

NOME GIOCATORE

Hellwinter

NOME AVVENTURA

CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ

7

SAGACIA

7

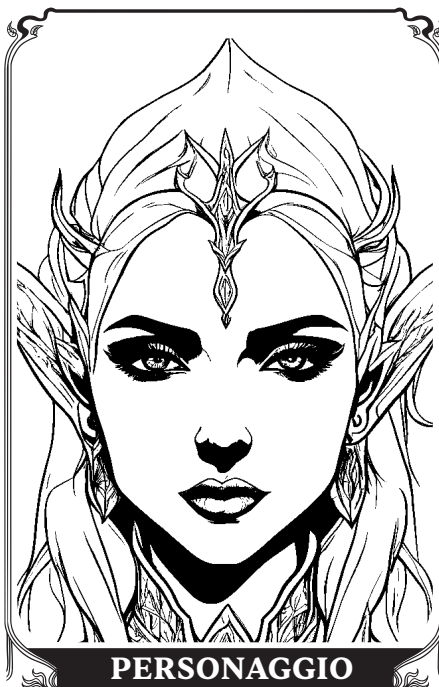
CUORE

8

SANGUE

7

DISPERAZIONE



Asa Vajda

NOME

Elfi della Luna Bianca

STIRPE

Icelancer

ARCHETIPO

AVANZAMENTI



EQUIPAGGIAMENTO

[3] Abiti eleganti, sapone e profumo

[2] Abiti invernali

[2] Arma da lancio/tiro:
3 Colpi, o ricarica 3 Colpi

[2] Arma da mischia

[2] Attrezzi da scasso

[1] Borsa dell'Avventuriero:
Acciarino, candele,
coperta, corda ecc.

[1] Campanella

[1] Chiodi e/o martello

[2] Clessidra

[1] Corone:
Massimo 3 per sessione

[1] Lanterna Vril

[2] Olio di Pietraverde:
Antidoto universale

[2] Lucchetto

[1] Pergamena, penna e inchiostro

[2] Piede di porco

[1] Pipa e tabacco

[3] Brandy di Bacche di Fuoco:
Combattività +1 per un Incontro

[3] Pozione di Sangue:
Ripristina il Sangue perso

[2] Prisma

[2] Riparazione Armatura:
Ripristina la Protezione

[1] Specchietto

[3] Strumento musicale

DOTAZIONE SPECIALE

Icelance: Danno magico più gelo paralizzante al nemico; per ogni 6 che ottieni in ciascuno Scontro – compresi quelli persi! – il nemico subisce Pericolo –1 per tutto il prossimo turno. Puoi usarla anche a distanza; torna magicamente nella tua mano dopo averla scagliata. Colpi 6 che si ricaricano dopo un riposo.

ABILITÀ SPECIALI

Aurora: Evochi una luce (raggio di 12 metri). Se l'oscurità causa effetti negativi, anche questi vengono dissolti a meno.

Blizzard. (Ricarica): Aura di cristalli di ghiaccio che dura un turno. Puoi sfruttarla o per infliggere 1 Danno a tutti i nemici che ti colpiscono in mischia, oppure per assorbire fino a 3 Danni in totale che ti vengono inflitti da uno o più nemici; la scelta va fatta nella Fase di Posizionamento.

COMBATTIMENTO

Corazza d'Argento (3)

ARMATURA



ARMA

Icelance

TIPO

Mischia e distanza

6

COLPI

ARMA

TIPO

COLPI

ARMA

TIPO

COLPI

ALTRI OGGETTI

.....

.....

.....

.....

.....

Hellwinter

NOME GIOCATORE

NOME AVVENTURA

CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ

9

SAGACIA

6

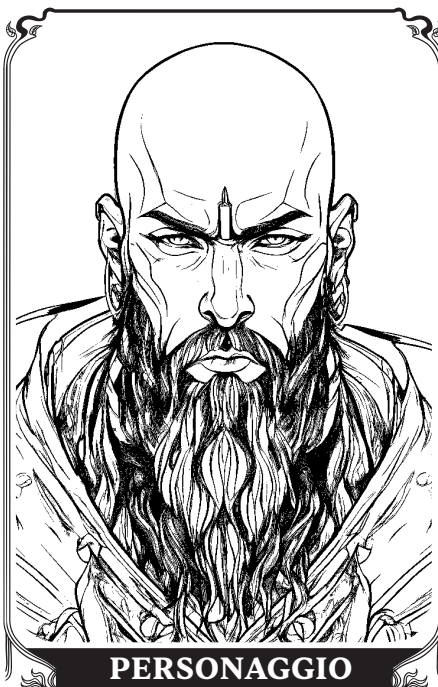
CUORE

7

SANGUE

7

DISPERAZIONE



PERSONAGGIO

DOTAZIONE SPECIALE

Wulfheru (Selgar): Equipaggiamento +2.

