

# Hellwinter

NOME GIOCATORE

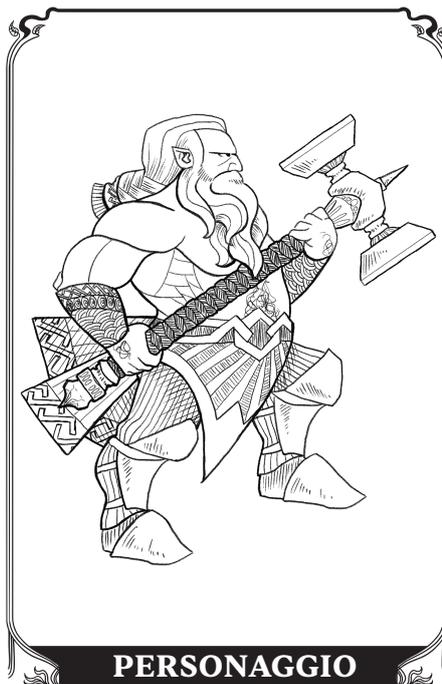
NOME AVVENTURA

## CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ <b>8</b>	SAGACIA <b>6</b>
CUORE <b>7</b>	SANGUE <b>8</b>

## DISPERAZIONE

Progress bar for Disperazione: 6 empty squares.



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.

## ABILITÀ SPECIALI

**Gangur (Ricarica):** in Posizionamento lancia 1D; se il risultato è  $\geq$  dei turni di Gangur attivo, puoi interromperlo; altrimenti deve 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

Pesante, mischia

COLPI

### ARMA

Asce da lancio

TIPO

Leggera, mischia, a distanza

3

COLPI

### ARMA

TIPO

COLPI

## ALTRI OGGETTI

Progress bar for Altri Oggetti: 5 dashed lines.

# Hellwinter

NOME GIOCATORE

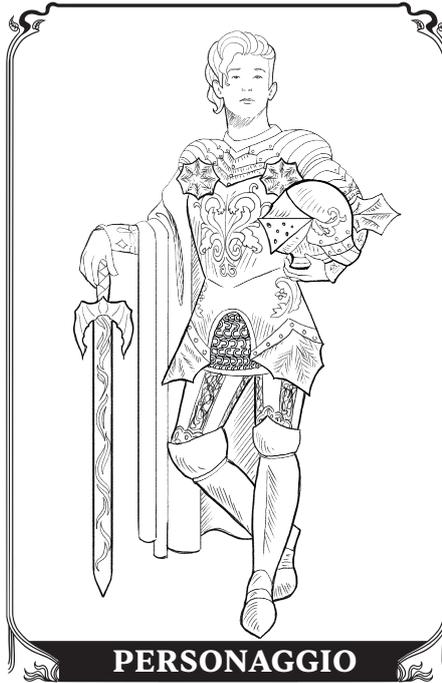
NOME AVVENTURA

## CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ <b>7</b>	SAGACIA <b>7</b>
CUORE <b>8</b>	SANGUE <b>7</b>

## DISPERAZIONE

<input type="checkbox"/>					
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



## PERSONAGGIO

Cyneric Mornay

NOME

Gotar

STIRPE

Dragonslayer

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

**Dragonsword:** Spadone. Nel combattimento contro i Draghi ti dà Danno +2.

## ABILITÀ SPECIALI

**Cortesìa:** Hai ricevuto un'educazione particolarmente accurata e raffinata. Ricevi Pericolo -1 alle Prove di Caratteristica legate all'araldica e alla cortigianeria, comprese la seduzione, la poesia, la musica e la danza. Questa Abilità Speciale si applica anche alle Prove di Cuore per mantenere una relazione d'amore o d'amicizia.

## COMBATTIMENTO

Armatura completa (3)

### ARMATURA



<b>ARMA</b> Dragonsword	TIPO Pesante, mischia	COLPI
<b>ARMA</b>	TIPO	COLPI
<b>ARMA</b>	TIPO	COLPI

## ALTRI OGGETTI

.....

.....

.....

.....

# Hellwinter

NOME GIOCATORE \_\_\_\_\_

NOME AVVENTURA \_\_\_\_\_

## CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ <b>8</b>	SAGACIA <b>8</b>
CUORE <b>5</b>	SANGUE <b>8</b>

## DISPERAZIONE



PERSONAGGIO

**Seydir Shennin**

NOME

**Elfi della Luna Bianca**

STIRPE

**Figlia della Luna**

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

**Lacrime di Luna:** Prova di Disperazione quando la usi.

**1:** Arriva un Pwyll. **2-3:** Varco 6 Km. Chi lo attraversa esegue una Prova di Disperazione. **4-5:** Varco 12 Km. Chi lo attraversa esegue una Prova di Disperazione. **6:** Varco 12 Km.

