZA (PE)

PUNTI FERITA (PF)

14

PUNTI AZIONE (PA)

6

PUNTI POTERE (PP)*

24

Movimento 5 Quad. = 7,5 mt

PROFESSIONE

Scribacchino

ASPETTO

Aggraziato

DETTAGLI FISICI

Capelli crespi

VESTIARIO

Sgargiante

PERSONALITÀ

Spiritoso

STRAVAGANZA

Molto rumoroso

VIGORE	PRONTEZZA	FISICO	INTELLETTO	RAZIOGINIO	INFLUENZA
7 (D8)	16 (D12)	9 (D8)	10 (D8)	12 (D10)	*18 (D12)

VALORE DI ATTACCO								
ARMA	Spada lunga	D8	BO	+3	DANNO	1D8	INGOMBRO	2
ARMA	Balestra da polso gnomesca	D12	BO	+2 Quadrelli	DANNO	1D6	INGOMBRO	2

VALORE DI DIFESA (D12+2) - DADI ARMATURA (4)							
ARMATURA	Abiti da avventuriero	BD	0	DA	1	INGOMBRO	2
ARMATURA	Corazza di pelle imbottita (Riduce 2PF con 1-3 su 1D6)	BD	+1	DA	2	INGOMBRO	5
ARMATURA	Elmo di pelle piumato	BD	0	DA	1	INGOMBRO	1
ARMATURA		BD		DA		INGOMBRO	

EQUIPAGGIAMENTO:

OGGETTO	INGOMBRO
Flauto d'osso (Conferisce un bonus di +1D6 alle prove di Persuasione del Cantastorie)	0
Astuccio per quadrelli (Piena di Quad. / DC D20)	2
Sacco a tracolla medio (Trasporta 4 slot)	1

INGOMBRO MASSIMO 16 (+4 del sacco)

INGOMBRO TRASPORTATO 15

ABILITÀ ARCHETIPO:

Un Cantastorie conferisce +1 o -1 alle prove di Attributo di alleati o nemici per un turno. Questa capacità può essere utilizzata solo una volta al giorno per ogni livello di esperienza del Cantastorie.

ABILITÀ INNATE DI STIRPE:

- Ingegno e Tratti Umani: Vedi pag. 26 del regolamento.

STORIA:

Elmoth ha trascorso la maggior parte della sua vita come scribacchino al servizio di un famoso collezionista di Windborn. Stufi di una vita troppo agiata e monotona, Elmoth ha deciso di intraprendere la via dell'avventura fischiando e danzando, sorridendo al pericolo e scrivendo nuove ballate!

MAGIE IBRIDE PREPARETE

Fonte di Magia: IBRIDA / Slot Magie: 6

- **AMMALIAMENTO FATATO (LPM 1°):** Una creatura (compresi PG, seguaci e alleati) di livello pari o inferiore a quello di Elmoth, obbedisce ad un suo semplice comando. *Esempio: Scappa, Attacca, Siediti, Tuffati* etc. Il comando non deve portare al ferimento o alla morte della creatura, la quale dovrà superare una prova di Intelletto contrapposta con lo Stregone per non restare ammalato. Il raggio di effetto dell'incantesimo è di 9mt. L'ammaliamento dura per 1D4 round + LE del Cantastorie. - *Gittata: 9mt in Linea di Vista.*

- **IMMAGINI ILLUSORIE DI TELSHIM (LPM 2°):** Una fedele copia di Elmoth si materializza nel raggio di un 3mt accanto a lui simulandone espressioni facciali e ogni singolo movimento. Il numero di immagini illusorie create sono pari al Livello di Esperienza del Cantastorie (Max 6). La presenza di una o più immagini illusorie conferisce Vantaggio ai tiri per la difesa del Cantastorie. Ogni colpo andato a segno, dissolve un'immagine illusoria.

SIR MALMORD DI RONENGARD

LIVELLO DI ESPERIENZA (LE)

1°



Artista: Yuri Perkowski Domingos

ARCHETIPO

Cavaliere Errante

STIRPE

Umana

PUNTI ESPERIENZA (PE)

PUNTI FERITA (PF)

20

PUNTI AZIONE (PA)

5

PUNTI POTERE (PP)*

14

Movimento 5 Quad. = 7,5 mt

PROFESSIONE

Nobile

ASPETTO

Slanciato

DETTAGLI FISICI

Voce profonda

VESTIARIO

Marziale

PERSONALITÀ

Coraggioso

STRAVAGANZA

Smemorato

VIGORE	PRONTEZZA	FISICO	INTELLETTO	RAZIOGINIO	INFLUENZA
16 (D12)	15 (D12)	14 (D12)	6 (D6)	*9 (D8)	10 (D8)

VALORE DI ATTACCO					
ARMA	Spadone a due mani D12	BO	+4	DANNO	1D10
ARMA		BO		DANNO	INGOMBRO

VALORE DI DIFESA (D12+5) - DADI ARMATURA (5)							
ARMATURA	Abiti da avventuriero	BD	0	DA	1	INGOMBRO	2
ARMATURA	Corazza a scaglie	BD	+3	DA	3	INGOMBRO	8
ARMATURA	(Dimezza le ferite subite con 1-3 su 1D6)	BD	+1	DA	1	INGOMBRO	2
ARMATURA	Elmo di ferro	BD		DA		INGOMBRO	

EQUIPAGGIAMENTO:

OGGETTO	INGOMBRO
Zaino (Trasporta 8 slot)	3
Sacco a pelo (Bonus di +2 per laccampamento sicuro).	2

INGOMBRO MASSIMO 30 (+8 dello zaino)

INGOMBRO TRASPORTATO 21

ABILITÀ ARCHETIPO:

Una volta al giorno il Cavaliere Errante può superare automaticamente una qualsiasi prova di attributo a cui sia sottoposto. Il Cavaliere Errante può richiamare il suo destriero con un semplice fischio, il quale risponderà con il risultato di 1-2 su 1D6.