ABILITÀ SPECIALI

Segni Futark: infliggi Danno +1 magico per ogni 6 che ottieni nel lancio di dadi in uno Scontro, anche se l'hai perso!

Viaggiatore: Puoi “ricordare” la presenza nelle vicinanze di una radura segreta, una vecchia torre di guardia abbandonata, un capanno di caccia... L'uso di questa Abilità Speciale costituisce anche un'eccellente occasione per raccontare alla Compagnia un tuo aneddoto di viaggio.

COMBATTIMENTO

Cappotto di Cuoio (3)

ARMATURA

ARMA

Spada

TIPO

Mischia

COLPI

ARMA

Arco lungo

TIPO

Distanza

3

COLPI

ARMA

TIPO

COLPI

Drystan Dragonhart

NOME

Gotar

STIRPE

Grigio Compagno

ARCHETIPO

AVANZAMENTI



EQUIPAGGIAMENTO

[3] Abiti eleganti, sapone e profumo

[2] Abiti invernali

[2] Arma da lancio/tiro:
3 Colpi, o ricarica 3 Colpi

[2] Arma da mischia

[2] Attrezzi da scasso

[1] Borsa dell'Avventuriero:
Acciarino, candele,
coperta, corda ecc.

[1] Campanella

[1] Chiodi e/o martello

[2] Clessidra

[1] Corone:
Massimo 3 per sessione

[1] Lanterna Vril

[2] Olio di Pietraverde:
Antidoto universale

[2] Lucchetto

[1] Pergamena, penna e inchiostro

[2] Piede di porco

[1] Pipa e tabacco

[3] Brandy di Bacche di Fuoco:
Combattività +1 per un Incontro

[3] Pozione di Sangue:
Ripristina il Sangue perso

[2] Prisma

[2] Riparazione Armatura:
Ripristina la Protezione

[1] Specchietto

[3] Strumento musicale

ALTRI OGGETTI

CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ

8

SAGACIA

7

CUORE

7

SANGUE

7

DISPERAZIONE



Lisbeth Frayhorn

NOME

Gotar

STIRPE

Valchiria

ARCHETIPO

AVANZAMENTI



DOTAZIONE SPECIALE

Armatura benedetta (Sieglia): Quando subisci Danno, lancia 1D. Con 6 il Danno è dimezzato (eccesso); con 1 il Danno è azzerato, ma esegui una Prova di Disperazione, poiché gli spiriti di tutte le precedenti proprietarie dell'armatura gemono di dolore nella tua testa!

ABILITÀ SPECIALI

Memoria delle Antenate. (Ricarica): Evoca la memoria di un'Antenata per ottenere uno fra: Danno +1 per uno scontro; Danno magico per il combattimento; Azzera Pericolo di una prova o attacchi.

Spazzata. (Ricarica): Diventi *Furiosa* per la prossima Fase di Scontro.

COMBATTIMENTO

Armatura benedetta (3)

ARMATURA



ARMA

Spadone

TIPO

Mischia

COLPI

ARMA

Giavellotti

TIPO

Distanza

3

COLPI

ARMA

TIPO

COLPI

EQUIPAGGIAMENTO

[3] Abiti eleganti, sapone e profumo

[2] Abiti invernali

[2] Arma da lancio/tiro:
3 Colpi, o ricarica 3 Colpi

[2] Arma da mischia

[2] Attrezzi da scasso

[1] Borsa dell'Avventuriero:
Acciarino, candele,
coperta, corda ecc.

[1] Campanella

[1] Chiodi e/o martello

[2] Clessidra

[1] Corone:
Massimo 3 per sessione

[1] Lanterna Vril

[2] Olio di Pietraverde:
Antidoto universale

[2] Lucchetto

[1] Pergamena, penna e inchiostro

[2] Piede di porco

[1] Pipa e tabacco

[3] Brandy di Bacche di Fuoco:
Combattività +1 per un Incontro[3] Pozione di Sangue:
Ripristina il Sangue perso

[2] Prisma

[2] Riparazione Armatura:
Ripristina la Protezione

[1] Specchietto

[3] Strumento musicale

ALTRI OGGETTI

.....

.....

.....

.....

.....