## ABILITÀ SPECIALI

**Passo d'Ombra. (Ricarica):** Ti dissolvi e riappari entro 6 metri in qualsiasi direzione. Non puoi attraversare pareti. In combattimento dà Pericolo -1 nell'attacco.

## COMBATTIMENTO

Vesti rinforzate (3)

### ARMATURA



### ARMA

Pugnali

TIPO

Leggera, mischia, a distanza

3

COLPI

### ARMA

TIPO

COLPI

### ARMA

TIPO

COLPI

## ALTRI OGGETTI

.....

.....

.....

.....

.....

# Hellwinter

NOME GIOCATORE

NOME AVVENTURA

## CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ

9

SAGACIA

6

CUORE

7

SANGUE

7

DISPERAZIONE



Rowan Granger

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

## DOTAZIONE SPECIALE

Wulfheru (Dramon): Equipaggiamento +2.

## ABILITÀ SPECIALI

**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 Cuio (3)

### ARMATURA

#### ARMA

Spada

TIPO

Leggera, mischia

COLPI

#### ARMA

Arco lungo

TIPO

Leggera, a distanza

3

COLPI

#### ARMA

TIPO

COLPI

ALTRI OGGETTI

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

# Hellwinter

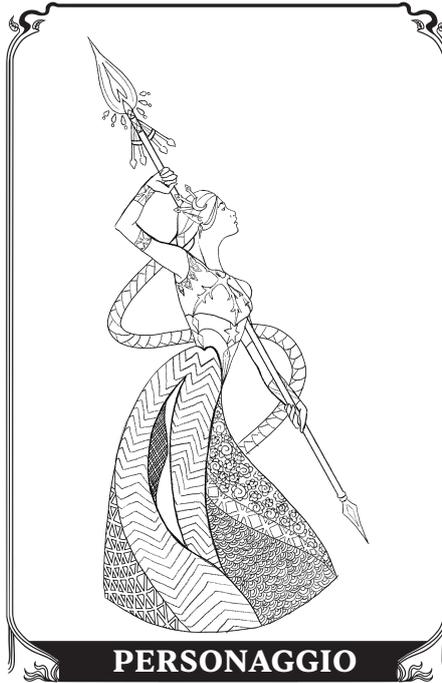
NOME GIOCATORE \_\_\_\_\_

NOME AVVENTURA \_\_\_\_\_

## CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ <b>7</b>	SAGACIA <b>7</b>
CUORE <b>8</b>	SANGUE <b>7</b>

## DISPERAZIONE



## Lenah Kruvaja

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

**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

Leggera, mischia, a distanza

6

COLPI

## ARMA

TIPO

COLPI

## ARMA

TIPO

COLPI

## ALTRI OGGETTI

.....

.....

.....

.....

# Hellwinter

NOME GIOCATORE

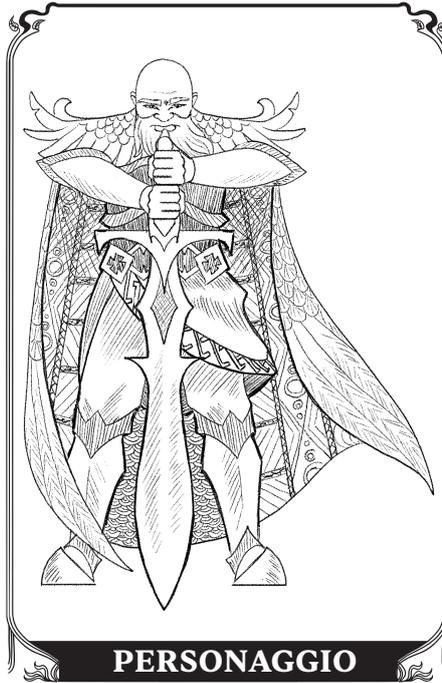
NOME AVVENTURA

## CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ <b>8</b>	SAGACIA <b>7</b>
CUORE <b>7</b>	SANGUE <b>7</b>

## DISPERAZIONE

<input type="checkbox"/>					
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



## Albonic Silvering

NOME

## Gotar

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

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

## COMBATTIMENTO

Corazza (3)

## ARMATURA



<b>ARMA</b> Spadone	TIPO Pesante, mischia	COLPI
<b>ARMA</b> Balestra	TIPO Pesante, a distanza	3 COLPI
<b>ARMA</b>	TIPO	COLPI

## ALTRI OGGETTI

.....

.....

.....

.....