ABILITÀ INNATE DI STIRPE:

Tratti Umani: Al primo livello, ogni Umano ottiene +2 o -2 alla sua scelta sulla tabella del background.

STORIA:

Sir Malmord, figlio del Barone Frederick di Ronengard primo Cavaliere del Sacro Ordine delle Manticore Nere, ha trascorso la maggior parte della sua vita seguendo le orme del padre onorando il codice cavalleresco. Lo spirito energico e un pò folle del giovane Malmord, lo ha spinto spesso in gesta eroiche talmente folli e sconsiderate, da farlo allontanare addirittura dal suo stesso ordine. Oggi, adistanza di poche settimane dal suo allontanamento, Sir Malmord attraversa le terre selvagge in sella a Uthreckt, il suo fido ronzino che ama chiamare "destriero".

HANUKETH "SPIRITO DELLE NEBBIE"

LIVELLO DI ESPERIENZA (LE)

1°

ARCHETIPO

Sciamana

STIRPE

Mezzo Sangue (Umana / Elfica)

PUNTI ESPERIENZA (PE)

PUNTI FERITA (PF)

16

PUNTI AZIONE (PA)

5

PUNTI POTERE (PP)*

24

Movimento 4 Quad. = 6 mt

PROFESSIONE

Mendicante

ASPETTO

Alta

DETTAGLI FISICI

Petto tatuato

VESTIARIO

Tribale

PERSONALITÀ

Glaciale

STRAVAGANZA

Borbotta da sola

Artista: Daniel Comerici

VIGORE	PRONTEZZA	FISICO	INTELLETTO	RAZIOCINIO	INFLUENZA
10 (D8)	13 (D10)	11 (D10)	13 (D10)	*18 (D12)	14 (D12)

VALORE DI ATTACCO							
ARMA	Bastone	D8	BO	+2	DANNO	1D6 / 1D8	INGOMBRO
ARMA			BO		DANNO		INGOMBRO

VALORE DI DIFESA (D10+2) - DADI ARMATURA (3)							
ARMATURA	Copertura di pellicce	BD	0	DA	1	INGOMBRO	3
ARMATURA	Corazza di pelle (Riduce 1D4PF con 1 su 1D6)	BD	+1	DA	1	INGOMBRO	4
ARMATURA	Scudo tribale di legno	BD	0	DA	1	INGOMBRO	2
ARMATURA		BD		DA		INGOMBRO	

EQUIPAGGIAMENTO:

OGGETTO	INGOMBRO
Sacco a tracolla Medio (Trasporta fino a 4 slot)	1
Acciarino (Richiede 1PA per utilizzo)	0
3 Candele (Illuminano con luce Fievole un diametro di 9mt - DC D6)	0
Feticcio Rituale (Focus Magico)	0

INGOMBRO MASSIMO 21 (+4 del sacco)

INGOMBRO TRASPORTATO 12

ABILITÀ ARCHETIPO:

Hanuketh può evocare uno spirito protettore una volta al giorno. Lo spirito le resta vicino (DC D6) riducendo di uno (1) la classe di difficoltà (CD) di una singola prova di attributo o di difesa fino a quando non scompare.

ABILITÀ INNATE DI STIRPE:

- *Seguire Tracce Nascoste e Trattati Umani: Vedi pag. 26 del regolamento.*

STORIA:

Orfana di entrambe i genitori, Hanuketh venne trovata in mezzo alle foreste nebbiose da alcuni cacciatori Aeldir (Elfi del Flöndhar) provenienti dalla Valle delle Ombre. Cresciuta come un elfa, la giovane Hanuketh seguì le tradizioni della tribù imparando a rispettare la natura e a sintonizzarsi con essa. Oggi Hanuketh viaggia per le terre selvagge protetta dagli spiriti della foresta osservando e imparando dal mondo che la circonda e che anni prima l'aveva rifiutata.

RITUALI SPIRITICI PREPARATI

Fonte di Magia: RITUALE / Slot Magie: 6

- **BACCHE NUTRIENTI (LPM 1°):** La Sciamana crea 1D6+1 bacche curative in un Round. Le bacche curano 1D4 PF+LE della Sciamana.

- **NEBBIA ANCESTRALE (LPM 2°):** Un velo di densa nebbia impenetrabile avvolge lo Sciamano nel raggio di 3mt. Le creature Umanoidi, Mostruose e Magiche al suo interno (escluso lo Sciamano) subiscono Svantaggio a tutte le azioni comprese quelle di Attacco e Difesa.