Hellwinter

NOME GIOCATORE

NOME AVVENTURA

CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ

6

SAGACIA

7

CUORE

9

SANGUE

6

DISPERAZIONE



PERSONAGGIO

Tanith Greyweather

NOME

Gotar

STIRPE

Vedova Luttuosa

ARCHETIPO

AVANZAMENTI



EQUIPAGGIAMENTO

[3] Abiti eleganti, sapone e profumo

[2] Abiti invernali

[2] Arma da lancio/tiro:
3 Colpi, o ricarica 3 Colpi

[2] Arma da mischia

[2] Attrezzi da scasso

[1] Borsa dell'Avventuriero:
Acciarino, candele,
coperta, corda ecc.

[1] Campanella

[1] Chiodi e/o martello

[2] Clessidra

[1] Corone:
Massimo 3 per sessione

[1] Lanterna Vril

[2] Olio di Pietraverde:
Antidoto universale

[2] Lucchetto

[1] Pergamena, penna e inchiostro

[2] Piede di porco

[1] Pipa e tabacco

[3] Brandy di Bacche di Fuoco:
Combattività +1 per un Incontro

[3] Pozione di Sangue:
Ripristina il Sangue perso

[2] Prisma

[2] Riparazione Armatura:
Ripristina la Protezione

[1] Specchietto

[3] Strumento musicale

DOTAZIONE SPECIALE

Famiglio (Dilma, gatto): 4 utilizzi per Pericolo -1 a Prove, Scontri o altri usi.

Dardo Infuocato (Incantesimo): Arma a distanza (danno magico) con Colpi 4 che si ricaricano dopo un riposo.

ABILITÀ SPECIALI

Guarigione: Imponi le mani su un essere vivente per guarirlo. Per ogni Sangue che spendi, il bersaglio ne recupera 2.

Occultismo: Azzera il Pericolo delle Prove relative al sapere occulto. Sei anche in grado di identificare automaticamente le proprietà di oggetti magici e pozioni.

COMBATTIMENTO

Vesti rinforzate (3)

ARMATURA

ARMA

Athame (pugnale)

TIPO

Mischia

COLPI

ARMA

Dardo Infuocato

TIPO

Distanza

4

COLPI

ARMA

TIPO

COLPI

ALTRI OGGETTI

Hellwinter

NOME GIOCATORE

NOME AVVENTURA

CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ

8

SAGACIA

6

CUORE

8

SANGUE

7

DISPERAZIONE



PERSONAGGIO

Balthasar Thorne

NOME

Gotar

STIRPE

Warlock

ARCHETIPO

AVANZAMENTI



EQUIPAGGIAMENTO

[3] Abiti eleganti, sapone e profumo

[2] Abiti invernali

[2] Arma da lancio/tiro:

3 Colpi, o ricarica 3 Colpi

[2] Arma da mischia

[2] Attrezzi da scasso

[1] Borsa dell'Avventuriero:

Acciarino, candele,
coperta, corda ecc.

[1] Campanella

[1] Chiodi e/o martello

[2] Clessidra

[1] Corone:

Massimo 3 per sessione

[1] Lanterna Vril

[2] Olio di Pietraverde:

Antidoto universale

[2] Lucchetto

[1] Pergamena, penna e inchiostro

[2] Piede di porco

[1] Pipa e tabacco

[3] Brandy di Bacche di Fuoco:

Combattività +1 per un Incontro

[3] Pozione di Sangue:

Ripristina il Sangue perso

[2] Prisma

[2] Riparazione Armatura:

Ripristina la Protezione

[1] Specchietto

[3] Strumento musicale

DOTAZIONE SPECIALE

Arma Demoniaca (Dagot): Gioca la sua personalità!

Dardo Arcano (Incantesimo): Arma a distanza (danno magico) con Colpi 3 che si ricaricano dopo un riposo.

ABILITÀ SPECIALI

Demonologia: Grazie allo studio e alle conoscenze che il tuo demone ti sussurra nella mente, hai Pericolo -1 a tutte le Prove che riguardano demoni e demonologia, tranne che in combattimento.

Fuoco Infero: Il tuo demone ti ha insegnato come migliorare il Dardo Arcano, che ora ha Colpi 6.