# Hellwinter

NOME GIOCATORE

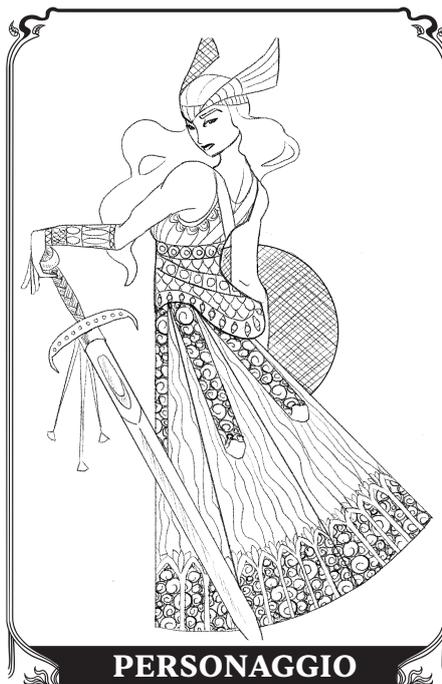
NOME AVVENTURA

## CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ <b>8</b>	SAGACIA <b>7</b>
CUORE <b>6</b>	SANGUE <b>8</b>

## DISPERAZIONE

<input type="checkbox"/>					
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



PERSONAGGIO

**Lisbeth Frayhorn**

NOME

**Gotar**

STIRPE

**Valchiria**

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

**Armatura benedetta (Siegla):** 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.  
 Azzerare il Pericolo di una prova o attacco.

## COMBATTIMENTO

Armatura benedetta (3)

### ARMATURA



### ARMA

Spadone

TIPO

Pesante, mischia

COLPI

### ARMA

Giavellotti

TIPO

Leggera, a distanza

3

COLPI

### ARMA

TIPO

COLPI

## ALTRI OGGETTI

.....

.....

.....

.....

.....

# Hellwinter

NOME GIOCATORE

NOME AVVENTURA

## CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ

7

SAGACIA

8

CUORE

8

SANGUE

6

DISPERAZIONE



Grisannyr Lovelock

NOME

Elfi di Silayre

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

**Lusinga delle Fiamme. (Ricarica):** Potere del fuoco. Lancia 1D.

1: Perdi il controllo delle fiamme! Infliggi 1 Danno magico a tutti, compresa te stessa e i tuoi alleati! L'amezzanza ti costringe a una Prova di Disperazione.

2-5: Il fuoco che sprigiona infligge 3 Danni magici che puoi distribuire fra un numero qualsiasi di nemici.

6: Una tempesta di fuoco si scatena sui tuoi nemici, che subiscono tutti 2 Danni magici!

## COMBATTIMENTO

Vesti rinforzate (3)

### ARMATURA

#### ARMA

Athame (pugnale)

TIPO

Leggera, mischia

COLPI

#### ARMA

Dardo Infuocato

TIPO

Leggera, a distanza

4

COLPI

#### ARMA

TIPO

COLPI

ALTRI OGGETTI

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

# Hellwinter

NOME GIOCATORE \_\_\_\_\_

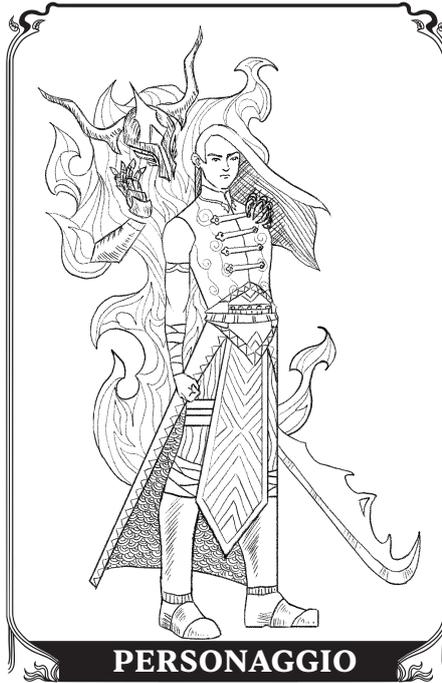
NOME AVVENTURA \_\_\_\_\_

## CARATTERISTICHE

COMBATTIVITÀ <b>8</b>	SAGACIA <b>6</b>
CUORE <b>8</b>	SANGUE <b>7</b>

## DISPERAZIONE

<input type="checkbox"/>					
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



Gunnar Silvereye

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 (Jnaire):** 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.

## COMBATTIMENTO

Cappotto di cuoio (3)

## ARMATURA



### ARMA

Arma Demoniaca (spada)

TIPO

Leggera, mischia

COLPI

### ARMA

Fuoco Infero

TIPO

Leggera, a distanza

3

COLPI

### ARMA

TIPO

COLPI

## ALTRI OGGETTI

.....

.....

.....

.....

.....