COMBATTIMENTO

Cappotto di cuoio (3)

ARMATURA

ARMA

Arma Demoniaca (spada)

TIPO

Mischia

COLPI

ARMA

Fuoco Infero

TIPO

Distanza

6

COLPI

ARMA

TIPO

COLPI

ALTRI OGGETTI

Hellwinter

NOME GIOCATORE

NOME AVVENTURA

CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ

7

SAGACIA

7

CUORE

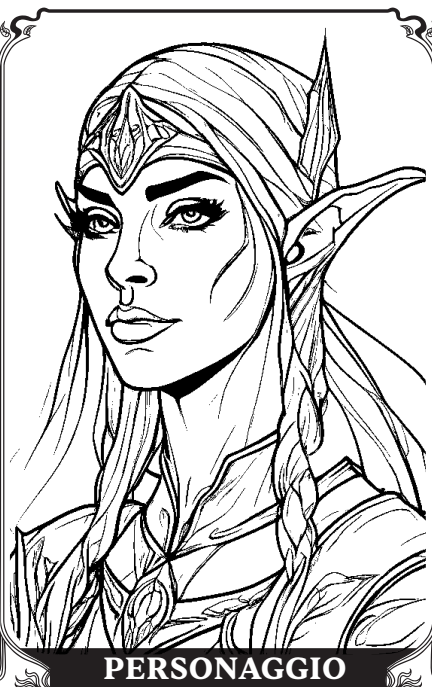
7

SANGUE

8

DISPERAZIONE

PERSONAGGIO



Eristar Valanüe

NOME

Elfi di Silayre

STIRPE

Ravenguard

ARCHETIPO

AVANZAMENTI



EQUIPAGGIAMENTO

[3] Abiti eleganti, sapone e profumo

[2] Abiti invernali

[2] Arma da lancio/tiro:
3 Colpi, o ricarica 3 Colpi

[2] Arma da mischia

[2] Attrezzi da scasso

[1] Borsa dell'Avventuriero:
Acciarino, candele,
coperta, corda ecc.

[1] Campanella

[1] Chiodi e/o martello

[2] Clessidra

[1] Corone:
Massimo 3 per sessione

[1] Lanterna Vril

[2] Olio di Pietraverde:
Antidoto universale

[2] Lucchetto

[1] Pergamena, penna e inchiostro

[2] Piede di porco

[1] Pipa e tabacco

[3] Brandy di Bacche di Fuoco:
Combattività +1 per un Incontro

[3] Pozione di Sangue:
Ripristina il Sangue perso

[2] Prisma

[2] Riparazione Armatura:
Ripristina la Protezione

[1] Specchietto

[3] Strumento musicale

DOTAZIONE SPECIALE

Insegne del Corvo: Pericolo -1 a tutte le Prove di Caratteristica in cui la tua appartenenza alla Ravenguard può risultare rilevante, tranne che in combattimento.

ABILITÀ SPECIALI

Bandire la Disperazione (Ricarica): Conforta un alleato che esegue una Prova di Disperazione. Lancia 1D.

1: *Parole false.* L'alleato passa la Prova ma tu ne esegui una.

2-5: *Rinfrancato.* L'alleato passa la Prova

6: *Ispirato.* L'alleato passa la Prova e tu cancelli 1 Disperazione

Disperata Tenacia: Quando subisci una Sconfitta, invece di prendere automaticamente 1 punto di Disperazione esegui invece una Prova di Disperazione.

COMBATTIMENTO

Corazza e scudo (4)

ARMATURA

ARMA

Mazza

TIPO

Mischia

COLPI

ARMA

Balestra

TIPO

Distanza

3

COLPI

ARMA

TIPO

COLPI

ALTRI OGGETTI

NOME GIOCATORE

Hellwinter

NOME AVVENTURA

CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ 9	SAGACIA 7
CUORE 5	SANGUE 8

DISPERAZIONE

☐	☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



PERSONAGGIO

Hedwig Trevalyan

NOME

Gotar

STIRPE

Warlock

ARCHETIPO

AVANZAMENTI

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

EQUIPAGGIAMENTO

- [3] Abiti eleganti, sapone e profumo
- [2] Abiti invernali
- [2] Arma da lancio/tiro:
3 Colpi, o ricarica 3 Colpi
- [2] Arma da mischia
- [2] Attrezzi da scasso
- [1] Borsa dell'Avventuriero:
Acciarino, candele, coperta, corda ecc.
- [1] Campanella
- [1] Chiodi e/o martello
- [2] Clessidra
- [1] Corone:
Massimo 3 per sessione
- [1] Lanterna Vril
- [2] Olio di Pietraverde:
Antidoto universale
- [2] Lucchetto
- [1] Pergamena, penna e inchiostro
- [2] Piede di porco
- [1] Pipa e tabacco
- [3] Brandy di Bacche di Fuoco:
Combattività +1 per un Incontro
- [3] Pozione di Sangue:
Ripristina il Sangue perso
- [2] Prisma
- [2] Riparazione Armatura:
Ripristina la Protezione
- [1] Specchietto
- [3] Strumento musicale

DOTAZIONE SPECIALE

Arma Demoniaca (Illirya): Gioca la sua personalità!

Dardo Arcano (Incantesimo): Arma a distanza (danno magico) con Colpi 3 che si ricaricano dopo un riposo.

ABILITÀ SPECIALI

Divorare l'Anima: Quando uccidi qualcuno puoi scegliere di recuperare un numero di punti Sangue pari al suo valore massimo di Sangue. Se lo fai, devi eseguire una Prova di Disperazione. È l'occasione per narrare cosa provi nel nutrirti di un'anima!

Demonologia: Grazie allo studio e alle conoscenze che il tuo demone ti sussurra nella mente, hai Pericolo -1 a tutte le Prove che riguardano demoni e demonologia, tranne che in combattimento.

COMBATTIMENTO

Corsetto di cuoio (3)

ARMATURA

☐	☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

ARMA

Arma Demoniaca (spada)

TIPO

Mischia

COLPI

ARMA

Fuoco Infero

TIPO

Distanza

3

COLPI

ARMA

TIPO

COLPI

ALTRI OGGETTI

Hellwinter

NOME GIOCATORE

NOME AVVENTURA

CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ

8

SAGACIA

6

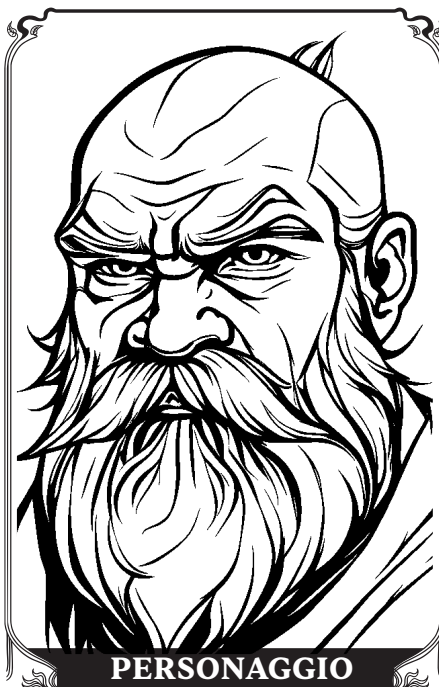
CUORE

7

SANGUE

8

DISPERAZIONE



PERSONAGGIO

Harko Tuskara

NOME

Nano delle Zanne del Drago

STIRPE

Berserker

ARCHETIPO

AVANZAMENTI



EQUIPAGGIAMENTO

[3] Abiti eleganti, sapone e profumo

[2] Abiti invernali

[2] Arma da lancio/tiro:
3 Colpi, o ricarica 3 Colpi

[2] Arma da mischia

[2] Attrezzi da scasso

[1] Borsa dell'Avventuriero:
Acciarino, candele,
coperta, corda ecc.

[1] Campanella

[1] Chiodi e/o martello

[2] Clessidra

[1] Corone:
Massimo 3 per sessione

[1] Lanterna Vril

[2] Olio di Pietraverde:
Antidoto universale

[2] Lucchetto

[1] Pergamena, penna e inchiostro

[2] Piede di porco

[1] Pipa e tabacco

[3] Brandy di Bacche di Fuoco:
Combattività +1 per un Incontro

[3] Pozione di Sangue:
Ripristina il Sangue perso

[2] Prisma

[2] Riparazione Armatura:
Ripristina la Protezione

[1] Specchietto

[3] Strumento musicale

DOTAZIONE SPECIALE

Arma di Foargiamara: Danno +1, magico.

Dardo Arcano (Incantesimo): Arma a distanza (danno magico) con Colpi 3 che si ricaricano dopo un riposo.

ABILITÀ SPECIALI

Brutale: Pericolo -2 alle Prove di Combattività, a eccezione degli attacchi.

Gangur (Ricarica): in Posizionamento lancia 1D; $\geq$ turni Gangur attivo, puoi interromperlo; $<$ deve necessariamente proseguire.

1-3: Furioso!

4-5: Furioso! Danno +1 ma 1 Danno a un alleato.

6: Furioso! Danno +1. Pericolo -2 ma Prova di Disperazione. Racconta cosa sta succedendo nel tuo cuore avvelenato dalla rabbia!

COMBATTIMENTO

Cotta di maglia (3)

ARMATURA

ARMA

Martello di Forgiamara

TIPO

Mischia

COLPI

ARMA

Asce da lancio

TIPO

Distanza

3

COLPI

ARMA

TIPO

COLPI

ALTRI OGGETTI